

DE STEDEN EN RIDDERS VAN

CATAN

SPEELMATERIAAL

- 4 stadsuitbouwtableaus
- 4 x 15 stadsuitbouw fiches
- 1 barbarenspoor
- 4 bouwkostenkaarten
- 96 speelkaarten:
 - 3 x 12 kaarten "handelswaren"
 - 6 kaarten "Redder van Catan"
 - 3 x 18 "ontwikkelingskaarten"
- 4 sets speelstukken, met elk:
 - 6 ridders
 - 6 helmen
 - 3 stadsmuren
 - 3 metropolen-opbouwstukken
- 2 speelstukken:
 - 1 handelaar
 - 1 barbarenvloot
- 2 dobbelstenen:
 - 1 rode dobbelsteen
 - 1 opbrengstendobbelsteen
- De spelregels

INHOUD

Speloverzicht en speelveld voor het eerste spel	Blz. 2+3
Opbouw van Catan:	
Voor het eerste spel	4
Voor ervaren spelers	4
Vorbereiding	4
Het spel in vogelvlucht	5
Spelverloop in detail	5
Dobbelstenenopbrengsten en de toepassing	5
Handelen	6
Bouwen (stadsmuren, ridders + activeren en bevorderen)	6
Het uitbouwen van steden	7
Metropolen	7
Ontwikkelingskaarten	7
Ridders in actie	8
Verplaatsen	8
Verplaatsen en verdrijven	8
De struikrover verdrijven	8
Het barbarenleger bestrijden	8
Het barbarenleger wint	9
De ridders van Catan winnen	9
De handelaar	9
Einde van het spel	9
Steden & Ridders in combinatie met De Zeevaarders	9
Almanak voor ontwikkelingskaarten	10
Wetenschap (groen)	10
Politiek (blauw)	10
Handel (geel)	11
Colofon	11

Verduidelijking bij de nieuwe Kolonisten van Catan - editie 2012

De heruitgave van De Kolonisten van Catan - en de 7 belangrijkste uitbreidingen (Kolonisten voor 5 en 6 spelers, Zeevaarders, Zeevaarders voor 5 en 6 spelers, Steden & Ridders, Steden & Ridders voor 5 en 6 spelers, Kooplieden & Barbaren en Kooplieden & Barbaren voor 5 en 6 spelers) - 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 en ontwikkelingskaarten zijn "bijgeschaafd". De 8 vernieuwde producten zijn samen perfect speelbaar. Mochten er terzake doende vragen rijzen, dan kunt u zich tot onze klantenservice wenden. Wij zijn telefonisch onder kantoor tijd bereikbaar op 0900 - 9990000, of per email op klantenservice@999games.nl. U kunt ook voor allerlei informatie onze website bezoeken: www.999games.nl

UITBREIDINGSSET
VOOR HET BASISPEL

A Speloverzicht en speelveld voor het eerste spel

De grote afbeelding stelt een opgezet speelveld voor, dat zich uitstekend leent voor een eerste spel.

De afbeeldingen onderaan deze bladzijden laten de nieuwe inkomsten voor steden zien.

1 Donkere wolken pakken zich boven het vreedzame Catan samen! Uitkijkposten hebben aan de horizon de zeilen van een naderende barbarenvloot gezien. Weldra zal het land door woestelingen worden overvallen!

2 Er is nog tijd om het gevaar te keren! Het barbarenleger is altijd even sterk als het aantal steden op Catan. Om de naderende horden te verslaan, moet de gezamenlijke riddermacht van de spelers ten minste even sterk zijn als de vijand.

3 Als het lukt om de barbaren te verslaan, is het gevaar voorlopig afgewend. Maar als de ridders van Catan te zwak zijn, overvallen de barbaren een stad, die geplunderd wordt en als dorp achterblijft.

4 Het verlies van een stad komt altijd voor rekening van de speler die géén of de minste ridders aan de verdediging van Catan heeft bijgedragen. Tart daarom het noodlot niet, en stel een aantal ridders op!

5 Afgezien van de verre vijand wedijveren de spelers om de bouw van 3 metropolen, die elk 2 overwinningpunten extra waard zijn. Om een metropool te stichten moeten de spelers een stad uitbouwen.

6 Het uitbouwen van een stad gebeurt met de nieuwe kaarten "handelswaren". Handelswaren worden geproduceerd in steden die aan bergen, bos en weide liggen.



- A** Lees eerst dit overzicht door. Daarin staan de belangrijkste veranderingen ten aanzien van het spel “De Kolonisten van Catan”.
- B** Lees dan de bladzijden 3 tot en met 9 door. Dit zijn de nieuwe aanvullende spelregels.
- C** In de bijgevoegde almanak (vanaf bladzijde 10) wordt uitleg bij de nieuwe ontwikkelingskaarten gegeven.



7 Je begint het spel direct al met een dorp en een stad. Krijg je grondstoffen van een stad die aan bergen, bos of weide ligt, dan ontvang je één grondstoffenkaart en één handelswarenkaart.

8 Een stad kan in 3 specialismen worden uitgebouwd. Met de handelswaren “munten” (blauw) ligt het accent politiek/militair. Met “papier” (groen) bevorder je wetenschap



en met “doek” (geel) ga je voor handel. De speler die als eerste zijn stad in een richting compleet heeft uitgebouwd, krijgt een belangrijke beloning: zijn stad wordt een metropool, die 4 punten waard is.

9 Naarmate het uitbouwen van een stad vordert, neemt de kans toe dat je door een gunstige worp met de rode dobbelsteen en de opbrengstendobbelsteen aan nieuwe ontwikkelingskaarten komt, waarmee je het spel soms drastisch kunt beïnvloeden.

10 Bereid je dus voor op een zwaar leven op Catan - en op een langer spel. Wie als eerste 13 overwinningspunten heeft, is de winnaar!



1 x erts
1 x handelswaren munten



1 x hout
1 x handelswaren papier



1 x wol
1 x handelswaren doek

Op de volgende bladzijden staan de spelregels van Steden & Ridders. Lees ze van te voren aandachtig door: je medespelers zullen dankbaar zijn. In de **Almanak** staat informatie over de nieuwe ontwikkelingskaarten.

B De spelregels

OPBOUW VAN CATAN

Voor het eerste spel

Ondanks het variabele speelveld bevelen wij aan om de startopstelling op bladzijden 2 en 3 van deze spelregels te gebruiken. Daarmee is het zeker, dat de benodigde grondstoffen in voldoende mate beschikbaar zijn - met name graan.

- Leg 3 kaartenhouders naast het speelveld.
- Die nieuwe ontwikkelingskaarten worden naar kleur van de achterkant gesorteerd en per stapel geschud. Neem de vierde kaartenhouder en leg in elk vak gedekt een kleur: Handel (geel), Politiek (blauw) en Wetenschap (groen). Leg ook deze kaartenhouder onder handbereik naast het speelveld.
- Leg de handelaar, de witte en de rode dobbelsteen en de bijzondere kaart "Langste handelsroute" bij het speelveld klaar.
- Zet het schip, dat de barbarenvloot voorstelt, op het startveld van het barbaarspoor.
- De struikrover start op de woestijntegel.
- Zet eerst de rand van het speelveld in elkaar. Gebruik de kant met de erop aanwezige havens.
- In de ontstane lijst wordt het speelveld zoals afgebeeld opgebouwd met landtegels, waarop de getallenfiches worden gelegd. Leg tot slot het barbaarspoor naast het speelveld.

Voor ervaren spelers:

Na het eerste spel kun je het variabele speelveld gebruiken. Sla de Almanak van het basisspel na, kijk bij "variabele opbouw".

VOORBEREIDING

Het volgende materiaal uit het basisspel is niet nodig:

- De ontwikkelingskaarten
- De bouwkostenkaarten
- De bijzondere kaart "Grootste riddermacht"
- 1 dobbelsteen

Voor het allereerste spel:

- De **stadsuitbouwtableaus** en de 15 stadsuitbouwfiches worden voorzichtig uit de stansramen gedrukt. Doe de lege stansramen en onderdelen die met een vuilnisemmer gemarkeerd zijn in de papierafvalbak.



Het volgende spelmateriaal wordt klaargelegd:

- De **grondstoffenkaarten** worden zoals gewoonlijk gesorteerd. Leg in 2 kaartenhouders in elk vakje open een soort.
- Leg in het laatste vrije vakje de kaart "Redder van Catan".
- De nieuwe kaarten "**handelswaren**" worden ook gesorteerd. Leg deze open in de derde kaarthouder. **Let op:** de handelswaren bevinden zich onderaan de stapels overeenkomstige grondstoffen.



- Leg 3 kaartenhouders naast het speelveld.
- Die nieuwe ontwikkelingskaarten worden naar kleur van de achterkant gesorteerd en per stapel geschud. Neem de vierde kaartenhouder en leg in elk vak gedekt een kleur: Handel (geel), Politiek (blauw) en Wetenschap (groen). Leg ook deze kaartenhouder onder handbereik naast het speelveld.
- Leg de handelaar, de witte en de rode dobbelsteen en de bijzondere kaart "Langste handelsroute" bij het speelveld klaar.
- Zet het schip, dat de barbarenvloot voorstelt, in elkaar en op het startveld van het barbaarspoor.
- De struikrover start op de woestijntegel.

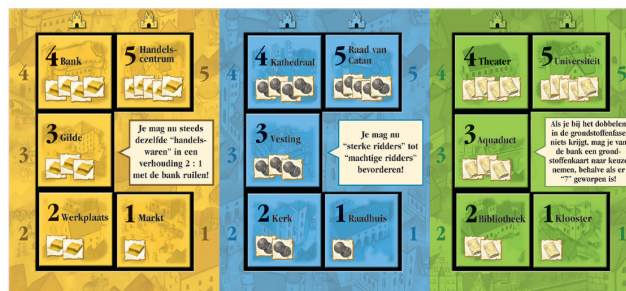


Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 5 dorpen, 4 steden en 15 straten
- 6 ridders:
 - 2 gewone ridders (vaantje met 1 punt)
 - 2 sterke ridders (vaantje met 2 punten)
 - 2 machtige ridders (vaantje met 3 punten)
- 6 helmen
- 3 stadsmuren
- 3 metropool-speelstukken
- 1 tableau voor stadsuitbouw en 15 uitbouwfiches.



De 15 fiches worden als volgt op de tableaus gelegd:



Opbouwfase

- Om beurten werpen de spelers de dobbelstenen (de witte en de rode, beide met stippen).
- Wie het hoogst werpt, is als eerste aan de beurt. Hij zet een dorp en een straat op het speelveld, conform de spelregels van het basisspel.
- In de tweede fase wordt geen dorp, maar een stad met een straat op het speelveld gezet. **Belangrijk:** zorg dat je aan graan kunt komen en houd er rekening mee dat maar drie landschappen de nieuwe "handelswaren" produceren.
- Iedere speler krijgt voor elke landtegel die aan zijn stad grenst, **één** overeenkomstige grondstoffenkaart.
- De speler die de laatste stad gebouwd heeft, begint.

HET SPEL IN VOGELVLUCHT

Elke speler heeft als hij aan de beurt is de volgende actiemogelijkheden:

1. Wie aan de beurt is, werpt de 3 dobbelstenen:



• De **gebeurtenisdobbelsteen** met de symbolen laat de nieuwe gebeurtenis zien.



• De **rode** dobbelsteen laat zien of er een ontwikkelingskaart getrokken mag worden.

- De **dobbelstenen met stippen** laten samen zien welke landtegels grondstoffen voor de spelers opbrengen.
- Wie **steden** heeft, kijkt of ze aan bergen, bos of weiden liggen en handelswaren opbrengen.

Belangrijke uitzondering: vóór het dobbelen mag als enige actie de ontwikkelingskaart "Alchemist" gespeeld worden. Vóór het dobbelen mag niet gehandeld of gebouwd worden.

2. Dan mag hij in willekeurige volgorde:

a) Handelen: met de bank of met de andere spelers

b) Bouwen

- Zoals in het basisspel straten, dorpen en steden
- Nieuw: stadsmuren
- Nieuw: gewone ridders (op het speelveld zetten) en indien gewenst activeren
- Nieuw: eigen steden uitbouwen met handelswarenkaarten
- Nieuw: metropolen

c) Verdere acties:

De speler die aan de beurt is, mag tijdens zijn beurt, maar na het dobbelen:

- ontwikkelingskaarten spelen, en/of
- met zijn ridders acties uitvoeren:
 - eigen ridders bevorderen
 - eigen ridders verplaatsen
 - andere ridders verdrijven (door eigen ridders te verplaatsen)
 - de struikrover verdrijven

Hierna is de beurt van de speler afgelopen en is de speler links van hem aan de beurt. Hij begint door de dobbelstenen te werpen.

HET SPELVERLOOP IN DETAIL

Dobbelstenenopbrengsten en de toepassing

Nadat de speler de drie dobbelstenen geworpen heeft, wordt het resultaat op elke dobbelsteen in volgorde toegepast. Afhankelijk van de mogelijke combinaties zijn er drie verschillende mogelijkheden:

1) Schip geworpen: de barbarenvloot komt dichterbij



Als er op de gebeurtenisdobbelsteen een schip staat, wordt het barbaarschip op het barbaarspoor in de richting van de pijl één veld verder gezet.

Als het schip het rood omrande veld bereikt, ontscheept het barbarenleger op Catan. De spelers moeten nu geactiveerde ridders hebben om de barbaren terug te kunnen slaan. Zie verder onder **Het barbarenleger bestrijden**.

2) Ontwikkelingskaarten krijgen bij:

geworpen stadspoot + aantal ogen op de rode dobbelsteen



Als op de opbrengstendobbelsteen een stadspoot staat, kijken alle spelers of ze een ontwikkelingskaart mogen trekken. **Om een ontwikkelingskaart te mogen trekken**, moet een speler staduitbouw fiches in de kleur van de gedobbelde stadspoot (blauw, groen of geel) bezitten.

- Het aantal ogen van de rode dobbelsteen moet op een staduitbouw fische van deze kleur afgebeeld zijn.



Voorbeeld: Bij een gedobbelde rode 1 of 2 heeft de speler links de benodigde uitbouw, de speler rechts nog niet.

- De spelers die aan deze voorwaarde voldoen, mogen kloksgewijs, te beginnen met de speler die aan de beurt is, een ontwikkelingskaart van de stapel met de kleur van de gedobbelde stadspoot trekken. De spelers mogen hun kaart bekijken en moeten deze gedekt voor zich neerleggen. Niemand mag meer dan 4 ontwikkelingskaarten bezitten. Zie verder onder "Ontwikkelingskaarten".

3) Grondstoffenopbrengst: rode en witte dobbelsteenworp

Zoals in het basisspel bepaalt het gezamenlijke aantal ogen op de dobbelstenen welke landtegels grondstoffen produceren.



- Elk **dorp** brengt één grondstoffenkaart op.
- Elke **stad** brengt twee kaarten op.
 - óf 2 **grondstoffenkaarten**:
 - Heuvels leveren 2 kaarten baksteen op
 - Akkers leveren 2 kaarten graan op

óf 1 **grondstoffenkaart** en 1 kaart "handelswaren":

- Bergen leveren 1 kaart erts op + 1 handelswaren munten
- Bos levert 1 kaart hout op + 1 handelswaren papier
- Weiden leveren 1 kaart wol op + 1 handelswaren doek

Het is niet toegestaan om van één soort kaarten niets te nemen en van de andere soort twee. Handelswaren worden in de hand gehouden en tellen mee als de struikrover in actie komt. Als één soort kaarten op is, krijgt men geen vervangende kaart.

4) "7" geworpen: de struikrover wordt verplaatst

De struikrover mag aan het begin van het spel pas verplaatst worden als het barbaarschip Catan voor het eerst heeft bereikt.

- Bij een worp van "7" wordt alleen gekeken of spelers niet teveel kaarten op handen hebben. De struikrover blijft in de woestijn staan en er wordt geen kaart van een andere speler geroofd.
- De struikrover mag zolang ook niet door het spelen van ontwikkelingskaarten (Bisschop) of het verplaatsen van ridders verzet worden. Hij blijft in de woestijn, wat er ook gebeurt.

Het kan gebeuren dat de barbarenvloot Catan bereikt, terwijl er een "7" is geworpen. Omdat de barbaarsfase vóór de grondstoffenfase (waarin de struikrover actief wordt) plaatsvindt, moet de struikrover in de woestijn nu voor het eerst worden verplaatst.

HANDELEN

De spelregels voor handelen blijven onverwijd van kracht, en gelden ook voor de nieuwe kaarten "handelswaren". Handelswaren kunnen net als grondstoffen met de bank en met elkaar geruild worden.

- Je mag in een verhouding 4:1 handelswaren met de bank ruilen tegen 1 andere kaart handelswaren of tegen 1 grondstoffenkaart naar keuze.
- Wie een nederzetting op een 3:1-havenlocatie bezit, mag handelswaren in de verhouding 3:1 tegen 1 andere kaart handelswaren of tegen 1 grondstoffenkaart naar keuze ruilen.
- Omgekeerd mogen ook grondstoffen tegen handelswaren worden geruild (bijvoorbeeld 4 baksteen tegen 1 handelswaren "doek" of met een baksteenhaven ook 2 baksteen tegen 1 handelswaren "papier").
- Voor alle ruil- en handelstransacties in het algemeen geldt, dat vaststaat welke kaarten men afgeeft; het is aan de speler of hij er een kaart grondstoffen of een kaart handelswaren voor terugneemt.
- In ontwikkelingskaarten mag niet gehandeld worden.

BOUWEN

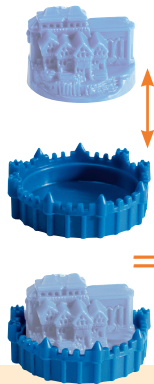
Zoals gebruikelijk mogen de spelers in hun beurt straten, dorpen en steden bouwen; daaraan is niets veranderd.

Hier volgen de aanvullende bouwregels:

Stadsmuren

Normaal verliest een speler die bij een dobbelsteenworp van "7" meer dan 7 kaarten op handen heeft, de helft van zijn kaarten.

- Een stadsmuur verhoogt het aantal kaarten dat de speler zonder risico mag bezitten met 2.
- Een stadsmuur kost 2 grondstoffenkaarten baksteen. De stadsmuur wordt onder de stad geplaatst. Alleen steden mogen ommuurd worden.
- Elke stad met een stadsmuur verhoogt het aantal beschermde handkaarten met 2.



Voorbeeld: een speler die 2 van zijn steden van stadsmuren heeft voorzien, mag bij een worp van "7" zonder risico 11 grondstoffenkaarten op handen hebben. Als hij er 12 op handen zou hebben, moest hij er 6 aan de bank geven.

- Als een speler een stad met een stadsmuur verliest, gaat de stadsmuur terug in zijn voorraad, en zal deze bij herbouw opnieuw betaald moeten worden.

Ridders

Ridders kunnen in twee staten verkeren, die met hulp van de helmen weergegeven worden.



- Draagt een ridder geen helm, dan is hij **passief**, en kan hij nog niets ondernemen.



- Draagt een ridder een helm, dan is hij **actief** (paraat), en kan hij tot actie overgaan.



Ridders zijn er in 3 verschillende soorten, die aan de vaantjes te herkennen zijn.

- Als het vaantje 1 punt heeft, betreft het een **"gewone ridder"** met 1 krachtpunt.
- Heeft het vaantje 2 punten, dan is dit een **"sterke ridder"** met 2 krachtpunten.
- Een vaantje met 3 punten hoort toe aan een **"machtige ridder"** met 3 krachtpunten.



Ridders opstellen (bouwen)

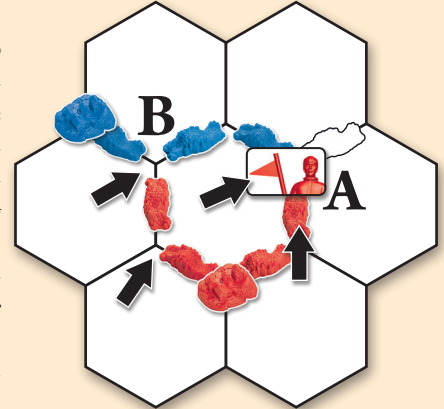
Wie een ridder wil bouwen, moet 1 erts en 1 wol betalen. Hij neemt dan een "gewone ridder" (met een vaantje met 1 punt) uit zijn voorraad, en verzekert zich ervan dat hij **geen helm** op heeft. Hij zet deze ridder op het speelveld.

- Deze "gewone ridder" is nog **passief** en moet op een vrije driesprong op het eigen stratennetwerk geplaatst worden. Dat betekent dat de driesprong aan minstens één eigen straat moet liggen.
- De afstandsregel voor nederzettingen geldt niet voor ridders.
- Als een ridder aan de kop van een straat van een andere speler staat, blokkeert hij deze (ook in passieve toestand) en verhindert zo de uitbreiding ervan in die richting(en).
- Een ridder kan ook de langste handelsroute onderbreken, als die van een andere speler is.

Voorbeeld:

Rood kan zijn ridder op 4 driesprongen (bij de pijlen) neerzetten. Als hij zijn ridder op driesprong A neerzet, blokkeert hij Blauw: alleen Rood kan hier zijn weg doorbouwen.

Als Rood zijn ridder op driesprong B had gezet, dan was de route van Blauw onderbroken. Blauw mocht dan wel bij A doorbouwen.



Ridders activeren

Door 1 grondstoffenkaart "graan" aan de bank te betalen activeert een speler een passieve ridder, van welke kracht dan ook. Ridders die net gerekruteerd zijn, mogen direct worden geactiveerd.

- De speler zet de ridder een helm op.
- Een speler die een van zijn ridders activeert, mag hem in deze beurt niet meer voor een actie inzetten.
- Een ridder die actief is geworden, mag op zijn vroegst in de volgende beurt van de speler een actie uitvoeren. Zie "Ridders in actie" blz. 8.



Ridders bevorderen

Een "gewone ridder" mag in de beurt waarin hij gebouwd is, of in een latere, worden bevorderd.

- Door betaling van 1 grondstoffenkaart "erts" en 1 grondstoffenkaart "wol" wordt hij een "sterke ridder" met een vaantje met 2 punten. Vervang de gewone door een sterke ridder.
- Ridders mogen in passieve en in actieve staat worden bevorderd (vervangen). Als een ridder voor zijn bevordering actief was, dan is hij dat erna ook nog. Was hij echter passief, dan blijft hij dat. Een ridder mag per beurt maar eenmaal worden bevorderd.
- Op gelijke wijze mag een "sterke ridder" tot "machtige ridder" worden bevorderd. Een speler mag pas een machtige ridder rekruteren als hij een vesting heeft gebouwd (de derde stadsuitbouw van politiek/blauw).



Belangrijk: iedere speler heeft 6 ridders, namelijk 2 van elke kracht. Wie 2 "gewone ridders" op het speelveld heeft, moet er eerst een van bevorderen, voordat hij weer een "gewone ridder" kan rekruteren.

HET UITBOUWEN VAN STEDEN

Als een speler kaarten met “handelswaren” bezit, kan hij daarmee zijn steden uitbouwen. Ook als een speler maar één stad bezit, kan hij in drie specialismen uitbouwen.

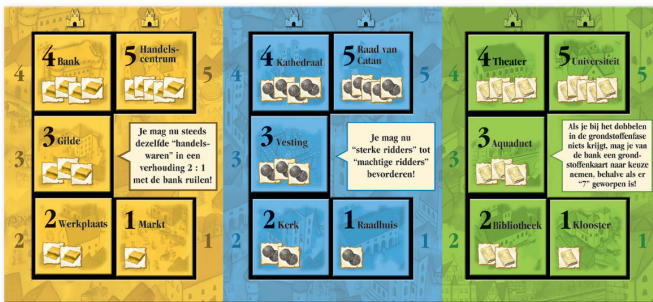
Handel	= geel	= doek
Politiek	= blauw	= munten
Wetenschap	= groen	= papier



Het uitbouwen van steden wordt met behulp van de stadsuitbouwtableaus gedaan. Iedere speler heeft er een voor zich. Het tableau toont op drie gescheiden velden met sporen de uitbouw mogelijkheden.

Op elk veld staan vijf uitbouwvakjes waarop uitbouw fiches liggen in oplopende waarden van 1 tot en met 5. Aan het begin van het spel zijn alle fiches gedekt, en niemand heeft nog een stad uitgebouwd.

- De **eerste stadsuitbouw** in een specialisme kost altijd één kaart handelswaren. Op alle fiches staat aangegeven welke en hoeveel handelswarenkaarten er nodig zijn om de volgende stadsuitbouw te doen. Wie bijvoorbeeld een kaart “doek” betaalt, bouwt een markt en mag het fiche in het gele veld omdraaien. Op de andere kant van het fiche is het nieuwe gebouw te zien en de rode dobbelsteen met 1 en 2 ogen. Het aantal ogen van de afgebeelde dobbelstenen geeft aan welk getal minimaal met de rode dobbelsteen geworpen moet worden om aan ontwikkelingskaarten te komen. Zie verder onder “Ontwikkelingskaarten”.



- Iedere tweede stadsuitbouw in een specialisme (tweede fiche omdraaien) kost twee handelswaren, iedere derde drie, enzovoort. Per uitbouw verbetert men zijn kansen om aan ontwikkelingskaarten te komen (omdat er steeds meer mogelijke worpen met de rode dobbelsteen getoond worden).
- Als een speler de **derde stadsuitbouw** heeft gedaan, krijgt hij voor de rest van het spel een extra voordeel:

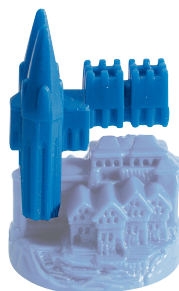
Gilde (geel): je mag per direct met de bank in een verhouding 2:1 handelswaren ruilen. Je mag steeds 2 dezelfde handelswaren tegen één grondstoffenkaart naar keuze of één andere handelswarenkaart ruilen.

Vesting (blauw): je mag per direct “sterke ridders” tot “machtige ridders” bevorderen.

Aquaduct (groen): je mag vanaf nu in iedere volgende beurt een grondstoffenkaart naar keuze nemen, als je in de grondstoffenfase geen kaart krijgt. **Uitzondering:** als er “7” geworpen is, krijg je geen grondstoffenkaart. Als de struikrover productie verhindert, waardoor je geen grondstoffenkaart krijgt, mag je er nu toch een kiezen.

Metropolen

De eerste speler die in een van de drie specialismen de vierde stadsuitbouw heeft gedaan (Bank, Kathedraal of Theater), mag een metropool-speelstuk op een van zijn steden zetten. Een tot metropool uitgebouwde stad is 4 overwinningpunten waard: 2 voor de stad en 2 voor de metropool. De stadsuitbouwtableaus tonen daarom bij de uitbouwfasen 4 en 5 een klein metropool-symbool.



- Er kunnen in totaal 3 metropolen worden gebouwd: één voor handel, één voor wetenschap en één voor politiek. Een speler kan zijn metropool alleen verliezen als een andere speler vóór hem in die kleur de 5e stadsuitbouw doet. Een metropool is gezeerd als de speler zijn 5e stadsuitbouw van dit specialisme heeft gedaan. Een speler mag meerdere metropolen bouwen, als hij maar over genoeg steden beschikt, en als eerste de vierde stadsuitbouw van de nieuwe metropool doet.

Voorbeeld: een speler heeft de politieke metropool, omdat hij erin is geslaagd om een kathedraal te bouwen. Een andere speler bouwt ook een kathedraal (er gebeurt nog niets, de eerste speler houdt de metropool nog), en slaagt erin om later als eerste het Raadhuis van Catan te bouwen (de laatste uitbouw fase politiek), waardoor hij de metropool overneemt en deze niet meer kan verliezen. De speler die zijn metropool verliest, moet het metropool-speelstuk aan de andere speler geven.

- Het is belangrijk om in de gaten te houden wie welke stadsuitbouwen heeft gedaan. Zo wordt duidelijk welke metropolen de andere spelers proberen te bouwen.
- Als een speler een stad heeft die tot metropool is uitgebouwd, en verder geen andere steden bezit, mag hij de andere twee specialismen niet verder ontwikkelen dan de derde stadsuitbouw. Zodra hij nog een stad heeft gebouwd, mag hij ook een vierde stadsuitbouw doen.

ONTWIKKELINGSKAARTEN

Hoe krijg je ontwikkelingskaarten?

Wie aan de volgende voorwaarden voldoet, mag een ontwikkelingskaart trekken:



1. Een speler moet minstens één **stadsuitbouw** gedaan hebben, en dus moeten bij hem op minstens één stadsuitbouw fiche rode dobbelstenen te zien zijn (door de eerste stadsuitbouw worden bij het omdraaien van het bijbehorende fiche 2 rode dobbelstenen zichtbaar, door de tweede 3, enzovoort).



2. Met de **opbrengstendobbelsteen** moet de stadspoot in de kleur van zijn stadsuitbouw zijn geworpen. Heeft een speler in alle drie kleuren stadsuitbouwen, dan bestaat bij iedere worp met een stadspoot de kans dat hij een ontwikkelingskaart mag trekken.



3. Is bovendien met de **rode dobbelsteen** een getal geworpen dat op het stadsuitbouw fiche van dezelfde kleur staat, dan krijgt die speler een ontwikkelingskaart.

4. Ook de andere spelers krijgen nu een ontwikkelingskaart, als zij aan bovenstaande voorwaarden voldoen.

- Ontwikkelingskaarten worden van de gedekte stapel in de juiste kleur getrokken.
- Indien meerdere spelers een ontwikkelingskaart krijgen, trekken ze die om beurten van de stapel in die kleur, te beginnen met de speler die aan de beurt is.

Voorbeeld:



Speler A dobbelt een witte “6”, een rode “3” en een gele stadspoot.

Speler B heeft al een “markt” en een “gilde” gebouwd. Omdat op zijn stadsuitbouwtableau in het gele specialisme “handel” een rode “3” te zien is, mag hij een gele ontwikkelingskaart trekken.

Het barbarenleger wint

De barbaren winnen als ze sterker zijn dan het leger van Catan. Ze plunderen nu een stad van een speler die de minste of géén actieve ridders aan de verdediging van Catan heeft bijgedragen.

- Spelers die alleen dorpen bezitten, verliezen niets. Metropolen worden ook niet getroffen: zij zijn altijd beschermd.
- Alleen spelers die één of meer steden bezitten kunnen schade oplopen. Zij tellen de punten van de vaantjes (de krachtpunten) van hun actieve ridders. De speler die de minste krachtpunten heeft, moet **één van zijn steden** omruilen voor een dorp. Als meerdere spelers de minste krachtpunten hebben, verliezen zij allen een stad, waar ze ook allen een dorp voor terugkrijgen. In het extreme geval dat niemand actieve ridders aan de strijd kan bijdragen, verliezen alle spelers een stad.
- Als een stad met een stadsmuur verloren gaat, verdwijnt de stadsmuur naar de voorraad van de speler.
- Ook zonder stad behouden de spelers hun stadsuitbouwen en de mogelijkheid om ontwikkelingskaarten te bemachtigen. Spelers zonder steden zullen er eerst een moeten bouwen, voor zij weer steden mogen uitbouwen.

Voorbeeld:

- De spelers heten Willem, Swaan, Pien en Bob.
- Bob, Willem en Swaan hebben elk een actieve (met helm) eenvoudige ridder (vaantje met 1 punt), Pien heeft er geen. Daardoor is de kracht van het leger van Catan "3". Willem en Bob hebben allebei 2 steden. Pien bezit een metropool (en dus geen stad). Swaan heeft alleen dorpen. Het barbarenleger heeft dus kracht "5" (4 steden, 1 metropool).
- De barbaren winnen (3:5).
- Willem en Bob verliezen beiden een stad. Hoewel Pien geen actieve ridders heeft, ontspringt zij de dans. Haar metropool is altijd beschermd. Swaan is ook niet getroffen, omdat zij alleen dorpen bezit.

Belangrijk: als een speler een stad verliest terwijl al zijn dorpen op het speelveld staan, wordt die stad omgedraaid en als dorp behandeld. Bij grondstoffenopbrengsten krijgt deze voormalige stad 1 grondstoffenkaart, en is 1 overwinningspunt waard.

- Als de speler later een stad wil bouwen, moet hij na betaling van de kosten (3 erts en 2 graan) eerst deze reduceerde stad herstellen. Deze wordt weer rechtop gezet en is in ere hersteld.
- Als een speler een tot dorp gereduceerde stad bezit, en verder geen steden heeft, mag hij zolang geen stadsuitbouwen doen.
- Je mag de ontwikkelingskaart Medicijn gebruiken om een gereduceerde stad te herstellen.
- Het herstelbeding van een Saboteur is niet van toepassing op deze situatie.

De ridders van Catan winnen

Als het leger van Catan even sterk of sterker is dan het barbarenleger, winnen ze de strijd.

- Als één speler de meeste actieve (met helm) ridders (krachtpunten) aan de verdediging van Catan heeft bijgedragen, is hij de held van de dag en ontvangt hij een overwinningspunt in de vorm van een kaart "Redder van Catan".
- Als twee of meer spelers de meeste actieve ridders aan de strijd hebben bijgedragen, mogen zij een ontwikkelingskaart van een stapel naar keuze trekken. Zij krijgen geen kaart "Redder van Catan".

Na de invasie wordt het barbarenschip weer op het eerste vakje van het barbarenschip gezet en begint de dreiging voor Catan van voren af aan.

DE HANDELAAR

Het speelstuk van de handelaar komt in het spel zodra er een ontwikkelingskaart "handelaar" wordt gespeeld. De speler zet de handelaar op een landtegel naast een van zijn dorpen of steden. Zo lang de



handelaar daar staat, mag de speler grondstoffenkaarten van de soort die daar geproduceerd wordt in een verhouding 2:1 met de bank ruilen.

- Als de struikrover op de landtegel van de handelaar staat, mag deze gewoon door de speler gebruikt worden.
- De handelaar vertrekt pas naar een andere landtegel als een speler een ontwikkelingskaart "handelaar" speelt.
- De handelaar kan niet door een ridder worden verjaagd.

De handelaar is 1 overwinningspunt waard.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra een speler die aan de beurt is 13 overwinningspunten heeft.

Een optionele spelregel voor ervaren Kolonisten

Wie meer tactiek wil, kan de volgende variant uitproberen:

Als het barbarenleger op Catan is geland, beslissen de spelers om beurten (te beginnen met de speler die aan de beurt is) hoeveel van hun actieve ridders zij inzetten voor de verdediging van Catan.

N.B. Nu kunnen de spelers bewust niet alle of helemaal geen actieve ridders inzetten en zo de andere spelers benadelen.

- Uitsluitend de ingezette ridders worden passief.

STEDEN & RIDDERS IN COMBINATIE MET "DE ZEEVAARDERS"

Het is heel goed mogelijk om beide uitbreidingen met het basisspel te combineren. Vooral de scenario's "Op naar nieuwe kusten" en "Door de woestijn" zijn geschikt. Minder geschikt zijn de ontdekkingsscenario's en die waarin veel kleine eilanden voorkomen. Spelregels die voor handelsroutes (straten) gelden, zijn over het algemeen ook van toepassing op scheepsroutes (schepen).

Spelregels voor "Steden & Ridders" in combinatie met "De Zeevaarders".

- In scenario's met meerdere eilanden zijn de spelregels bij een aanval van het barbarenleger onverwijd van kracht.
- Ridders mogen ook overzee verplaatst worden, mits beide driesprongen waar-tussen de ridder verplaatst wordt door een scheepsroute of een combinatie van straten en scheepsroutes met elkaar verbonden zijn.
- Een speler mag zijn actieve ridder ook op een driesprong op zee (aan zijn scheepsroute) zetten. De ridder bevindt zich dan als het ware op een schip.
- Als een ridder op een driesprong staat waaraan het laatste schip van een scheepsroute grenst, wordt de scheepsroute geblokkeerd. Met andere woorden: de verbinding tussen een ridder en een nederzetting van dezelfde kleur mag nimmer onderbroken worden.
- Wanneer een vreemde scheepsroute door het plaatsen van een ridder of een dorp onderbroken wordt, heeft dat hetzelfde effect als wanneer een (langste) handelsroute over land onderbroken wordt. De eigenaar van de scheepsroute mag deze niet ontbinden door aan de vreemde ridder grenzende schepen te verzetten.
- Een speler, die een actieve ridder aan de zeetegel heeft waar de zeerover staat, mag deze weggagen (verplaatsen) door zijn ridder te deactiveren.
- Het aantal overwinningspunten dat nodig is om het scenario te winnen moet met 2 verhoogd worden.
- Voor een stad aan een goudlandschap ontvangt men uitsluitend grondstoffen, nooit handelswaren.
- De handelaar mag niet op een goudlandschap worden gezet.
- De spelregel dat de struikrover niet verplaatst mag worden voordat de barbaren op Catan geland zijn, geldt ook voor (als die in het spel is) de zeerover, die aanvankelijk natuurlijk niet in de woestijn staat, maar op open zee bewaard wordt.

C Almanak voor ontwikkelingskaarten

WETENSCHAP (GROEN)

Alchimist (2x)

Speel deze kaart voordat je moet dobbelen. Bepaal het aantal ogen op de gewone dobbelstenen. Dan werp je de gebeurtenisdobbelsteen en pas je het resultaat volgens de spelregels toe.

Met deze kaart kan je de uitkomst met de rode en met de witte dobbelsteen uitzoeken. Dat zou bijvoorbeeld ook “7” mogen zijn. Daarna wordt de opbrengstendobbelsteen geworpen. Pas dan volgt de grondstoffenopbrengst. Als de speler al gedobbeld heeft, mag deze kaart in deze beurt niet meer gebruikt worden.

Bouwkraan (2x)

Een stadsuitbouw (Klooster, Raadhuis, enzovoort) kost bij het gebruik van deze kaart beurt 1 handelswaren minder.

Het voordeel van de “Bouwkraan” geldt uitsluitend in de beurt waarin deze wordt gespeeld. De kaart is uitsluitend en eenmalig bruikbaar om een stadsuitbouw (Markt, Raadhuis en dergelijke) te versnellen: het maakt het omdraaien van 1 stadsuitbouw wicthe goedkoper. De bouwkraan mag ook voor de eerste stadsuitbouw worden gebruikt, die daarmee zonder handelswaren te betalen wordt uitgevoerd. De bouw van een stad moet normaal met alle grondstoffen worden betaald.

Mijnbouw (2x)

Neem voor ieder berglandschap waaraan je minstens een dorp of stad hebt 2 grondstoffenkaarten erts.

Het speelt geen rol of je een stad of een dorp aan het ertsveld hebt.

Voorbeeld: je hebt 2 dorpen aan een berglandschap. Aan een ander berglandschap bezit je een stad. Als je nu de ontwikkelingskaart “Mijnbouw” speelt, ontvang je 4 ertskaarten van de bank.

Irrigatie (2x)

Neem voor ieder graanlandschap waaraan je minstens een dorp of stad hebt 2 grondstoffenkaarten graan.

Het speelt geen rol of je een dorp of een stad aan het akkerveld hebt.

Voorbeeld: je hebt 2 steden aan een graanlandschap. Aan een ander graanlandschap bezit je nog een dorp. Door het uitspelen van de ontwikkelingskaart “Irrigatie” ontvang je 4 graankaarten van de bank.

Boekdrukunst (1x)

1 overwinningspunt

Deze overwinningspuntenkaart leg je open voor je neer. Overwinningspuntenkaarten mag je niet gedekt houden. Ze tellen net als andere ontwikkelingskaarten niet mee als de striukrover toeslaat.

Uitvinder (2x)

Ruil 2 getallenfiches behalve de 2, 6, 8 en 12 met elkaar om.

Verbeter je grondstoffeninkomsten! Je mag 2 getallenfiches naar keuze (behalve de 2, 6, 8 en 12) aanwijzen en die met elkaar verwisselen. Je hoeft aan die landschappen geen dorpen of steden te hebben. Als je bijvoorbeeld een “9” en een “11” kiest, leg je de “9” op de plaats van de “11” en de “11” op de plaats van de “9”. Als de striukrover op een van de betrokken landschappen staat, mag de verwisseling gewoon doorgaan.

Ingenieur (1x)

Bouw direct en zonder kosten om één van je steden een stadsmuur.

Betere bescherming tegen de striukrover!

Neem een stadsmuur uit je voorraad en zet die onder een van je steden. Als de striukrover in actie komt, mag je 2 grondstoffenkaarten meer op handen hebben voordat je moet inleveren. Een stad kan maar één stadsmuur hebben. Meer dan 3 stadsmuren kun je niet bouwen. Dorpen mogen geen stadsmuren hebben.

Medicijn (2x)

Voor 2 erts en 1 graan mag je van één van je dorpen een stad maken.

Door het gebruik van deze kaart bespaar je 1 erts en 1 graan. Je mag voor de bouw van 1 stad niet tegelijk 2 Medicijnen gebruiken. Je mag wel in 1 beurt met 2 Medicijnen 2 dorpen in 2 steden veranderen.

Smeedkunst (2x)

Je mag kosteloos 2 eigen ridders 1 rang bevorderen (let op de voorwaarde voor machtige ridders). Machtige ridders kunnen niet bevorderd worden.

Je mag tot 2 actieve (met helm) en passieve (zonder helm) ridders bevorderen. Sterke ridders mag je alleen bevorderen als je de stadsuitbouw “Vesting” (politiek - blauw) gedaan hebt - niet eerder. De toestand van een bevorderde ridder (actief of passief) blijft ongewijzigd. Per beurt mag een ridder maar eenmaal worden bevorderd.

Stratenbouw (2x)

Bouw direct en zonder kosten 2 straten (of schepen of een combinatie ervan, als met De Zeevaarders wordt gespeeld).

De te bouwen straten mogen aan verschillende handelsroutes liggen. Ze moeten aan een eigen dorp of straat worden gepast. De bouw van schepen kan alleen als in combinatie met de uitbreiding “De Zeevaarders van Catan” gespeeld wordt. Dan mag bijvoorbeeld ook 1 straat en 1 schip worden gebouwd.

POLITIEK (BLAUW)

Bisschop (2x)

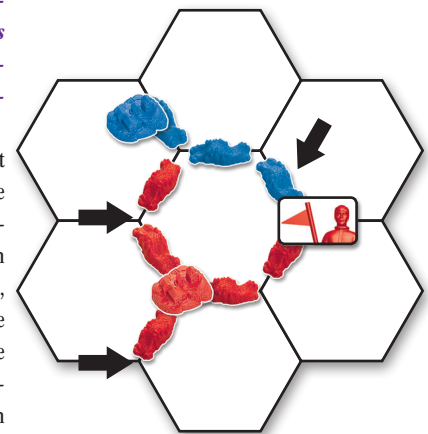
Verplaats de striukrover. Trek van iedere speler die aan de nieuwe landtegel van de striukrover minstens een dorp of stad heeft, gedekt een handkaart.

Als je de striukrover verplaatst, wordt zijn nieuwe locatie zoals gebruikelijk geblokkeerd. Je mag nu niet van één, maar van alle spelers die er een dorp of stad hebben een kaart uit de gedekte hand stelen. Dit zou ook een handelswarenkaart kunnen zijn. Van spelers met meerdere nederzettingen mag toch maar één kaart worden gestolen.

Diplomaat (2x)

Je mag een straat, als dit een vrij eindstuk van een handelsroute is, verwijderen. Als je een eigen straat verwijdert, mag je die direct kosteloos elders bouwen.

Het begrip “eindstuk” betekent in dit geval een straat waarmee een handelsroute begint of eindigt. Aan dit open einde mag zich geen straat, schip, ridder, dorp, stad of metropool van dezelfde speler bevinden. Een vreemde straat gaat terug naar de voorraad van de speler. Een eigen straat mag direct en kosteloos (volgens de geldende bouwregels) elders aan een eigen handelsroute worden gebouwd.



De met pijlen gemarkeerde straten zijn eindstukken en mogen met een Diplomaat verplaatst worden.

Alleen wie een eigen straat wegneemt, mag deze direct weer bouwen. Je mag geen vreemde straat wegnemen en een eigen straat bouwen.

Veldheer (2x)

Actieveer direct kosteloos alle eigen ridders.

Actieveer al je eigen ridders op het speelveld door hun helmen op te zetten. Dit kost nu geen graan.

Bruidsschat (2x)

Iedere speler die méér overwinningpunten heeft dan jij, moet je 2 handkaarten van zijn keuze schenken (grondstoffen of handelswaren).

Als een getroffen speler maar 1 kaart op handen heeft, moet hij die geven. Als een getroffen speler geen kaarten heeft, is hij gevrijwaard.

Intrige (2x)

Je mag een vreemde ridder verjagen. Er moet echter een eigen straat of schip (Zeevaarders) aan de driesprong liggen waar hij staat.

Met deze kaart kun je een ridder verjagen die een driesprong bezet houdt waar je wilt bouwen. Je kunt ook een ridder verjagen die je handelsroute onderbreekt of blokkeert. De vrijgekomen driesprong kan opnieuw (door ridders van beide spelers) bezet worden. Het is niet nodig om een ridder te hebben om deze kaart te mogen spelen. Een verdreven ridder moet vertrekken. Als er geen plaats voor hem is, moet hij terug naar de voorraad van de speler.

Saboteur (2x)

Alle andere spelers die evenveel of meer overwinningpunten dan jij hebben, moeten direct de helft van hun handkaarten afleggen (eigen keuze).

Bij oneven aantallen wordt naar beneden afgerond. **Voorbeeld:** bij een hand van 9 kaarten moeten er 4 afgelegd worden. Die gaan terug naar de bank. Stadsmuren bieden hier geen bescherming.

Spion (3x)

Bekijk de ontwikkelingskaarten van een andere speler en neem hem er een af.

Het is mogelijk om een Spion te stelen en deze direct in te zetten. Overwinningpunten mogen niet worden gestolen.

Overloper (2x)

Wijs een andere speler aan. Hij moet één van zijn ridders van het speelveld nemen. Jij mag een eigen ridder van dezelfde kracht op het speelveld zetten.

Als de andere speler een ridder verwijdt waarvoor in de plaats je geen gelijke eigen ridder kunt plaatsen, mag je een minder sterke eigen ridder opstellen.

Voorbeeld: de andere speler verwijdt een sterke ridder. Jij hebt beide eigen sterke ridders al op het speelveld staan. Je kunt dus geen sterke ridder meer rekruteren. Je mag nu een gewone ridder bouwen. Als dat ook niet mogelijk is, moet de andere speler toch een ridder van het speelveld nemen. Jij krijgt dan geen vervangende ridder. Als je geen locatie vrij hebt voor een overloper, moet de andere speler toch een ridder verwijderen. Jij krijgt in dit geval ook geen vervangende ridder.

Als de andere speler een machtige ridder van het speelveld neemt, mag je een eigen machtige ridder plaatsen, ook al heb je nog geen "vesting" (blauw - politiek) gebouwd.

Jouw ridder komt in dezelfde status op het speelveld als die van de overgelopen ridder.

Wetgeving (1x)

1 overwinningpunt

Deze overwinningpuntenkaart leg je open voor je neer. Overwinningpuntenkaarten mag je niet gedekt houden. Ze tellen net als andere ontwikkelingskaarten niet mee als de struikrover toeslaat.

HANDEL (GEEL)

Handelaar (6x)

Zet de handelaar op een landtegel naast één van je dorpen of steden. Zolang deze daar staat, mag je de grondstoffensoort van dit land in een verhouding van 2:1 met de bank ruilen.

Zet de handelaar op een landtegel naast een van je dorpen, steden of metropolen. Zolang de handelaar daar blijft staan (van jou is), mag je alle grondstoffen van die soort in een verhouding van 2:1 met de bank tegen andere grondstoffen of tegen handelswaren ruilen.

De handelaar is voor de speler die hem controleert 1 overwinningpunt waard. Als een andere speler een ontwikkelingskaart "Handelaar" speelt, krijgt hij de handelaar, het handelsvoordeel en ook het overwinningpunt. De struikrover heeft geen enkel effect op de handelaar.

Handelshaven (2x)

Je mag iedere speler éénmaal een grondstoffenkaart aanbieden. Hij moet je daarvoor in ruil een kaart handelswaren naar zijn keuze geven, als hij dat kan.

Van dit voordeel mag je gebruik maken zolang je aan de beurt bent. Je mag echter met iedere andere speler maar éénmaal deze ruil afdwingen. De andere speler kiest zelf welke kaart handelswaren hij aanbiedt. Als je een speler een grondstoffenkaart aanbiedt die geen kaart "Handelswaren" heeft, gaat de ruil niet door. Je houdt de hem aangeboden kaart.

Handelsvloot (2x)

Je mag tot het einde van je beurt één soort grondstoffen of handelswaren naar keuze in een verhouding van 2:1 met de bank ruilen.

Bij deze ruil moet je steeds dezelfde grondstoffenkaarten of handelswarenkaarten afgeven. Combinaties van verschillende kaarten zijn niet toegestaan. Dit betekent bijvoorbeeld dat je zo vaak je wilt en kunt 2 kaarten "papier" mag inleveren tegen een grondstoffenkaart naar keuze of een handelswarenkaart naar keuze.

Handelsmeester (2x)

Wijs een andere speler aan die meer overwinningpunten heeft dan jij. Kies uit zijn hand 2 kaarten (grondstoffen en/of handelswaren), die je mag houden.

De andere speler kan deze roof niet voorkomen, zelfs al heeft hij maar 1 overwinningpunt meer dan jij.

Handelswaren-monopolie (2x)

Kies een soort handelswaren. Iedere andere speler moet je zo een kaart geven, als hij dat kan.

Grondstoffen-monopolie (4x)

Kies een grondstoffensoort. Iedere andere speler moet je tot 2 van deze kaarten geven, als hij dat kan.

Als een andere speler maar 1 van deze grondstoffenkaarten heeft, moet hij die toch afgeven.



© 1998, 2010 Kosmos
Uitgever en distributie:
999 Games B.V.
www.999games.nl
Auteur: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Licentie: Catan GmbH, www.catan.com
Illustraties: Michael Menzel, Tanja Donner
Grafisch ontwerp: Michaela Kienle / Fine Tuning
Grafische bewerking: Fonts + Files
Ontwerp speelstukken: Andreas Klobner
Vertaling: Michael Bruinsma
Eindredactie: Michael Bruinsma
Klantenservice: 0900 - 9990000
klantenservice@999games.nl
Alle rechten voorbehouden.
Made in Germany.

KOLOGRAM



- Om de uitbreidingen Zeevaarders ②, Steden & Ridders ③ en Kooplieden & Barbaren ④ te kunnen spelen, is het basisspel ① vereist.
- De uitbreidingen Zeevaarders ②, Steden & Ridders ③ en Kooplieden & Barbaren ④ kunnen (mits er een basisspel ① aanwezig is) onafhankelijk van elkaar of samen worden gespeeld.
- Om met 5 of 6 mensen te kunnen spelen, is de uitbreiding voor 5 en 6 spelers per gewenst spel en/of uitbreiding nodig.
- toont de aanbevolen route. Maar omdat alle spellen en uitbreidingen met elkaar te combineren zijn (mits er een basisspel ① aanwezig is), zijn deze opties ook met aangegeven.

DE VORSTEN VAN CATAN



DIT GROTE KAARTSPEL VOOR 2 SPELERS IS EEN DUEL TUSSEN TWEE OPKOMENDE VORSTENDOMMEN. HET BASISPEL "DE EERSTE BEWONERS VAN CATAN" IS OP ZICH AL EEN HELE UITDAGING. DOOR DE VELE MOGELIJKE STRATEGIEËN BLIJFT HET SPEL LANG BOEIEND. UITEINDELIJK IS HET MOGELIJK OM 3 BIJGESLOTEN THEMASETS AAN HET BASISPEL TOE TE VOEGEN, WAARDOOR HET SPEL NIEUWE DIEPTE KRIJGT. DEZE SETS HETEN: "DE GOUDEN EEUW", "EEN TIJD VAN CONFLICT" EN "DE GROTE VOORUITGANG".

IN DE NABIJE TOEKOMST ZULLEN MEER THEMASETS VERSCHIJNEN.

