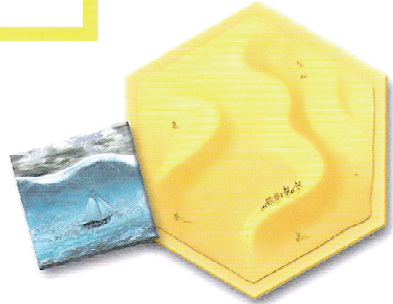


Geschikt voor:	basisspel
Spelersaantal:	voor 3 tot 4 spelers
Spelduur:	ca. 60 minuten

Spelmateriaal:

- 1 woestijntegel
- 60 stormvloedfiches



Scenario:

Catan staat voor een grote catastrofe. De zeespiegel stijgt langzaam en vroeg of laat zal Catan overstromen. De kustgebieden eerst, daarna het binnenland. Eens een stuk land ondergelopen en de zee verder reikt, dreigt ook voor de rest de ondergang.

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt als volgt opgebouwd:

- Verwijder één van de weidetegels en gebruik de extra woestijntegel in de plaats. Beide woestijntegels plaatst men in de centrale – 5 tegels lange – rij met landtegels, elk aan een uiteinde. Alle andere tegels plaatst men via de 'variabele' opbouw.
- Verwijder één cijferfiche '3' en plaats eerst willekeurig de cijferfiches van de 10 kustgebieden (uitgezonderd de 2 woestijntegels). Plaats daarna willekeurig de cijferfiches van de overige 7 binnenlandtegels. Zorg ervoor dat de rode cijferfiches ('6' en '8') niet naast elkaar geplaatst worden.
- De spelers plaatsen hun 2 startnederzettingen volgens de normale startregels.
- De stormvloedtegels worden binnen handbereik van alle spelers gelegd.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de normale basisregels.

Extra spelregels:

- Wanneer een cijfer wordt gebobbeld van een tegel welke aan de kust grenst, dan doorloopt men eerst de opbrengstfase. Pas daarna plaatst men 1 stormvloedfiche op deze landtegel.
 - ✓ Wanneer een **originele kusttegel (10 stuks) 5 stormvloedfiches** bevat, dan gaat deze tegel verloren en wordt hij vervangen door een zeetegel.
 - ✓ Wanneer een **originele binnenlandtegel (7 stuks) 3 stormvloedfiches** bevat, dan gaat deze tegel verloren en wordt hij vervangen door een zeetegel.
 - ✓ Woestijntegels kunnen niet overspoeld worden en gaan dus nooit verloren.
 - ✓ Wanneer een dorp, stad of straat aan geen land meer grenst, dan gaat deze verloren.
 - ✓ De struikrover vlucht naar de woestijn wanneer een landtegel, op 1 stormvloedfiche na, overspoeld wordt. Hij kan ook nooit naar een landtegel verplaats worden welke, op 1 stormvloedfiche na, overspoeld wordt.
- Het spel eindigt wanneer:
 - ✓ een speler **10 overwinningpunten** behaalt.
 - ✓ – bij 3 spelers – **7 landtegels overspoeld zijn.**
 - ✓ – bij 4 spelers – **8 landtegels overspoeld zijn.**

Gebeurtenissen op Catan Klaus Teuber



Geschikt voor: basisspel, zeevaarders, S&R

Spelersaantal: voor 3 tot 4 spelers

Spelduur: ca. 60 minuten

Spelmateriaal:

- 37 gebeurteniskaarten (36+1)

Scenario:

De 2 dobbelstenen worden vervangen door 37 (36+1) gedekte gebeurteniskaarten. Deze kaarten bevatten, naast een cijfer – welke de waarde van de dobbelstenen vervangt – één van de 11 nieuwe gebeurtenissen. De gebeurtenis wordt gespeeld na de opbrengstfase.

Spelvoorbereiding:

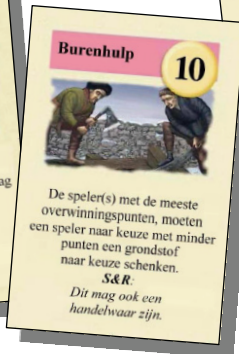
Het spelbord wordt opgebouwd volgens de normale of de variabele regels.

De stapel met gebeurteniskaarten:

- Haal de kaart 'jaarwisseling' uit de stapel kaarten en schud de overige 36 kaarten.
- Leg 5 kaarten gedekt op elkaar. Plaats de kaart 'jaarwisseling' gedekt op de 5 gedekte kaarten. Plaats de overige 31 kaarten gedekt op de gedekte kaart 'jaarwisseling'.
- Wanneer de kaart 'jaarwisseling' wordt gespeeld, dan bouwt men de stapel gebeurteniskaarten opnieuw op zoals hierboven aangegeven.
- Op deze manier kunnen steeds 5 gebeurtenissen niet gespeeld worden.

Extra spelregels (aanwezig op de kaarten):

<p>Jaarwisseling</p> <p>Alle kaarten behalve deze worden geschud. Leg er vijf onder jaarwisseling en de rest erbovenop. Pak daarna een nieuwe kaart.</p>	<p>Productief Jaar 2</p> <p>Iedere speler krijgt een grondstof naar keuze.</p> <p>S&R: Dit mag geen handelwaar zijn</p>	<p>Conflict 3</p> <p>De speler die alleen de meeste ridders heeft gespeeld of de grootste riddersmacht kaart heeft, mag uit de gedekte hand van een medespeler een kaart trekken. (Geen ontwikkelingskaart)</p> <p>S&R: Wie het meeste actieve ridders heeft mag trekken.</p>	<p>Terugkeer van de rovers 4</p> <p>De rover wordt direct teruggezet op de woestijn. Er mag geen kaart getrokken worden van een speler die aan de woestijn een dorp of stad heeft gebouwd.</p>	<p>Handelsoordeel 5</p> <p>De speler met de langste handelsroute mag uit de gedekte hand van een medespeler naar keuze een kaart trekken (Geen ontwikkelingskaartjes)</p> <p>S&R: Geen vooruitgangkaartjes</p>
<p>Riddertoernooi 5</p> <p>De speler(s) met de meeste uitgespeelde ridders mag een grondstof kiezen.</p> <p>S&R: De geactiveerde ridders tellen. Er mag geen handelswaren gekozen worden.</p>	<p>Epidemie 6</p> <p>De spelers krijgen maar één grondstof voor een stad.</p> <p>S&R: Je ontvangt geen handelswaren.</p>	<p>Aardbeving 6</p> <p>Iedere speler moet een van zijn straatjes dwarsleggen. Dit straatje moet gerepareerd worden. Dit kost 1 steen en 1 hout. Het te repareren straatje telt wel mee in de langste handelsroute.</p>	<p>Goede Buren 6</p> <p>Iedere speler geeft de linkerbuurman een grondstof naar keuze, als hij deze bezit.</p> <p>S&R: Je mag ook handelswaren weggeven.</p>	<p>Roofoverval 7</p> <p>1. Iedere speler met meer dan 7 handkaartjes, levert de helft in. 2. Verzet de rover en trek uit de hand van degene die op de nieuwe plek van de rover gebouwd heeft een handkaart. (Geen ontwikkelingskaartje)</p>



In de jungle		Klaus Teuber
Geschiedt voor:	basisspel, zeevaarders, S&R	
Spelersaantal:	voor 3 tot 4 spelers	
Spelduur:	ca. 60 minuten	

Spelmateriaal:

- 1 jungletegel
- 30 rode ontdekkingsfiches



Scenario:

In de jungle worden ontdekkingen gedaan, welke met ontdekkingsfiches beloofd worden. Ontdekkingstegels helpen bij het verwerven van ontwikkelingskaarten.

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt opgebouwd volgens de normale of de variabele regels. Wanneer het spelbord opgebouwd is – zowel de landtegels alsook de cijfertegels – dan vervangt men de weilandtegel – met de hoogste cijferfiche – door de jungletegel. De cijferfiche wordt dan op de jungletegel geplaatst.

- De spelers plaatsen hun 2 startnederzettingen volgens de normale startregels.
- De rode ontdekkingsfiches worden binnen handbereik van alle spelers gelegd.
- De struikrover start het spel op de jungletegel.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de normale basisregels.

Extra spelregels:

- Wanneer het cijfer van de jungletegel wordt gebobbeld, dan ontvangt elke speler welke een:
 - ✓ **dorp** langsheen de jungletegel heeft gebouwd, **1 ontdekkingsfiche**.
 - ✓ **stad** langsheen de jungletegel heeft gebouwd, **2 ontdekkingsfiches**.
- Een **ontdekkingsfiche** vervangt een **grondstof** naar keuze bij het verwerven van een **ontwikkelingskaart**. Meerdere ontdekkingsfiches kunnen meerdere ontdekkingsfiches vervangen.
- Ontdekkingsfiches **tellen niet mee als grondstoffen** (voor het tellen bij een struikroveractie) en kunnen niet 'geroofd' worden (door de struikrover).

Vulkanen op Catan

Bastian Schulz

Geschied voor: basisspel, zeevaarders, S&R

Spelersaantal: voor 3 tot 4 spelers

Spelduur: ca. 60 minuten

Spelmateriaal:

- 1 vulkaantegel



Scenario:

Een vulkaan is een fascinerend iets. Wanneer de vulkaan slaapt, dan is het een prachtig stuk natuur. Daar komt bij dat de bodem aan de voet van de vulkaan bijzonder vruchtbaar is. Doch, wanneer de reus wakker wordt, dan moet hij gevreesd worden in zowel dorpen als steden. Echter, het goud van de vulkaan lonkt!

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt opgebouwd volgens de normale of de variabele regels. Vervang hierbij de woestijntegel door de vulkaantegel.

- De spelers plaatsen hun 2 startnederzettingen volgens de normale startregels, doch men mag niet bouwen aan de vulkaan zelf.
- De struikrover start het spel naast het spelbord.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de normale basisregels.

Extra spelregels:

- De spelers kunnen zowel dorpen als steden langsheen de vulkaan bouwen. Dit is echter niet zonder gevaar.
 - ✓ Wanneer de waarde van de cijferfiche van de vulkaan wordt geworpen, dan ontwaakt de reus. De vulkaan barst uit.
 - ✓ Alle spelers die met een dorp aan de vulkaan grenzen bij het uitbarsten, ontvangen 1 grondstof naar keuze.
 - ✓ Alle spelers die met een stad aan de vulkaan grenzen bij het uitbarsten, ontvangen 2 grondstoffen naar keuze.
 - ✓ Vervolgens wordt er opnieuw geworpen met 1 dobbelsteen. Deze waarde bepaalt in welke richting de lava van de vulkaan vloeit.
 - ✓ Wanneer een dorp door lava wordt overspoeld, dan gaat het dorp verloren. De speler neemt het dorp terug in zijn bezit.
 - ✓ Wanneer een stad door lava wordt overspoeld, dan wordt de stad vervangen door een dorp. De speler neemt de stad terug in zijn bezit.
 - ✓ Wanneer een door lava overspoelde stad niet door een dorp kan worden vervangen (door onvoldoende speelstukken), dan gaat deze nederzetting volledig verloren.
 - ✓ *De struikrover kan nooit op de vulkaan geplaatst worden.*

De specialisten

Stefan Risthaus

Geschied voor: basisspel, zeevaarders, S&R

Spelersaantal: voor 3 tot 4 spelers

Spelduur: ca. 60 minuten

Spelmateriaal:

- 5 specialistenkaarten



Scenario:

In deze variant kan men, naast de klassieke strijd om overwinningpunten, zichzelf in bepaalde grondstoffen specialiseren. Wie zichzelf het beste kan specialiseren, geniet voordelen!

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt opgebouwd volgens de normale of de variabele regels. De specialistenkaarten worden binnen handbereik van alle spelers gelegd.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de normale basisregels.

Extra spelregels:

- Dorpen of steden aan landtegels brengen de bezitter specialisatiepunten op voor de overeenkomstige grondstoffen. Deze punten weerspiegelen de graad van specialisatie van een speler in een bepaalde grondstof:
 - ✓ een **dorp** brengt **1 specialisatiepunt** per aangrenzende grondstof op.
 - Een dorp gebouwd aan een akker, een bos en een berg, ontvangt 1 specialisatiepunt per grondstof. Ttz 1 punt voor de akker, 1 punt voor het bos en 1 punt voor de berg.
 - ✓ een **stad** brengt **2 specialisatiepunten** per aangrenzende grondstof op.
 - Een stad gebouwd aan een akker, een bos en een berg, ontvangt 2 specialisatiepunten per grondstof. Ttz 2 punten voor de akker, 2 punten voor het bos en 2 punten voor de berg.
- De specialisatiepunten worden geteld bij het bouwen van een nederzetting. Bij een dorp ontvangt men punten (1 specialisatiepunt per grondstof). Bij een stad ontvangt men extra punten (nogmaals 1 extra specialisatiepunt per grondstof).
- De specialisatiepunten kunnen steeds op het spelbord zelf geteld worden, doch we raden aan dat elke speler zijn specialisatiepunten voor zichzelf neerschrijft (geheugensteuntje).
- Eens een speler 4 specialisatiepunten heeft van een bepaalde grondstof, dan ontvangt hij de overeenkomstige specialistenkaart. **Eén specialistenkaart is 1 overwinningpunt waard.**
- Telkens wanneer een speler – gespecialiseerd in een bepaalde grondstof (specialistenkaart) – aan de beurt is, ontvangt hij **kosteloos 1 grondstof** van het overeenkomstige type.
- Wanneer een speler hetzelfde aantal specialisatiepunten in een bepaalde grondstof bezit als een andere speler welke specialist is in diezelfde grondstof, dan verliest deze laatste zijn specialistenkaart en wordt deze terug naast het spelbord geplaatst.
- Wanneer een speler **méer** specialisatiepunten in een bepaalde grondstof bezit als een speler welke specialist is in diezelfde grondstof, dan ontvangt de eerste speler de specialistenkaart en wordt hij op zijn beurt specialist.
- Het spel eindigt wanneer:
 - ✓ een speler **12 overwinningpunten** behaalt.
 - ✓ **één speler alle specialistenkaarten bezit.**

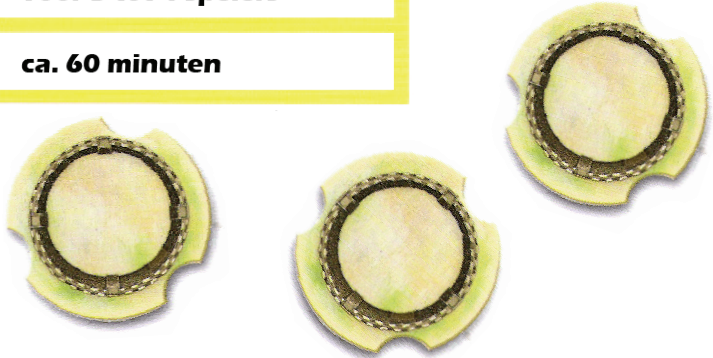
Stadsmuren

Klaus Teuber

Geschikt voor:	basisspel, zeevaarders, S&R
Spelersaantal:	voor 3 tot 4 spelers
Spelduur:	ca. 60 minuten

Spelmateriaal:

- 7 stadsmuurfiches



Scenario:

Het leven op Catan gaat niet over rozen – men bouwt aan welstand door de bouw van dorpen en steden – terwijl de komst van struikrovers alles teniet kunnen laten gaan. Het antwoord hierop zijn de stadsmuren, welke de steden en hun grondstoffen voor plunderingen moeten behoeden.

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt opgebouwd volgens de normale of de variabele regels. De stadsmuurfiches worden binnen handbereik van alle spelers gelegd.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de normale basisregels.

Extra spelregels:

- Normaal verliest een speler – die meer dan 7 grondstofkaarten bezit – bij het dobbelen van de waarde 7, de helft van zijn grondstoffen. Door de bouw van een stadsmuur kan een speler het aantal grondstofkaarten welke hij veilig in de hand kan hebben (standaard 7 stuks) met 2 verhogen.
 - ✓ De bouw van een stadsmuur kost 2 grondstoffen baksteen.
 - ✓ Een stadsmuur kan enkel rond een stad worden gebouwd (niet rond een dorp).
 - ✓ Wanneer de waarde 7 wordt geworpen, mag een speler met 1 stadsmuur 9 grondstofkaarten in de hand hebben, een speler met 2 stadsmuren 11, een speler met 3 stadsmuren 13, enz...
 - ✓ Stadsmuren kunnen gebouwd worden zolang de voorraad strekt.
 - ✓ De stadsmuren op voorraad behoren geen enkele speler toe.
 - ✓ Bij het verliezen van een stad, gaat ook de stadsmuur verloren (dit in combinatie met bijvoorbeeld Steden & Ridders, Vulkanen van Catan, enz).
- Het spel eindigt wanneer:
 - ✓ een speler 11 overwinningspunten behaalt.

Kastelen van Catan

Fritz Gruber

Geschikt voor:	basisspel, zeevaarders, S&R
Spelersaantal:	voor 3 tot 4 spelers
Spelduur:	ca. 60 minuten

Spelmateriaal:

- 6 kasteelfiches



Scenario:

Diegene welke al meermaals door striukrovers zijn overvallen en daardoor hun laatste grondstoffen zagen verdwijnen, kunnen erover meespreken: op Catan is niks een zekerheid... Meermaals wenst men een veilige plaats, een plaats waar de striukrovers niet kunnen komen: de kastelen van Catan.

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt opgebouwd volgens de normale of de variabele regels. De kasteelfiches worden binnen handbereik van alle spelers gelegd.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de normale basisregels.

Extra spelregels:

- Eens een speler gedurende het spel 2 ridderkaarten heeft gespeeld, kan hij ervoor kiezen om deze 2 kaarten terug onder de stapel ontwikkelingskaarten te schuiven en hiervoor 1 kasteel te bouwen.
 - ✓ Een kasteel wordt op een landtegel naar keuze geplaatst welke grenst aan een dorp of stad van de speler welke het kasteel bouwt.
 - ✓ Het kasteel wordt ronde cijferfiche van de landtegel geplaatst en beschermt zo deze landtegel tegen de komst van de striukrover.
 - ✓ Een kasteel kan niet worden gebouwd op de landtegel waar de striukrover momenteel actief is.
 - ✓ Kastelen kunnen gebouwd worden zolang de voorraad strekt.
 - ✓ De kastelen op voorraad behoren geen enkele speler toe.
 - ✓ Een gebouwd kasteel kan niet verplaatst worden.
 - ✓ De beslissing om een kasteel te bouwen, moet worden gemaakt bij spelen van de 2^e ridderkaart. Nadien kan niet meer!
 - ✓ Wanneer een speler een 4^e ridderkaart zou spelen – en voorheen geen kasteel heeft gebouwd bij zijn 2^e ridderkaart – kan hij opnieuw kiezen om een kasteel te bouwen.
- Met de uitbreiding Steden & Ridders:
 - ✓ Een speler kan enkel een kasteel bouwen wanneer deze speler tijdens diezelfde beurt een dorp of stad bouwt. Nadien kan niet meer!
 - ✓ De bouw van een kasteel kost 2 grondstoffen baksteen en 1 grondstof erts.
 - ✓ Het kasteel kan bij elke nederzetting van de speler gebouwd worden, niet noodzakelijk naast de zonet gebouwde nederzetting.

De grote rivier

Klaus Teuber

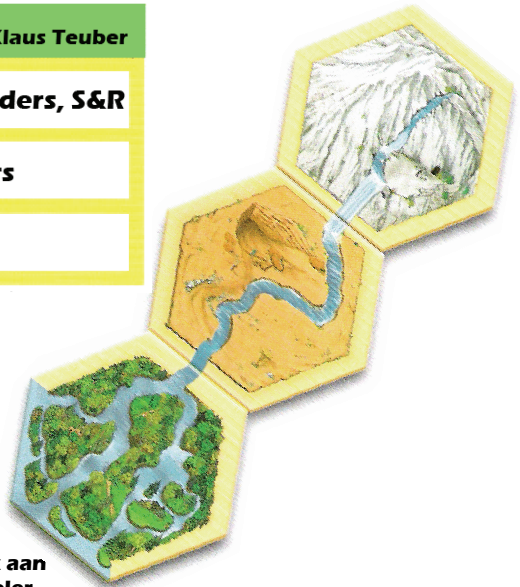
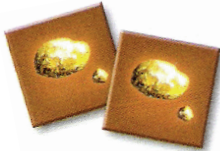
Geschikt voor: basisspel, zeevaarders, S&R

Spelersaantal: voor 3 tot 4 spelers

Spelduur: ca. 60 minuten

Spelmateriaal:

- 3 riviertegels
- 30 goudfiches



Scenario:

Uit de bergen stroomt een grote rivier: deze is rijk aan goud welke aan de oevers wordt afgezet. Elke speler probeert om aan de oevers zoveel mogelijk straten en nederzettingen te bouwen en met de hulp van het goud extra overwinningpunten te verzamelen.

Spelvoorbereiding:

- De rivier stroomt over 3 landtegels. De gebergten met de bron (bergtegel), het hoogland met het middelste rivierdeel (heuveltegel) en het moeras welke altijd aan de zee grenst.
- Uit het basisspel wordt de woestijn-, één heuvel-, en één bergtegel verwijderd.
 - Eerst plaatst men het moeras, welke steeds met 2 zijden aan de zee grenst.
 - Vervolgens plaats men het middelste rivierdeel en de bron.
 - De rest van spelbord wordt opgebouwd volgens de variabele regels.
 - De moerastegel ontvangt geen cijferfiche, de bron en het middendeel van de rivier wel. Deze laatste twee riviertegels blijven gedurende het spel dus grondstoffen genereren.
 - De struikrover start het spel op de moerastegel.
 - De spelers plaatsen hun 2 startnederzettingen volgens de normale startregels, doch men mag niet bouwen aan de rivier zelf.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de normale basisregels.

Extra spelregels:

- Voor elke straat of nederzetting welke aan de oevers van de rivier worden gebouwd, ontvangt men 1 goudfiche (langsheen de 3 riviertegels).
- Voor een nederzetting op de uiteinden van de rivierdelta (scheiding zee en land op de moerastegel) ontvangt men 2 goudfiches.
- Straten mogen overheen de rivier (van oever naar oever - brug) gebouwd worden. Ook hier ontvangt de speler 1 goudfiche. Straten kunnen echter niet op de twee zeescheidingen (rivierdelta van de moerastegel) gebouwd worden.
- Drie (3) goudfiches zijn 1 overwinningpunt waard.
- Het spel eindigt wanneer:
 - ✓ een speler 12 overwinningpunten behaalt.
- Met de uitbreiding Zeevaarders:
 - ✓ Een speler welke een schip plaats langs de rivierdelta, ontvangt 1 goudfiche. Hij verliest deze goudfiche wanneer het schip weg van de rivier zou worden verplaatst.
- Met de uitbreiding Steden & Ridders:
 - ✓ Voor het bouwen van ridders langs de rivier ontvangt men geen goudfiches.

De havenmeester

Klaus Teuber

Geschikt voor: basisspel, zeevaarders, S&R

Spelersaantal: voor 3 tot 4 spelers

Spelduur: ca. 60 minuten

Spelmateriaal:

- 1 havenmeesterkaart



Scenario:

De handel op Catan wordt steeds belangrijker en de havens krijgen een steeds grotere rol toebedeeld. Dorpen en steden met zeehavens worden beloond met havenpunten. Tijdens het spel zijn hiermee 2 overwinningspunten te verdienen.

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt opgebouwd volgens de normale of de variabele regels. De havenmeesterkaart wordt binnen handbereik van alle spelers gelegd.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de normale basisregels.

Extra spelregels:

- Een dorp aan een zeehaven brengt **1 havenpunt** op.
- Een stad aan een zeehaven brengt **2 havenpunt** op.
- De eerste speler welke 3 havenpunten behaalt, ontvangt de havenmeesterkaart en wordt zo havenmeester.
 - ✓ Wanneer een speler méér havenpunten bezit als de speler welke de havenmeester is, dan ontvangt de eerste speler de havenmeesterkaart en wordt hij op zijn beurt havenmeester.
 - ✓ Wanneer een speler hetzelfde aantal havenpunten bezit als de speler welke de havenmeester is, dan blijft de havenmeesterkaart bij zijn huidige eigenaar en blijft deze speler zo de havenmeester.
- Het spel eindigt wanneer:
 - ✓ een speler **11 overwinningspunten** behaalt.

De magische '7'

Silke Dennenmoser

Geschikt voor: basisspel, zeevaarders, S&R

Spelersaantal: voor 3 tot 4 spelers

Spelduur: ca. 60 minuten

Spelmateriaal:

- 1 kasteeltegels
- 1 '6+1' fiche



Scenario:

Op Catan zijn er nog vele mysterieuze en onontdekte locaties. Zo is er een plaats waar diegene die er durft nederzetten, er af en toe beloond wordt met kosteloze ontwikkelingskaarten.

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt opgebouwd volgens de normale of de variabele regels. Vervang hierbij de woestijntegel door de kasteeltegels.

Op de kasteeltegels legt men de '6+1' fiche.

- **Met de uitbreiding Zeevaarders:**
 - ✓ vervang een landtegels naar keuze om de kasteeltegels te plaatsen.

Spelverloop:

Het spel verloopt volgens de normale basisregels.

De spelers kunnen aan de kasteeltegels – volgens de bouwregels van het basisspel – dorpen of een steden bouwen.

Extra spelregels:

- De kasteeltegels levert geen grondstoffen op.
- De struikrover – en de struikroveracties – worden pas uitgevoerd na de actie van de kasteeltegels.
- Wanneer de waarde 7 wordt gedubbeld – en dit met de ogen 1 en 6 – dan ontvangt elke speler welke een:
 - ✓ dorp langsheen de kasteeltegels heeft gebouwd, 1 ontwikkelingskaart.
 - ✓ stad langsheen de kasteeltegels heeft gebouwd, 2 ontwikkelingskaarten.
- Men mag een ontwikkelingskaart niet gebruiken in de ronde waarin deze werd verkregen.
- De struikrover kan nooit op de kasteeltegels geplaatst worden.
- **Met de uitbreiding Steden & Ridders:**
 - ✓ Men ontvangt één of meerdere actiekaarten (specialisatie naar keuze) in plaats van de in het basisspel gebruikte ontwikkelingskaarten.