

Die Siedler von Catan - Die Seefahrer

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door Kosmos, 1997

De zee-uitbreiding op het bekende basisspel (3 tot 4 spelers vanaf 12 jaar).

Vertaald in het Nederlands door André Berben (medewerker Vlaams Spellenarchief).

De Kolonisten Van Catan. De Zeevaarders. Uitbreiding.

Tot het spel behoren:

- 12 watervelden, 2 goudrivier, 3 woestijn, 1 akkerland, 1 woud, 1 weideland, 2 gebergte 2 leemland.
- 8 zegepunten chips
- 10 getallen chips
- 12 haven-plaatjes
- 60 schepen in 4 kleuren
- 1 zeeroverschip

Opbouw van het raamwerk

Zet de raamdelen zo tezamen, als het desbetreffende scenario in de afbeelding toont. Alle delen zijn met hoofdletters getekend. De gelijke hoofdletters moeten in elkaar passen. De verlengstukken, met X getekend, vormen een uitzondering. Zij worden, indien vereist, tussen de verbindingen B-B en F-F ingepast.

Het benodigde materiaal:

Voor alle scenario's heeft U het basisspel van Siedler nodig. Bij "Groot-Catan" moeten er zelf 2 spelen worden samengevoegd. (vraag vrienden om hun eigen spel mee te brengen)

Bij elk scenario vindt U telkens een overzicht onder "3 Materiaal" van wat U nodig heeft.

De haven-plaatjes

Voor elk spel worden de haven-plaatjes, die door het voorziene scenario voorgeschreven zijn, bedekt gemengd.

Daarna wordt van de omgekeerde stapel telkens het bovenste haven-plaatje afgenomen en in toevallige rij-orde op het speelplan gelegd - op de daarvoor voorziene plaats.

Belangrijk

De zeevelden uit het basisspel (met de opgedrukte havens) worden niet

meer gebruikt. De "Zeevaarder-Uitbreiding" bevat voldoende neutrale zeevelden, om de oude havens te vervangen.

DE AANVULLENDE REGELS

Principieel wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld. Daarbij komen nu voor alle scenario's volgende nieuwe regels:

- voor de bouw en het inzetten van een schip
- voor de aanvullende zegepunten

1. Scheepsbouw

- De bouw van een schip kost 1 eenheid Wol (Zeilen) en 1 eenheid Hout (Romp). Schepen worden als straten ingezet, zij kunnen echter (in tegenstelling tot straten) wel van plaats veranderen.
- Een schip mag enkel op een grens tussen 2 zeevelden (Waterweg) geplaatst worden of op een weg tussen een zeeveld en een kustveld (Afbeelding A).
- Wie een schip gebouwd heeft, moet het als volgt inzetten: Bij een nederzetting of een stad (afb. A + B) en/of bij een eigen schip (vertakken is toegestaan) (afb. C)
- Niet toegelaten is het aansluiten van een schip aan een straat of een straat aan een schip. (afb. D)
- Een straat kan **enkel** met een schip voortgebouwd worden (of omgekeerd), wanneer de speler aan de straat eerst een nederzetting en aan deze nederzetting dan een schip aanbouwt.
- Op elke waterweg (in de open zee) mag je maximaal 1 schip plaatsen.
- Op de kustwegen mag je 1 schip of 1 straat bouwen.

2. Functies van de schepen

- Schepen hebben op zee dezelfde functie als de straat op het land. Een schip verbindt de beide naburige kruispunten (snijpunten van 3 velden met elkaar.
- Meerdere schepen na elkaar (Scheepslinie) creëren verbindingen over het scheidende water heen.
- Wie met zijn scheepslinie, vertrekkend van een eigen nederzetting/stad, weer een randveld bereikt, kan daar een nieuwe nederzetting stichten. (Afstandsregel respecteren !!) Van daaruit kan men straten in het achterland doorbouwen of per schip opnieuw op ontdekking gaan. (Afb. A)

3. Verplaatsen van schepen.

In tegenstelling met straten kunnen schepen wel verplaatst worden. Daarbij moet men volgende regels in acht houden:

- Staan meerdere schepen achter elkaar in een ononderbroken lijn, dan heeft U een scheepslinie. Een ononderbroken scheepslinie tussen twee eigen nederzettingen/steden in is een **gesloten scheepslinie**. Hieruit kan geen schip verzet worden (Afb. B)

- Een scheepslinie, die geen verbindingsweg vormt tussen nederzettingen/steden is een **open scheepslinie**. Het voorste schip van zo'n open linie mag verplaatst worden en mag meteen op een andere plaats ingezet worden. (Afb. C)
- Per ronde mag slechts 1 schip verzet worden. Er mag echter geen schip verzet worden, dat in dezelfde ronde gekocht is.

4. Speciale Zegepunten.

- Speciale zegepunten worden in de vorm van Zegepunten-chips toegekend. Iedere speler kan deze punten verkrijgen. De mogelijkheden daartoe zijn in de verschillende scenario's aangegeven.
- Deze punten worden altijd **onder de stad/nederzetting** geschoven, voor dewelke men een extra-punt krijgt.

5. Langste Handelsstraat.

- Bij de toekenning "Langste Handelsstraat" worden nu naast de straten ook de schepen meegeteld. De speler, die de langste doorgaande verbinding van straten en/of schepen bezit, verkrijgt de speciale kaart.
- **Pas op:** Schepen gelden enkel verbonden met een straat wanneer er zich een nederzetting/stad tussenin bevindt.

6. Vooruitgangskaarten Stratenbouw

- Wie één van deze kaarten uitspeelt, mag in plaats van twee straten ook twee schepen bouwen of 1 schip en 1 straat.

7. Goud.

- Nieuw in het spel is het veld "Goudrivier". Hier wordt de nieuwe grondstof "Goud" gewonnen.
- Het goud wordt echter enkel gebruikt als ruilmiddel. Er bestaan geen grondstofkaarten Goud.
- Wordt het getal van een goudveld gedubbeld, neemt elke betrokken speler 1 Goudstofkaart naar keuze.

8. Stichtingsfase.

- Wie in de Stichtingsfase één van zijn beide nederzettingen aan de kust plaatst, kan in plaats van een straat ook een schip aan deze nederzetting plaatsen.
- Dit kan zinvol zijn, wanneer een speler het plan heeft zo vlug mogelijk in zee te steken.



DE ZEEROVER - VARIANTE

Bij dit spel hoort ook een zwart zeeroverschip. Met dit schip kan U de volgende varianten uitproberen.

De zeerover start op een willekeurig zeeveld, in het midden van een veld, niet op

een kruising.

- Dobbelt een speler een "7" dan kan hij kiezen om de rover of de zeerover te verplaatsen. Verzet de speler de zeerover (weeral op het midden van een zeeveld), dan mag hij de bezitter van een aanpalend schip 1 kaart ontstelen.
- Wanneer een speler een ridderkaart uitspeelt, heeft hij de keuze tussen de rover of de zeerover.
- Zolang de zeerover een veld bezet mag niemand op een aanpalende kruising een schip bouwen of verplaatsen.



SCENARIO 1 NAAR NIEUWE OEVERS

Vanaf het grote eiland worden kleine eilanden gekoloniseerd.

1. Voorbereiding

Het grote eiland wordt volgens de regels van het basisspel opgebouwd. Het overige materiaal, dat in de tabellen genoemd is, bevat de kleine eilanden.

Gebruik bij de opbouw niet de voorgedrukte havenvelden maar de neutrale zeevelden.

Opgelet:

Wie een nederzetting aan de kust van het hoofdeiland - richting kleine eilanden - sticht, zou beter een schip aan zijn nederzetting plaatsen opdat hij meteen het ruime sop kan kiezen.

2. Bijzondere regels

Speciale zegepunten.

Voor zijn eerste nederzetting, die een speler op een klein eiland sticht, krijgt hij een speciaal zegepunt, dat hij onder deze nederzetting schuift.

Bij de eerste nederzetting speelt het geen rol of er daar in de buurt al een andere speler een nederzetting gesticht heeft.

Speleinde

Het spel eindigt wanneer een speler 13 punten behaalt.

3. Materiaal.

- a. Zeshoekvelden: 10 meer, 2 Goud, 1 Akkerland, 1 Leem, 1 Gebergte, 1 Weide, 1 Woud, 18 in totaal.
- b. Getallenschijfjes: Zie lijst blz. 5
- c. Aantal havens: 9 (5 speciale en 4 x 3:1 havens)



SCENARIO 2: DE VIER EILANDEN

Van één of twee 'moedereilanden' uit kunnen de onbekende, 'vreemde' eilanden gekoloniseerd worden.

1. Voorbereiding.

Zet het raamwerk zoals getoond op bladzijde 6.

Het benodigde materiaal staat in de beide tabellen beschreven.

2. Bijzondere regels.

Stichtingsfase

Elke speler mag zijn beide start-nederzettingen op een eiland naar eigen voorkeur stichten. Zo kiest een speler één of twee moedereilanden. Alle andere eilanden zijn voor hem vreemde eilanden.

Wie in de Stichtingsfase een van zijn beide nederzettingen aan de **kust bouwt, moet** in plaats van een straat een schip bij deze nederzetting plaatsen.

Belangrijk: Dit geldt enkel voor die kusten, die naar de andere eilanden gericht zijn.

Speciale zegepunten.

Voor een eerste nederzetting, die een speler op een vreemd eiland kan stichten, krijgt hij één extra-zegepunt, dat hij onder zijn nederzetting schuift.

Zo telt de nederzetting voor 2 punten.

Voor zijn eerste nederzetting, die hij op elk ander vreemd eiland weet te bouwen krijgt hij er telkens twee zegepunten bij.

Bij elk van deze **eerste nederzettingen** speelt het géén rol, of op het betreffende vreemde eiland al een andere speler een nederzetting gesticht heeft.

Voorbeeld:

Een speler heeft zijn beide nederzettingen op het grote eiland links onder gesticht. (zie afbeelding) Hij bereikt met zijn schip het eiland links boven. Hij sticht op dit eiland zijn eerste nederzetting en krijgt één zegepunt extra, dat hij vervolgens onder zijn nederzetting schuift.

Van deze nederzetting uit bereikt hij vervolgens het eiland rechts boven, sticht ook daar zijn eerste nederzetting en verkrijgt 2 zegepunten extra.

Speleinde:

Het spel eindigt wanneer een speler 12 zegepunten heeft.

3. Materiaal

- A. Zeshoekvelden: 17 Zee, 3 akkerland, 3 Leemlanden, 3 gebergte, 3 weide, 3 Woud, 32 in totaal.
- B. Getallenschijfjes: Zie lijst blz. 6
- C. Havenvelden: 8 (5 speciale en 3 x 3:1)



SCENARIO 3: DE VIER EILANDEN VOOR 4 SPELERS

De onbekende vreemde eilanden moeten gekoloniseerd worden.

1. Voorbereiding

Plaats het raamwerk zoals in de afbeelding blz. 7.
Het benodigde spelmateriaal is in de tabellen aangegeven.

2. Speciale regels

Hier gelden dezelfde regels als in het scenario 2, hierboven beschreven.

3. Materiaal:

- A. Zeshoekvelden: 18 zee, 4 akker, 4 leem, 4 gebergte, 5 weide, 4 woud, 39 in totaal
- B. Getallenschijfjes: zie lijst blz. 7
- C. Havenaantal: 10 (5 speciale- en 5 x 3:1 havens)



SCENARIO 4: Oceanië voor 3 spelers.

Onontdekte gebieden verwachten U. Wat zal U ontdekken ?

1. Voorbereiding

De grote en de kleine eilanden worden met de zeevelden in het raamwerk gelegd volgens de afbeelding op blz. 8. De velden met een "?" blijven vrij. Zij worden in de loop van het spel ontdekt.

De zeshoekvelden, die voor de vrije velden voorzien zijn (zie onderste deel van de A-tabel), worden gemengd en omgekeerd op een stapeltje gelegd.

De getallenschijfjes, die voor de voorziene toekomstige velden genomen zijn (zie onderste deel tabel B), worden eveneens gemengd en omgekeerd op een stapeltje gelegd.

2. Bijzondere regels

Stichtingsfase:

Alle spelers stichten hun start-nederzettingen op het grote hoofdeiland.

Opgelet:

Wie een nederzetting bouwt aan de kustlijn - naar het onbekende eiland gericht - van het hoofdeiland, moet een schip bij zijn nederzetting bouwen zodat hij onmiddellijk in zee kan steken.

Ontdekken van nieuwe gebieden.

Meteen wanneer een speler een schip of (later) een straat zet en aan het volgende kruispunt ontbreekt een veld, neemt de speler het bovenste veld van de omgekeerde stapel zeshoekvelden en legt het op de lege plaats.

Wanneer het een landschap is, neemt hij het bovenste getallenschijfje van de stapel en legt het op het nieuwe veld.

Als beloning ontvangt de speler **onmiddellijk een grondstofkaart van het ontdekte veld.**

Wanneer het een zeeveld is, heeft de speler pech gehad.

In dit scenario zijn er geen extra-zegepunten in het spel.

Elke nieuwe nederzetting is dus slechts 1 punt waard.

Speleinde:

Het spel eindigt wanneer een speler 12 punten bereikt.

3. Materiaal

- A. Zeshoekvelden:
 - Open: 6 zee, 1 goud, 2 akker, 2 leem, 2 gebergte, 2 weide, 3 woud, 18 totaal.
 - Omgekeerde: 8 zee, 1 akker, 1 leem, 2 gebergte, 1 weide, 1 woud, 14 in totaal.
- B. Getallenschijfje: zie lijst blz. 8
- C. Aantal havens: 8 (5 speciale en 3 x 3:1)

SCENARIO 5 : Oceanië voor 4 spelers.

Bijzondere regels:

Dezelfde regels gelden als in het scenario 4.

Speleinde:

Het spel eindigt wanneer een speler 12 punten bereikt.

Materiaal:

- A. Zeshoekvelden:
 - **open:** 7 zee, 2 goud, 3 akker, 3 leem, 3 gebergte, 3 weide, 3 woud, 24 in totaal.
 - **omgekeerde:** 14 zee, 1 woestijn, 2 akker, 1 leem, 1 gebergte, 2 weide, 1 woud, 22 totaal.
- B. Getallenschijfjes: zie lijst blz. 9
- C. Havenaantal: 9 (5 speciale en 4 x 3:1 havens)

SCENARIO 6 : DOOR DE WOESTIJD NET DRIE SPELERS

1. Voorbereiding.

Zet het raamwerk zoals getoond en zoek het benodigde materiaal met behulp van de materiaal-tabellen.

2. Bijzondere regels

Stichtingsfase:

Het hoofdeiland is door een woestijn gordel in een kleiner deel rechts boven en in een groter deel onder verdeeld.

Alle spelers moeten hun beide eerste nederzettingen op het grotere eiland-deel stichten. De eilanden rondom en het kleinere deel worden als vreemde landen beschouwd.

Speciale zegepunten:

Voor elke **eerste nederzetting**, die een speler op een kleiner eiland kan stichten, krijgt hij een extra-zegepunt dat hij onder de nederzetting schuift.

Het speelt geen rol of een andere speler in de nabijheid al een nederzetting heeft.

opgepast !

Wie een nederzetting op de kustlijn van het hoofdeiland - richting kleine eilanden - sticht moet aan zijn nederzetting meteen een schip bouwen om meteen het ruime sop te kunnen kiezen.

Speleinde:

De speler die het eerst 12 punten verdient, wint het spel.

3. Materiaal:

- A. Zeshoekvelden: 12 zee, 4 woestijn, 1 goud, 4 akker, 5 leem, 4 gebergte, 5 weide, 4 woud, 39 totaal.
- B. Getallenschijfjes: zie lijst blz. 10
- C. Aantal havens: 9 (5 speciale en 4 x 3:1 havens)



SCENARIO 7: DOOR DE WOESTIJN MET 4 SPELERS

1. Bijzondere regels:

Hier gelden dezelfde regels als in scenario 6.
Het spel eindigt wanneer een speler 12 punten haalt.

2. Materiaal:

- A. Zeshoekvelden: 16 zee, 4 woestijn, 2 goud, 5 akker, 5 leem, 4 gebergte, 5 weide, 5 woud, 46 in totaal.
- B. Getallenschijfjes: zie lijst blz. 11.
- C. Aantal havens: 9 (5 speciale en 4 x 3:1 havens)



SCENARIO 8 : EEN NIEUWE WERELD NET 3 SPELERS

1. Materiaal:

- A. Zeshoekvelden: 19 zee, 4 akker, 4 leem, 4 gebergte, 4 weide, 4 woud, 39 in totaal.
- B. Getallenschijfjes: zie lijst blz. 12 bovenaan.
- C. Havenaantal: 9 (5 speciale en 4 x 3:1 havens)

Bouw het raamwerk zoals in de afbeelding. Alle zeshoekvelden worden gemengd en dan volgens toeval één voor één in het raamwerk gelegd. Met de getallenschijfjes doet U net hetzelfde.

Wel mogen de rode getallen niet naast elkaar liggen, én niet op de 'goudrivier'. Spreek af met Uw medespelers en verplaats ze in gezamenlijk overleg.

De havens worden gemengd en omgekeerd op een stapeltje gelegd. Beginnend met de oudste speler mag nu ieder, kloksgewijs, een haven aan een landschap van zijn keuze plaatsen.

2. Bijzondere regels

Stichtingsfase:

Elke speler mag zijn beide start-nederzettingen op een willekeurige plaats

stichten.

In het begin van het spel heeft dus elke speler één of twee moeder-eilanden. Alle andere eilanden zijn voor hem vreemde eilanden.

Extra-zegepunten:

(voor het bereiken van een vreemd land)

Voor elke eerste nederzetting, die een speler op een voor hem vreemd eiland kan stichten, ontvangt hij een extra-zegepunt.

Speleinde:

Het spel eindigt wanneer een speler 12 punten bereikt.



SCENARIO 9 : EEN NIEUWE WERELD HET 4 SPELERS

Materiaal

- A. Zeshoekvelden: 23 zee, 5 akker, 4 leem, 4 gebergte, 5 weide, 5 woud, 46 in totaal.
- B. Getallenschijfjes: zie lijst onderaan blz. 12.
- C. Havenaantal: 10 (5 speciale en 5 x 3:1 havens)

Dezelfde regels gelden als in scenario 8.



SCENARIO 10: DE GROTE OVERVAART HET 4 SPELERS

Met schepen moeten handelslijnen tussen Catanië en Transcatanië gecreëerd worden.

1. Handelsroute

Belangrijk:

In dit scenario zijn er extra-zegepunten te verdienen voor handelsroutes tussen Nederzettingen/steden op Catanië en nederzettingen/steden op Transcatanië. Handelsroutes kunnen op verscheidene manieren tot stand gebracht worden.

1. Een speler maakt met zijn schepen een directe handelsroute tussen zijn nederzetting/stad en een nederzetting/stad van de tegenstander op een naburig eiland.
2. Een speler maakt met zijn schepen een verbinding tussen een 'vijandige' straat en maakt zo een indirecte handelsroute tussen zijn nederzetting/stad en een nederzetting/stad op een naburig eiland.

3. Een speler bereikt met zijn schepen het naburige eiland, sticht daar een eigen nederzetting (afstandsregel!) en maakt zo een directe handelsroute tussen beide eilanden.
4. Een speler maakt met zijn eigen schepen een verbinding met de schepen van zijn tegenstrever en maakt zo een **indirecte** handelsroute tussen zijn nederzetting/stad en een nederzetting/ stad van een naburig eiland.
5. Vertakkingen zijn toegelaten: een speler maakt met zijn eigen schepen een verbindingen met schepen van zijn tegenstrever en creëert zo twee **indirecte** handelsroutes naar twee nederzettingen/ steden van een naburig eiland.
6. Een handelsroute kan niet over een nederzetting/stad heen worden gebouwd. In het voorbeeld (zie afbeelding onderaan blz. 14) bestaat er slechts één handelsroute.

2. Bijzondere regels

Stichtingsfase:

Elke speler moet aan het begin van het spel zijn beide start-nederzettingen op één van beide eilanden stichten: of op Catanië of op Transcatanië. Het begineiland geldt dan als zijn moedereiland. Het andere eiland als het naburige eiland.

Opgelet:

Wie een nederzetting bouwt op de kustlijn, richting het naburige eiland, moet een schip in plaats van een straat bouwen om meteen het ruime sop te kunnen kiezen.

Extra-zegepunten:

Een speler ontvangt voor elke **directe handelsroute**, die van zijn nederzetting/stad op het moedereiland uitgaat, een extra-punt. Dit punt wordt onder de nederzetting/stad van waar de lijn op het moedereiland vertrekt geschoven.

Een speler ontvangt voor elke **indirecte handelsroute** alleen een zegepunt extra wanneer hij in de handelsroute meer schepen ingezet heeft dan zijn tegenstander schepen + straten.

Zie het voorbeeld in punt 4, waarin de Rode speler één punt extra krijgt.

Hebben beide spelers evenveel bijgedragen aan de handelsroute gaat het punt naar diegene die de **route sluit**.

In voorbeeld 5 heeft Rood een verbinding met twee nederzettingen gemaakt en ontvangt hij 2 extra-punten, die hij beide onder zijn beginnederzetting schuift.

Opgelet.

Wanneer de handelsroute gebouwd is door een gezamenlijke scheepslinie, geldt deze als een **open linie**. Hierdoor kan elke speler zijn voorste schip in de route verplaatsen en de handelsroute 'opblazen'. De andere speler moet zijn punt dan teruggeven.

In voorbeeld 4 heeft wit geen baat bij het bestaan van deze handelsroute en verplaatst zijn schip. Rood verliest zijn extra-punt en moet het ontstane tekort in de handelsroute met een eigen schip terug opvullen om het punt terug binnen te halen.

3. Materiaal

- A. Zeshoekvelden: 17 zee, 5 akker, 5 leem, 5 gebergte, 5 weide, 4 woud, 39 in totaal.
- B. Getallenschijfjes: zie lijst blz. 13
- C. Havenaantal: 10 (5 speciale en 5 x 3:1)

SCENARIO 11: GROOT - CATAN VOOR 4 SPELERS

1. Voorbereiding.

- Het hoofdeiland in het midden wordt volgens de regels van het basisspel opgebouwd.
- Van het tweede spel heeft U met uitzondering van de woestijn alle landschapsvelden nodig om het plan te bouwen.
- Deze velden worden allemaal gemengd en vervolgens toevallig in het raamwerk ingepast.
- Op de velden van de kleine eilanden worden nu nog géén getallenschijfjes gelegd.
- Vult U de gaten nu met de 23 zeevelden op.
- Elke speler krijgt 5 nederzettingen en 8 steden plus 15 straten en 15 schepen.
- Uit het tweede Siedler-spel worden de volgende 7 getallenschijfjes genomen en in één van de linnen zakjes gestoken.
- Havenaantal: 9 (5 speciale en 4 x 3:1)

2. Bijzondere regels.

Stichtingsfase:

Elke speler sticht zijn beide nederzettingen op het hoofdeiland.

Kleine-eiland-regels:

Meteen wanneer een speler een schip (later ook een straat) aan het hoekpunt van een veld zonder getallenschijfje legt trekt de speler een schijfje uit de linnen zak en legt deze op het veld.

Zijn de schijfjes allemaal ingezet dan moet de speler het ontbrekende schijfje van het hoofdeiland wegnemen en op eilandveld leggen.

Daarbij gelden de volgende regels:

- de speler mag een getallenschijfje enkel van zo'n landveld wegnemen, wanneer hij daar zelf minstens één stad of nederzetting staan heeft.
- Elke nederzetting/stad op het hoofdeiland moet minstens met een veld met een schijfje achterblijven. Geen enkele nederzetting/ stad mag zonder grondstof vallen.
- Ook op het kleine eiland mogen de rode schijfjes niet naast elkaar liggen.

Echter:

Wanneer een speler bij het volgen van deze regels géén enkel schijfje van het hoofdeiland kan wegnemen, is het hem toegestaan deze regels in de volgorde a,b,c, te verbreken en toch een schijfje te nemen.

Speleinde: Het spel eindigt wanneer een speler 18 punten wint.



ZEEVAARDER VOOR 5 EN 6 SPELERS

U heeft waarschijnlijk gemerkt dat in deze doos enkel materiaal en scenario's aanwezig zijn voor 3 tot 4 spelers.

Dat heeft natuurlijk een gegronde rede.

Het merenaandeel van Siedler-vrienden speelt met drie of vier personen. Wij willen deze spelers niet op extra kosten jagen. Het materiaal voor 5 en 6 spelers bevindt zich in een aparte doos, die ook enkel interessant is voor die spelers die met 5 of 6 willen spelen. Die doos bevat 15 groene en 15 bruine schepen en 10 scenario's voor 5 tot 6 spelers.

Wendt U tot de uitgever in verband met informatie over deze doos. Brandend aktueel is natuurlijk de Siedler-Homepage. Ook kan U terecht bij de Siedler-club.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief