

HET
KAARTSPEL
VAN CATAN



HANDBOEK



Handboek van Het kaartspel van Catan

Inhoudsopgave			
Inleiding	3	Tips voor de kaartsoorten	23
		Bijzonderheden van de afzonderlijke themasets	24
Overzicht van het hoofdmenu	3	De basiskaarten in detail	26
Solospel	3	De themaset	
Tutorial	4	“Handel & Wandel” in detail	34
Netwerkspel	4	De themaset	
Kaartendeck samenstellen	4	“Wetenschap & Vooruitgang” in detail	41
Instellingen	8	De themaset	
Spelresultaten	8	“Ridders & Kooplieden” in detail	47
Afsluiten	9	De themaset	
Spelverloop in het solospel	9	“Politiek & Intrige” in detail	52
Algemene inleiding	9	De themaset	
Het spellandschap	10	“Tovenaars & Draken” in detail	60
De hoofdspelfase	13		
Toetsenbordbediening	17		
Spelverloop in het netwerkspel	17		
Uitleg van de uitbouwkaarten	23		

Inleiding

Ontdek Catan! Kies daarbij zelf welke wegen je wilt bewandelen. “Het kaartspel van Catan” voor op de PC biedt je verschillende mogelijkheden:

Of je tegen één van de 8 computertegenstanders of tegen een echte tegenstander via het Internet wilt spelen, bepaal je helemaal zelf.

Verwacht je nog problemen om het vorstendom helemaal alleen te regeren? Dan kies je de tutorial. Hier geeft professor Easy je uitleg over de spelregels. Hij laat je zien hoe je je sterke tegenstanders kunt verslaan en tegelijkertijd een prachtig vorstendom kunt maken.

“Het kaartspel van Catan” voor op de PC bevat niet alleen de basiskaartenset, maar je krijgt in de netwerkmodus ook toegang tot de themasets “Handel & Wandel”, “Ridders & Koopliden”, “Wetenschap & Vooruitgang”, “Politiek & Intrige” en “Tovenaars & Draken”. Zo kun je bij het samenstellen van je kaartendeck uit een zeer grote hoeveelheid kaarten kiezen.

Sticht een nieuw vaderland voor jou en je onderdanen. De kolonisatie van Catan gaat door. (Let op! Het toernooi is niet actief)

Welkom op Catan!

Overzicht van het hoofdmenu

Solospel

Door op de knop “Solospel” te klikken, kun je kiezen of je een nieuw avontuur op Catan wilt beginnen of met een opgeslagen spel wilt verdergaan. Alle spellen worden automatisch met de spelersnamen opgeslagen en kunnen uit een keuzemenu gekozen worden.

In dit solospel neem je het op tegen de door Klaus Teuber ontwikkelde computertegenstanders. Hier gaat het om “Het kaartspel van Catan” zonder de themasets. Je hebt de keuze uit drie moeilijkheidsniveaus.

In deze modus kun je het spel beter leren kennen en je tactische vaardigheden trainen. De computertegenstanders spelen absoluut eerlijk. Er is hier geen sprake van tricks & trucs. De dobbelstenen rollen geheel willekeurig. Net als een menselijke speler kennen de computertegenstanders aan het begin van het spel alleen de kaarten van de stapel waaruit jij je handkaarten gekozen hebt. De kaarten van de andere stapels krijg je pas te zien als je kaarten uit de betreffende stapels gekocht hebt.

Let erop dat je in deze modus geen eigen kaartendeck kunt samenstellen. Dat is alleen bij het netwerkspel mogelijk (zie bij “Netwerkspel”).

Tutorial

Als je “Het kaartspel van Catan” nog niet kent, moet je beslist de tutorial spelen. Hier krijg je van professor Easy uitleg over de basisregels van het spel en over de belangrijkste elementen en functies van het computerspel.

De tutorial begeleidt je bij de eerste beurten. Aan het eind ervan kun je de opgedane kennis gebruiken om het spel in je eentje tot een goed einde te brengen. Meer informatie over de spelregels en de afzonderlijke kaarten vind je in dit handboek.

Netwerkspel

Het netwerkspel is een echt online-spel dat alleen tegen menselijke tegenstanders gespeeld kan worden. De regels voor het netwerkspel zijn de uit de themasets bekende regels voor het toernooispel. Deze regels wijken maar minimaal van de basisregels af. Het grote verschil is dat iedere speler nu een eigen kaartendeck samenstelt. Dit kaartendeck wordt bij het spel over vier uitbouwstapels verdeeld, die alleen door deze speler gebruikt worden. De tegenstander heeft zijn eigen kaartendeck dat voor de andere speler verboden terrein is. Na een klik op de knop

“Netwerkspel” kun je kiezen of je via het Intranet of Internet wilt spelen. Als je via het Internet wilt spelen, moet je online gaan voordat je “Het kaartspel van Catan” start. Roep daartoe voor het begin van het spel een willekeurige Internetsite op en laat het Internetprogramma geopend terwijl je “Het kaartspel van Catan” start. Let erop dat het Internetspel onder bepaalde omstandigheden niet via aan het Internet aangesloten netwerken gebruikt kan worden. De reden daarvan is dat zulke netwerken meestal firewall-, masquerading- (IP-forwarding) en proxy server-technologieën gebruiken. Deze beveiligingsmechanismen zorgen ervoor dat je het online-spel niet kunt spelen. Tip voor netwerkbeheerders: de poorten 7071, 7070 en 20100 worden gebruikt.

Kaartendeck samenstellen

Met dit programmaonderdeel kun je uit alle uitbouwkaarten, inclusief de vijf themasets, een eigen kaartendeck samenstellen. Met dit kaartendeck kun je dan online tegen andere Catan-spelers spelen. Zo kun je je optimaal op je tegenstander instellen.

Het is heel eenvoudig:

- Je kaartendeck moet precies 33 kaarten bevatten.
- Drie van deze kaarten moeten als handkaart geselecteerd worden.

- Bovendien selecteert iedere speler nog 4 gebeurteniskaarten.

De stapel met gebeurteniskaarten moet uit in totaal 13 kaarten bestaan. De gebeurteniskaartenstapel wordt op de volgende wijze gemaakt:

- Het programma geeft automatisch 2 “Pest”-kaarten, 2 “Burgeroorlog”-kaarten en 1 “Jaarwisseling”-kaart.
- Iedere speler geeft zijn vier geselecteerde gebeurteniskaarten.

De selectie van de kaarten gaat daarbij als volgt: In de onderste beeldschermhelpt vind je de kaartenpool waaruit je verschillende kaarten kunt selecteren. In elke regel vind je een kaart. Als je op een regel klikt, verschijnt er rechts een afbeelding van. Met een klik op de knop “Kaartinformatie” krijg je meer informatie over de kaart.

De regels zijn verschillend gekleurd, afhankelijk van de kaartsoort.

- Blauwe kaarten zijn gebeurteniskaarten.
- Groene kaarten kunnen in steden en dorpen geplaatst worden.
- Rode kaarten mogen alleen in steden geplaatst worden.
- Gele kaarten zijn actiekaarten die uit de hand gespeeld worden. Actiekaarten kunnen niet

gebouwd worden.

- Paarse kaarten zijn de toverkaarten uit de themaset “Tovenaars & Draken”.

Voor een eenvoudige selectie van de kaarten uit de pool kun je deze sorteren. Dat helpt je bijvoorbeeld bij de samenstelling van je gebeurteniskaarten of bij het bekijken van de kaarten van een bepaalde uitbreiding. Hiertoe klik je op de betreffende tabeltitels in de kaartenpool. De kaartenlijst wordt dan automatisch voor je gerangschikt.

Om een kaart uit de kaartenpool in je huidige kaartendeck op te nemen, moet je één of bij een ingedrukte Ctrl-toets meerdere kaarten in de kaartenpool selecteren en vervolgens op “Selectie opnemen” klikken. Om de selectie ongedaan te maken, gebruik je de knop “Selectie ongedaan maken”.

In de bovenste beeldschermhelpt worden de voor jouw kaartendeck geselecteerde kaarten weergegeven. In totaal moet jouw kaartendeck uit 33 kaarten bestaan. Je kunt het beste eerst alle kaarten van je kaartendeck selecteren. Daarna kun je drie kaarten uitkiezen die je bij het begin van het spel in de hand wilt hebben. Selecteer daartoe de kaart in het bovenste venster en klik dan op “Selectie in handkaarten opnemen”.

Als je je kaartenselectie voltooid hebt, kun je je kaartendeck opslaan. Kies daartoe “Opslaan” in het menu “Bestand”. In dit menu vind je meer bruikbare opdrachten:

1. “Nieuw”. Hier verwijder je alle tot nu toe ingevoerde gegevens en begin je met het samenstellen van een compleet nieuw kaartendeck.
2. “Openen”. Hier kun je een bestaand kaartendeck openen om het achteraf te wijzigen.
3. “Opslaan”. Hier sla je de huidige instellingen op.
4. “Opslaan als”. Als je een kaartendeck gewijzigd hebt, wil je het misschien onder een andere naam opslaan. Dat kan met “Opslaan als”.
5. “Afdrukken”. Hier kun je je huidige kaartendeck afdrukken.
6. “Afsluiten”. Hiermee sluit je het programma af.

Opmerking: de kaartendecks worden standaard op je harde schijf in de map

C:\Programma's\Catan\data\decks

opgeslagen. Als je een kaartendeck wilt verwijderen, moet je het betreffende bestand uit deze map verwijderen.

Instellingen

In dit menu kun je de beeldschermresolutie, het geluid en de scrollsnelheid van de teksten instellen:

1. Beeldschermresolutie: voor de beste weergave kun je het beste de hoogst mogelijke resolutie voor je PC kiezen. Als het programma dan niet snel genoeg draait, kun je de performance verhogen door de beeldschermresolutie te verlagen.
2. Geluid: je kunt het volume instellen en bepalen of de geluidseffecten afgespeeld moeten worden.
3. Scrollsnelheid: als de teksten in de dialoogvensters naar jouw mening te snel uit beeld verdwijnen, kun je hier de snelheid wijzigen.



Instellingen

Spelresultaten

De tabellen bij Spelresultaten hebben alleen betrekking op het solospel tegen de computer. Resultaten uit het netwerkspel worden hier niet weergegeven. Bij de bepaling van de spelresultaten wordt niet alleen met het verschil in overwinningspunten rekening gehouden, maar ook met het aantal grondstoffen dat een speler met de opbrengstendobbelsteen krijgt. Grondstoffen die een speler met actiekaarten of door te handelen krijgt, worden niet meegeteld. De vraag is wie slimmer met de grondstoffen omgaat. Verliezen van grondstoffen door gebeurtenissen of acties van een tegenstander worden niet meegeteld.

Voor de formule zijn de volgende parameters noodzakelijk:

Vershil grondstoffen:

$VG = \text{"gekregen grondstoffen computer"} - \text{"gekregen grondstoffen mens"}$

Vershil overwinningspunten:

$VO = \text{"overwinningspunten mens"} - \text{"overwinningspunten computer"}$

Het verschil heeft betrekking op de puntenscore resp. op de gekregen grondstoffen van beide spelers.

De formule luidt:

$$\text{Spelresultaat} = 100 + (\text{VO} * 100) + (\text{VG})$$

Voorbeelden:

1. Een speler heeft een spel met 1 overwinningspunt verschil gewonnen en precies zoveel grondstoffen gekregen als de computer. Zijn score is: $100 + 100 + 0 = 200$
2. Een speler heeft een spel met 4 overwinningspunten verschil gewonnen en 12 grondstoffen meer dan de computer gekregen. Zijn score is: $100 + 400 - 12 = 488$
3. Een speler heeft met een verschil van 2 punten gewonnen en 3 grondstoffen minder dan de computer gekregen. Zijn score is: $100 + 200 + 3 = 303$

In de lijst met de spelresultaten worden de 10 beste resultaten van alle spelers vermeld. De spelresultaten van de computer worden precies op dezelfde manier bepaald als de spelresultaten van de menselijke speler. Voor elk moeilijkheidsniveau is er een eigen lijst die onderin het beeldscherm geselecteerd kan worden.

Afsluiten

Als je op deze knop klikt, sluit je “Het kaartspel van Catan” af.

Spelverloop in het solospel

Algemene inleiding

Als je het kaartspel nog helemaal niet kent, raden we je aan eerst de tutorial te spelen. In dit handboek kun je alles vervolgens nog een keer nalezen. Als je het kaartspel al kent, vind je hier nuttige tips voor het gebruik van het PC-spel.

Enkele algemene tips

- Aangezien het programma de spelregels perfect kent, kun je met betrekking tot de spelregels geen fouten maken – het programma voert opdrachten die in strijd zijn met de spelregels niet uit.
- Elke keer als je de muisaanwijzer boven een object houdt, krijg je nuttige informatie.

Door op de knop “Solospel” te klikken, kun je kiezen of je een nieuw avontuur op Catan wilt beginnen of met een opgeslagen spel wilt verdergaan. Alle spellen worden automatisch met de spelersnamen opgeslagen en kunnen uit een keuzemenu gekozen worden.

In het menu dat nu in beeld verschijnt, moet je de algemene voorwaarden voor dit spel selecteren:



Aanmelden

1. Kies je tegenstander. Met een klik op de pijl verschijnt er een keuzemenu met acht verschillende tegenstanders. Selecteer er één! Let erop dat iedere computertegenstander een andere strategie heeft en tactisch anders te werk gaat.
2. Stel het moeilijkheidsniveau in. Je kunt kiezen uit drie moeilijkheidsniveaus. Als beginner kun je beter niet het hoogste niveau kiezen.

Voer dan nog je spelersnaam in en selecteer met welke figuur je dit spel wilt spelen.

Door op “Spel starten” te klikken, begin je het spel.

Het spellandschap

Het spellandschap met jouw vorstendom verschijnt in beeld. Je ziet twee dorpen met een straat ertussen.



Het speelveld

De computer bepaalt wie er begint. Als de computerspeler begint, krijg je het vorstendom van je tegenstander te zien. Als jij aan de beurt bent, zie je je eigen vorstendom en kun je bij de eerste spellen de vraag of je je startlandschappen zelf wilt verdelen beter met nee beantwoorden. Dat heeft namelijk pas zin als je je wat meer met het spel vertrouwd hebt gemaakt.

Jouw vorstendom is compleet als diagonaal rondom de dorpen de zes verschillende landschappen te zien zijn. De vrije plaatsen tussen de

landschappen worden in de loop van het spel ingenomen door uitbreidingen.

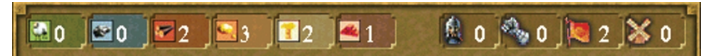


De handkaartenkeuze

Maar eerst wordt jou en je tegenstander gevraagd handkaarten te kiezen. Er staan in totaal vijf stapels ter stapel – daarmee zijn je handkaarten compleet. Jouw handkaartenstapel (rechtsonderaan) kun je op elk moment openen (en ook sluiten) door er op te klikken. De beide getallen onder de kaarten geven aan hoeveel kaarten je momenteel bezit (groen getal) en hoeveel kaarten je maximaal in de hand mag houden (rood getal).

Wat laat het spellandschap nog meer zien?

De balk onderaan het beeldscherm geeft jouw huidige status weer. De status van je tegenstander zie je bovenaan het beeldscherm.



De statusweergave

- Je ziet het aantal grondstoffen van je: wol, erts, hout, goud, graan en klei (baksteen).
- Het ridderhoofd laat zien hoeveel toernooipunten je hebt. De toernooipunten zijn belangrijk bij het gooien van de gebeurtenissendobbelsteen (zie hieronder) (n.v.t.).
- De zwarte handschoen laat zien hoe sterk je riddermacht is. Wie over de sterkste riddermacht (de meeste punten) beschikt, krijgt de speelfiguur van de ridder die één overwinningspunt waard is (verschijnt onder de spelersnaam).
- De vlag is het symbool voor overwinningspunten. Het getal geeft aan hoeveel overwinningspunten je hebt. Om het spel te winnen, heb je 12 overwinningspunten nodig.
- De molen geeft aan hoe groot je handelsmacht is. Wie over de grootste handelsmacht (de meeste punten) beschikt, krijgt de speelfiguur van de molen die één overwinningspunt waard is.
- Als je op “Volgende” klikt, wordt je beurt beëindigd. Zolang dit veld gearceerd is, is je beurt nog niet afgelopen of ben je helemaal niet aan de beurt!

In de rechterbovenhoek onderaan zie je de afbeelding van de door jou gekozen speelfiguur en je spelersnaam. In de beide velden daaronder kunnen de symbolen voor handels- en riddermacht weergegeven worden.

Je tegenstander vind je rechtsboven en zijn handkaartenstapel daaronder. Alleen in bepaalde spelsituaties heb je toegang tot de handkaarten van je tegenstander.

Scrollen

De rivier aan de bovenkant van het beeldscherm vormt de grens met het vorstendom van je tegenstander. Ga je met de muisaanwijzer naar de bovenkant van het beeldscherm, dan komt het vorstendom van je tegenstander in beeld. Op dezelfde manier kun je ook naar rechts en links scrollen. Dat wordt in ieder geval van belang als je meer straten en dorpen gebouwd hebt, die niet meer in het huidige beeldscherm passen.

Het verdere spelverloop

Gooien met de dobbelsteen: gebeurtenis

Iedere ronde begint met het gooien van de dobbelsteen door de computer. De computer gooit beide dobbelstenen en het resultaat geldt voor beide spelers.

Eerst wordt altijd het resultaat van de gebeurte-

nissendobbelsteen vastgesteld. De volgende vijf gebeurtenissen kunnen voorkomen:

Riddertoernooi (n.v.t.)

De speler met de meeste toernooipunten krijgt een willekeurige grondstof.

Om deze te selecteren, moet hij het betreffende landschap aanklikken. Er verschijnt een extra grondstofsymbool op het landschap.



Handelsvoordeel

De speler met de meeste handelspunten mag een grondstof van zijn tegenstander afnemen. Eerst krijg je het vorstendom van de tegenstander te zien. Nu kan van één van de oplichtende landschappen een grondstof gekozen worden. Dan richt het programma zich op het andere vorstendom. Je moet dan het landschap aanklikken waarop de grondstof geplaatst moet worden.



Roofoverval

Wie meer dan zeven grondstoffen heeft, verliest automatisch alle erts- en wolvoorraden!



Goed jaar

Iedere speler krijgt een grondstof die hij zelf mag uitkiezen (klik het betreffende landschap aan).



Vraagteken: gebeurteniskaart

Als het vraagteken gegooid wordt, pakt de computer automatisch een willekeurige gebeurteniskaart (blauw) van deze stapel. Deze opdracht moet uitgevoerd worden. Er komen zes gebeurtenissen voor. Meer informatie over de gebeurteniskaarten vind je bij “De basiskaarten in detail”.



Gooien met de dobbelsteen: grondstof- fenopbrengsten

Het gegooide aantal ogen geeft aan welk landschap grondstoffen oplevert. Het resultaat geldt voor beide spelers. Alle landschappen met het gegooide aantal ogen krijgen er automatisch een grondstof bij. Geen landschap kan meer dan drie grondstoffen krijgen. Boventallige grondstoffen vervallen.



De hoofdspelfase

In de hoofdspelfase kun je in willekeurige volgorde bouwen, ruilen en / of actiekaarten spelen:

Bouwen

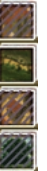
Als jij aan de beurt bent, kun je bouwen. Om meer overwinningspunten te krijgen, moet je bouwen.

1 dorp = 1 overwinningspunt

1 stad = 2 overwinningspunten

Sterkste riddermacht = 1 overwinningspunt

Grootste handelsmacht = 1 overwinningspunt



Veel stadsuitbreidingen, zoals bijvoorbeeld een kerk en een bibliotheek, leveren extra overwinningspunten op. Meer informatie daarover vind je bij “Uitleg van de uitbouwkaarten”.

Twaalf overwinningspunten heb je nodig om het spel te winnen. Aan het begin van het spel beschik je al over twee dorpen en heb je dus al twee overwinningspunten.

Je kunt alleen bouwen als je over de betreffende grondstoffen beschikt. Wat je met je grondstoffen kunt bouwen, kom je op de volgende manier te weten:

Klap je handkaartenstapel open. Alle kaarten die niet (!) gearceerd weergegeven zijn, kun je bouwen. De benodigde grondstoffen en een geschikte bouwplaats zijn aanwezig.

Alle standaard bouwplannen die niet (!) gearceerd weergegeven zijn, kun je bouwen. De benodigde grondstoffen zijn aanwezig en er

bevinden zich nog kaarten in de stapels. Deze bouwplannen zie je linksonderaan. Het gaat van boven naar beneden om steden, straten, dorpen en landschappen. Landschappen kun je niet direct 'bouwen'. Deze krijg je automatisch zodra er een dorp gesticht wordt. In totaal hebben beide spelers 5 dorpen, 7 straten, 7 steden en 11 landschappen tot hun beschikking.

Met een klik met de muis selecteer je een bouwwerk. Er verschijnt een venster met de bouwkosten. Je betaalt de bouwkosten met een klik op een landschap met een grondstofsymbool – het symbool verdwijnt. Je kunt een bouwproces tot aan het betalen van de laatste grondstof annuleren. Klik daartoe op de betreffende knop.



Bouwkosten betalen

Als alle bouwkosten betaald zijn, verschijnen er oplichtende velden die aangeven op welke plaatsen het bouwwerk gebouwd mag worden. Een dorp biedt in principe plaats voor twee uitbreidingen. Een stad daarentegen kan vier uitbreidingen bevatten. Klik op een veld van je keuze en het bouwwerk is gebouwd.



Een bouwplaats kiezen

Als er daardoor wijzigingen in jouw status (en eventueel wijzigingen bij je tegenstander) ontstaan, worden deze wijzigingen meteen in de statusbalk weergegeven.

Belangrijk: je kunt zo vaak bouwen als je wilt. Je moet alleen wel over de benodigde grondstoffen beschikken.

Ruilen

In de loop van het spel komt het ongetwijfeld voor dat jij een grondstof tekortkomt, waarvan jouw tegenstander juist meer dan genoeg in zijn bezit heeft. Dan moet je proberen grondstoffen te ruilen.

Met een klik op het symbool met de beide handen aan de linkerkant open je het ruilmenu.



Met de tegenstander handelen

Onder de naam van je tegenstander zie je de grondstoffen waarover hij beschikt. Jouw eigen grondstoffen vind je onderaan, met pijlen erboven en eronder.

Je ruilaanbod doe je als volgt: selecteer welke grondstof je wilt afgeven. Klik op de pijl boven het grondstofsymbool en één grondstof verschijnt in het linker grote veld: het aanbodveld. Je kunt zoveel grondstoffen (ook verschillende)

aanbieden als je wilt.

Selecteer nu welke grondstof en hoeveel grondstoffen je voor je aanbod wilt hebben. Klik op de betreffende pijl onder de gewenste grondstof en het symbool verschijnt in het rechter grote veld: het wensveld.

Als je met je ruilaanbod klaar bent, klik je op “Aanbieden”. Accepteert je tegenstander jouw aanbod, dan komt een venster waarmee grondstoffen betaald kunnen worden in beeld. Klik één voor één op het landschap of de landschappen waarvan de grondstoffen afgegeven moeten worden. Klik daarna op het landschap of de landschappen waarvoor je grondstoffen krijgt.



Met de bank handelen

Wijst je tegenstander jouw aanbod af, dan kun je hem een nieuw aanbod doen of hem helemaal geen aanbod meer doen.

Als je tegenstander niet wil ruilen, kun je als laatste mogelijkheid met de bank ruilen. Open het ruilmenu en klik dan op “Bank”. De bovenste menubalk verandert, maar voor de rest blijft alles hetzelfde. In de bovenste menubalk zie je nu al welke grondstoffen je de bank kunt aanbieden. Deze zijn niet gearceerd weergegeven. Als je één van de niet gearceerd weergegeven grondstoffen aanklikt, wordt automatisch het benodigde aantal grondstoffen in het aanbodveld getoond. De ruilvoorwaarden met de bank zijn normaal gesproken als volgt: drie (van dezelfde) grondstoffen tegen één. Het gebruik van enkele uitbouwkaarten (bijv. handelsvloten) kan de ruilkoers verbeteren.

Laatste spelfase, eigen kaartenhand aanvullen

Is je beurt afgelopen, dan klik je op “Volgende”. Laat je handkaartenstapel minder kaarten zien dan toegestaan is, dan wordt je gevraagd of je de bovenste kaart (van een stapel van je keuze) wilt nemen of een nieuwe kaart wilt kopen. Als je een kaart koopt, moet je 2 grondstoffen betalen en mag je daarvoor een uitbouwstapel bekijken en een kaart uitkiezen. Maak je keuze met een muisklik en volg de aanwijzingen op. Als je aan het eind van je beurt al het maximaal toegestane aantal kaarten in de hand hebt, dan

wordt je gevraagd of je een kaart wilt ruilen. Maak je keuze met een muisklik. Het afleggen van een kaart en het pakken van de bovenste kaart van een stapel is gratis. Maar ook bij het ruilen van een kaart kun je tegen betaling van 2 grondstoffen een hele stapel bekijken en een willekeurige kaart uitkiezen. Het kopen of ruilen van een kaart kan tijdens de actie met een klik op “Annuleren” geannuleerd worden.

Spel opslaan en voortijdig afsluiten

Met een klik op “Afsluiten” kun je het spel voortijdig afsluiten. Het afsluiten van het spel is altijd tijdens de hoofdspelfase mogelijk. De score wordt automatisch tijdens het spelverloop opgeslagen. Je moet en kunt de score dus niet handmatig opslaan. Een opgeslagen score wordt altijd onder de gekozen spelersnaam geplaatst. Een opgeslagen score roep je als volgt op: klik op “Solospel” in het hoofdmenu en kies “Met spel verdergaan”. Selecteer dan je spelersnaam uit de lijst.



Het einde van het spel

Het spel is meteen afgelopen als een speler 12 overwinningpunten behaald heeft.

Toetsenbordbediening

F1 = Toont je eigen vorstendom

F2 = Toont het vorstendom van je tegenstander

Spelverloop in het netwerkspel

Het netwerkspel is een echt online-spel dat alleen tegen menselijke tegenstanders gespeeld kan worden. De regels voor het netwerkspel zijn de uit de themasets bekende regels voor het toernooispeel. Deze regels wijken maar minimaal van de basisregels af. Het grote verschil is dat iedere speler nu een eigen kaartendeck samenstelt. Dit kaartendeck wordt bij het spel over vier uitbouwstapels verdeeld, die alleen door deze speler gebruikt worden. De tegenstander heeft zijn eigen kaartendeck en zijn eigen uitbouwkaarten die voor de andere speler verboden terrein zijn.

Het samenstellen van een kaartendeck voor het netwerkspel wordt bij “Kaartendeck samenstellen” beschreven. Daar worden ook de regels voor het samenstellen van een kaartendeck uitgelegd.

Voor de rest verloopt het netwerkspel op precies dezelfde manier als het solospeel. Meer informa-

tie vind je bij “Spelverloop in het solospeel”. Hier vind je alleen uitleg over de bijzonderheden van het netwerkspel. Nadat je op de knop “Netwerkspel” hebt geklikt, kun je kiezen uit “Internet” en “Intranet”.

Bij “Internet” word je met de Catan-webserver verbonden en kun je via het Internet met andere spelers spelen. Als je kiest voor “Intranet” kun je het spel in het lokale computernetwerk spelen.

Als je via het Internet wilt spelen, moet je online gaan voordat je “Het kaartspel van Catan” start. Roep daartoe voor het begin van het spel een willekeurige Internetsite op en laat het Internetprogramma geopend terwijl je “Het kaartspel van Catan” start. Let erop dat het Internetspeel onder bepaalde omstandigheden niet via aan het Internet aangesloten netwerken gebruikt kan worden. De reden daarvan is dat zulke netwerken meestal firewall-, masquerading- (IP-forewarding) en proxy server-technologieën gebruiken. Deze beveiligingsmechanismen zorgen ervoor dat je het online-spel niet kunt spelen.

Tip voor netwerkbeheerders: de poorten 7071, 7070 en 20100 worden gebruikt.

Onafhankelijk van de gekozen variant moeten vervolgens de volgende instellingen gemaakt worden: in de eerste stap kun je een al door jou aangemaakte speler selecteren of een nieuwe

speler aanmaken. Alle door jou tot nu toe online gebruikte spelers verschijnen in een lijst waarin je een naam met een muisklik kunt selecteren. Door op “Volgende” te klikken, kom je bij de volgende stap.

Als je tot nu toe nog geen online-spel gespeeld hebt of als je onder een nieuw pseudoniem aan het spel wilt deelnemen, kies je de knop “Nieuwe speler”.

Selecteer nu één van de acht karakters en geef jezelf een spelersnaam.



Speler selecteren

Het toernooinummers is niet actief



Speler aanmaken

Om online tegen een echte tegenstander te spelen, moet één van de spelers een spel aanmaken en zijn tegenstander zich als deelnemer in het aangemaakte spel inloggen. In het volgende beeldscherm kun jij je keuze bepalen door op de betreffende knop te klikken. Aan deze keuze zijn geen voor- of nadelen in het spel verbonden.



Deelnemen of aanmaken?

Speler die spel aanmaakt

Als je op “Aanmaken” geklikt hebt, kun je kiezen uit “Toernooispeel” en “Basisspel” en een wachtwoord opgeven. Het wachtwoord zorgt ervoor dat je gemakkelijker met een bepaalde persoon kunt afspreken. Geef je potentiële tegenstander het door jou aangemaakte wachtwoord door. Zo zorg je ervoor dat alleen deze speler aan het door jou aangemaakte spel kan deelnemen. Jouw spel verschijnt dan in de spellijst en kan door jouw tegenstander geselecteerd worden (zie hieronder). Als je de gegevens hebt ingevoerd, bevestig je dit door te klikken op de knop “Aanmaken”. Jouw spel verschijnt nu onder jouw spelersnaam (of je pseudoniem) in de spellijst. Jijzelf komt nu in de lobby terecht, waarin je op je tegenstander kunt wachten.



Een spel aanmaken

Deelnemende speler

Als je op “Deelnemen” geklikt hebt, kun je een tegenstander in de lijst selecteren. Door op de knop “Lijst vernieuwen” te klikken, krijg je van de Catan-server alle momenteel opgeslagen spellen te zien waaruit je een keuze kunt maken. Kies een spel en bevestig je keuze door op de knop “Deelnemen” te klikken. Je komt dan in de lobby terecht.



De spellijst

In de lobby

Als je zelf een spel aangemaakt hebt, zie je, nadat je op de knop “Aanmaken” geklikt hebt, jouw speelfiguur met de opgegeven spelersnaam. Zodra jouw tegenstander in jouw spel ingelogd heeft, verschijnen zijn afbeelding en zijn naam eveneens in beeld.

In het keuzemenu “Kaartendeck” kan iedere speler een van tevoren aangemaakt kaartendeck selecteren (meer informatie vind je bij “Kaartendeck samenstellen”). Klik hiervoor met de linker muisknop op de pijl in het veld “Kaartendeck”. Er wordt een menu geopend en je ziet hier alle ter beschikking staande kaartendecks.

Als je nog geen kaartendeck aangemaakt hebt, kun je ook uit verschillende standaard kaartendecks kiezen:

- “Beginnersdeck” is een kaartendeck dat zeer geschikt is voor beginnende spelers. Hier worden alleen kaarten uit het basisspel gebruikt.
- “Riddermacht” is een eenvoudig ridderdeck dat in de eerste plaats ridders bouwt (in ronde 1 bouwt deze de burcht en 2 ridders voor 3 grondstoffen) en met de riddervoordelen werkt. Belangrijk is de metropool omdat de bouwplaatsen anders schaars worden.
- “Handelsvorst” is een op de handel gericht deck dat heel eenvoudig te spelen is.
- “Grondstoffenfeest” is erop gericht zoveel mogelijk grondstoffen te generen. Dit deck is niet zo eenvoudig te spelen.
- “Vernietigingsmacht” is een echt vernietigingsdeck waarmee je veel lol, maar weinig overwinningskansen hebt. Dit deck is eenvoudig te spelen, als je niet voor de overwinning gaat.
- “Missionering” is een echt themadeck dat alle heilige kaarten gebruikt. Dit deck is niet echt eenvoudig te spelen.

Als de spelers hun instellingen gemaakt hebben, bevestigen beide spelers dit telkens door op de knop “Klaar” te klikken. Daarna kan het spel door de speler die een spel aangemaakt heeft,

gestart worden door op de knop “Spel starten” te klikken. In de onderste helft van het beeldscherm kun je bovendien met je tegenstander in contact komen (chatten). Klik hiertoe met de linker muisknop in de onderste smalle balk en typ dan het gewenste bericht met behulp van je toetsenbord in. Met de Enter-toets wordt het gewenste bericht verstuurd en verschijnt het voor beide spelers leesbaar in het daarboven liggende veld.



De lobby

Bijzonderheden in het spellandschap

- In de statusbalk van de beide spelers aan de boven- resp. onderkant van het beeldscherm worden bovendien de magische punten weergegeven, die met behulp van de themaset “Tovenaars & Draken” behaald kunnen worden.

- Naast de uitbouwkaarten voor straten, dorpen, steden en landschappen verschijnen nu ook de “Citadel”-uitbouwkaarten. De citadel is de centrale kaart in de themaset “Tovenaars & Draken”.
- Links naast de balk zie je in het toernooispeel een pikhouweel. Gebruik dit als je een uitbreiding van je vorstendom weer wilt afbreken.

Bijzonderheden in het spelverloop

De normale regels van “Het kaartspel van Catan” zijn hier van toepassing, met de volgende wijzigingen:

- In de themasets zijn er enkele kaarten die, als ze gebouwd zijn, de speler handelingsmogelijkheden geven (bijv. “Toverkeuken”, deze kan goud in toverkracht veranderen). Deze kaarten kunnen tijdens de hoofdspelfase gebruikt worden door deze aan te klikken.
- Elke keer als er bij het toernooispeel (n.v.t.) kaarten afgelegd of onder een stapel geschoven moeten worden, worden daarmee de eigen (persoonlijke) stapels van een speler bedoeld. De stapels van de tegenstander zijn normaal gesproken verboden terrein, enkele uitzonderingen daargelaten.

- In de beide eerste ronden vindt de gebeurtenis “Roofoverval” niet plaats.
- Het is toegestaan om gebouwen of eenheden uit het eigen vorstendom te verwijderen (af te breken) om bijv. plaats voor belangrijkere kaarten te scheppen.
- Aan het bouwen van sommige kaarten zijn voorwaarden verbonden. Bepaalde bouwwerken mogen pas gebouwd worden als eerst de als voorwaarde genoemde kaart in het eigen vorstendom geplaatst is.
- Iedere ridder, tovenaars of draak komt maar één keer voor! Alle eenheden die een eigen naam hebben, zijn uniek. Als een speler een dergelijke eenheid in zijn vorstendom heeft geplaatst, kan zijn tegenstander niet dezelfde eenheid plaatsen. Het programma laat dit niet toe. “Kanonnen” en “Herenboeren” komen wel vaker voor.
- Gebouwen zijn veilig voor spionnen! Met een spion kun je dus alleen actiekaarten en eenheden (ridders, kanonnen, draken en vloten) van een tegenstander stelen!
- Toveraars, tover-actiekaarten en toverboeken mag je alleen gebruiken als je “Toveraars & Draken” inzet en over een citadel beschikt.
- Als er aan het eind van een beurt kaarten geruild worden, moet de nieuwe kaart altijd uit de stapel gekozen worden waaronder de afgelegde kaart geschoven is.

Toernooi

Het toernooi is niet actief.

Chatten met de tegenstander

Tijdens het netwerkspel kun je met je tegenstander in contact komen (chatten). Klik op de knop “Chat” onderaan het beeldscherm. Typ dan je bericht in en bevestig dit met de Enter-toets. Het bericht verschijnt in het beeldscherm van je tegenstander.

Voortijdig einde van spel

Tijdens het netwerkspel kan het gebeuren dat de verbinding verbroken wordt. Dit kan een technische reden hebben. Het is natuurlijk ook mogelijk dat het spel om andere redenen beëindigd wordt. Mocht je het spel moeten beëindigen, dan kun je dit je tegenstander het beste met behulp van chatten mededelen. Op het beeldscherm van de tegenstander verschijnt een mededeling als je het spel beëindigt.

Uitleg van de uitbouwkaarten

Tips voor de kaartsoorten

Actiekaarten (gele tekstvelden)

Het spelen van deze kaarten uit de hand kost geen grondstoffen. Actiekaarten mogen pas ingezet worden op het moment dat beide spelers over tenminste drie overwinningspunten beschikken. Enige uitzondering op deze regel is de kaart “Verkenner”. Deze mag al aan het begin van het spel ingezet worden. Bij sommige actiekaarten moeten er voorwaarden vervuld zijn voordat ze ingezet kunnen worden.

Gebeurteniskaarten (blauwe tekstvelden)

Deze kaarten komen in het spel, als de gebeurtenissendobbelsteen het vraagteken laat zien. Deze kunnen niet door de spelers zelf ingezet worden.

Gebiedsuitbreidingen (groene tekstvelden)

Zulke uitbreidingen kunnen zowel bij dorpen als bij steden gebouwd worden.

Stadsuitbreidingen (rode tekstvelden)

Deze mogen alleen bij steden gebouwd worden.

Bijzonderheden van de afzonderlijke themasets

Wetenschap & Vooruitgang

De universiteit is de centrale kaart van deze themaset. Veel kaarten uit deze set hebben de universiteit nodig als voorwaardekaart. Daarvan afgezien is de universiteit in alle opzichten een handkaart zoals elke andere.

Handel & Wandel

Het handelskantoor is de centrale kaart van deze themaset. Veel kaarten uit deze set hebben het handelskantoor nodig als voorwaardekaart. Daarvan afgezien is het handelskantoor in alle opzichten een handkaart zoals elke andere.

Politiek & Intrige

De centrale kaart van deze set is de metropool. Zodra een speler een “Kerk” of een “Raadhuis” gebouwd heeft, mag hij de kaart “Metropool” op de stad plaatsen waaraan de kerk resp. het raadhuis ligt. De metropool wordt uit de hand gespeeld. De uitbreiding van een stad tot een metropool kost niets. De metropool maakt het mogelijk eenheden (dus ridders, vloten en kanonnen) boven en onder de vier landschappen te plaatsen die aan de metropool grenzen. Iedere speler mag maar één van zijn steden tot een metropool uitbreiden. Je mag wel twee metropolen in je kaartendeck hebben om deze eventueel sneller te kunnen vinden.

Tovenaars & Draken

De magie

De kleur van de magie is paars. De kaarten van deze set vormen in het kaartspelsysteem van Catan een groep op zich. De “Toverkracht”, in het spel weergegeven door een witte rooksliert, telt niet als grondstof!

De citadel van de tovenaar

De “Citadel” is de centrale kaart van deze set. Net zoals een stad wordt deze op een bestaand dorp geplaatst, nadat de voor de bouw noodzakelijke grondstoffen betaald zijn. Eerst verschijnt de citadel met de kant “Tovenaar afwezig” naar boven omdat er nog geen tovenaar aanwezig is. De citadel is nu één overwinningpunt waard.

Met de citadel kun je ook zonder tovenaar vier uitbreidingen bouwen: gebiedsuitbreidingen (groen) en magische uitbreidingen. Bovendien biedt de citadel plaats voor maximaal vier tovenaars. Het is niet toegestaan om in een citadel stadsuitbreidingen te bouwen. Gebeurtenissen of acties die op steden betrekking hebben, gelden niet voor citadellen.

Belangrijk: twee citadellen mogen niet direct naast elkaar gebouwd worden: er moet minstens een dorp of een stad tussen liggen. Zodra een tovenaar geplaatst is (zie bij “De tove-

naars”), wordt de citadel omgedraaid. Dat wil zeggen dat er nu een tovenaars aanwezig is en dat de citadel nu twee overwinningspunten waard is. Mocht een citadel in de loop van het spel je laatste tovenaars verliezen, dan is de citadel weer één overwinningspunt waard.

De tovenaars

- Toveraars worden uit de hand gespeeld, nadat de kosten (goud en 1 afgebeelde grondstof resp. 3 goud) betaald zijn.
- Een tovenaars mag alleen boven of onder de landschappen van een citadel geplaatst worden. Aangezien een citadel net zoals een dorp of een stad door vier landschappen omgeven is, kunnen maximaal vier tovenaars bij een citadel geplaatst worden.
- Niet iedere tovenaars kan bij elk landschap geplaatst worden. Het landschap op de kaart van de tovenaars moet met het landschap overeenkomen waarbij de tovenaarskaart geplaatst wordt. Alleen Ari, de hoofdtovenaars, mag bij elk landschap (ook bij goud) geplaatst worden.
- Iedere tovenaars begint met twee eenheden toverkracht.
- Verbruikt een tovenaars toverkracht, dan wordt de waarde op de kaart verminderd.
- Nieuwe toverkracht krijgt een tovenaars van het landschap waarbij hij geplaatst is: hij kan deze grondstof in toverkracht veranderen! Om grondstoffen in toverkracht te veranderen, moet je de betreffende tovenaars tijdens de hoofdspel-

fase aanklikken. Belangrijk: verhoogt een speler tijdens zijn beurt de toverkracht van een tovenaars, dan kan deze tovenaars pas weer bij de volgende beurt van de tegenstander toveren.

De toverboeken

- Toverboeken worden uit de hand op één van de vier bouwplaatsen van de citadel geplaatst. Dit kost niets.
- In elke citadel mogen zich ook meerdere toverboeken bevinden, voor zover er genoeg bouwplaatsen aanwezig zijn.
- Is een speler aan de beurt, dan mag hij op elk moment toverspreuken inzetten. De speler betaalt de benodigde eenheden toverkracht (door één of meerdere tovenaars) en de spreuk werkt. De tovenaars(s) die de spreuk tot stand brengt / brengen (betaalt / betalen), moeten geen deel uitmaken van de citadel waarin het toverboek zich bevindt.
- Toverboeken kunnen met “Afbreken” weer verwijderd worden. Dit kost niets.

Tover-actiekaarten

- Toverspreuken op actiekaarten worden uit de hand gespeeld, nadat een eenheid toverkracht betaald is.
- Toverspreuken op actiekaarten kunnen maar één keer uitgesproken worden. Daarna moet de kaart, zoals bij actiekaarten gebruikelijk, op de aflegstapel geplaatst worden.

De basiskaarten in detail

Actiekaarten (gele tekstvelden)



1. Zwarte ridder

- Een aanvalskaart waarmee je ridders van de tegenstander kunt uitschakelen.
- Verdedigingskaart: kruidenheks.
- Ook wie zelf geen ridder heeft, mag de zwarte ridder spelen. Gooit hij dan een “6”, dan verliest hij zelfs geen enkele ridder.
- Bij het terugnemen van de verslagen ridder wordt rekening gehouden met het toegestane aantal handkaarten.



2. Vuurduivel

- Een aanvalskaart waarmee je gebouwen van de tegenstander kunt vernietigen.
- Verdedigingskaart: bisschop
- Ook wie zelf nog geen gebouw heeft, mag de vuurduivel spelen. Gooit hij dan



een “6”, dan verliest hij zelfs geen enkel gebouw.

- Bij het terugnemen van de kaart wordt rekening gehouden met het toegestane aantal handkaarten.
- Alle vloten en ridders zijn geen gebouwen en kunnen daarom niet met de vuurduivel aangevallen worden.

3. Spion

- Een aanvalskaart waarmee je een kaart kunt stelen van de tegenstander.
- Zet een speler een spion in, dan wordt het handkaartenmenu van de tegenstander geopend. De speler mag één van deze handkaarten nemen en meteen inzetten als hij dat wil, en, indien noodzakelijk, de benodigde grondstoffen betaalt.



4. Kruidenheks

- Een verdedigingskaart tegen de zwarte ridder. De aanvalleur verliest niet alleen als hij een “6” gooit, maar ook bij een “3”, “4” of “5”. Dat wil zeggen dat zijn winstkansen

nog maar 33% bedragen.

- Bij het terugnemen van de verslagen ridder wordt rekening gehouden met het toegestane aantal handkaarten.
- Speelt jouw tegenstander een zwarte ridder tegen jou als je een kruidenheks bij je handkaarten hebt, dan wordt je voor het gooien met de dobbelsteen gevraagd of je de kruidenheks wilt inzetten.



5. Rooftocht

- Een aanvalskaat waarmee je grondstoffen van de tegenstander kunt stelen.
- Heeft de tegenstander maar 1 grondstof, dan kun je alleen deze grondstof van hem roven.
- Een grondstof kan alleen geroofd worden als je nog plaats op je landschapkaart hebt.
- Verdedigingskaart: bisschop.



6. Verkenner

- Het eigen, nieuw gebouwde dorp kan van wensland-schappen voorzien worden.
- Deze kaart wordt bij de bouw van een nieuw dorp ingezet. De speler mag alle kaarten van de landschapstapel bekijken en 2 kaarten uitkiezen.



7. Bisschop

- Een verdedigingskaart tegen de vuurduivel en de rooftocht. De aanvaller verliest niet alleen als hij een "6" gooit, maar ook bij een "3", "4" of "5". Dat wil zeggen dat zijn winstkansen nog maar 33% bedragen.
- Speelt jouw tegenstander een vuurduivel of rooftocht tegen jou als je een bisschop bij je handkaarten hebt, dan wordt je voor het gooien met de dobbelsteen gevraagd of je de bisschop wilt inzetten.
- Bij het terugnemen van de gebouwkaart wordt rekening gehouden met het toegestane aantal handkaarten.



8. Alchemist

- Grondstoffen ontvangen naar believen.
- De speler kiest een willekeurig getal uit. Het resultaat geldt voor beide spelers.
- Als je een alchemist in de hand hebt, wordt je voor het gooien met de opbrengsten- en gebeurtenissendobbelsteen gevraagd of je de alchemist wilt inzetten.
- De gebeurtenissendobbelsteen wordt zoals gebruikelijk gegooid en de gebeurtenis uitgevoerd.



9. Handelaar

- Grondstof-ruilkoers 2 tegen 1.
- De speler pakt zijn tegenstander 1 of 2 willekeurige grondstoffen af en geeft hem daarvoor 1 van zijn grondstoffen terug.
- Deze gedwongen ruilkoers is natuurlijk alleen met grondstoffen toegestaan die aanwezig zijn. Bovendien moet bij beide spelers voor de geruilde grondstoffen plaats op de landschappen zijn (wie in zijn bos al 3 hout heeft, kan geen

hout meer ruilen).



10. Karavaan

- Ruil van eigen grondstoffen.
- De speler kan 2 willekeurige grondstoffen (ook verschillende) in zijn vorstendom tegen 2 andere ruilen.

Gebeurteniskaarten (blauwe tekstvelden)

Deze komen alleen door de gebeurtenissendobbelsteen in het spel en worden niet in de hand genomen.



11. Pest

- Geldt voor beide spelers. Werkt alleen tegen steden.
- Alle 4 landschappen rondom een stad verliezen elk 1 grondstof (voor zover aanwezig).
- Landschappen, die aan twee steden grenzen, verliezen ook maar 1 grondstof.
- Verdedigingskaarten: badhuis, watervoorziening en medicus.



12. Bouwmeester

- Beide spelers mogen ieder een handkaart uitkiezen.
- De speler die aan de beurt is, kiest eerst een stapel uit. Zijn tegenstander moet een andere stapel kiezen.
- De spelers moeten daarvoor één van hun handkaarten afgeven. Dat kan ook de kaart zijn die zojuist is uitgekozen.
- De volgorde van de kaarten in de stapels kan niet gewijzigd worden.



13. Burgeroorlog

- Vernietigt ridders en vloeten in beide vorstendommen.
- De speler die aan de beurt is, begint.
- Wie geen vloot en geen ridder heeft, wordt niet door deze kaart getroffen.
- Bij het terugnemen van de verslagen eenheid wordt rekening gehouden met het toegestane aantal handkaarten.



14. Goed jaar

- Bezitters van versterkte pakhuizen ontvangen grondstoffen. Dat geldt voor beide spelers.
- Landschappen die aan twee pakhuizen grenzen, krijgen er 2 grondstoffen bij.
- Landschappen die al 3 grondstoffen hebben, krijgen er natuurlijk geen grondstof bij.



15. Conflict

- Voordeel voor de bezitter van de speelfiguur "Ridder".
- De tegenstander moet zijn handkaarten laten zien. De bezitter van de ridderfiguur kiest 2 kaarten uit en schuift deze onzichtbaar onder een uitbouwstapel.
- De tegenstander mag zijn handkaarten pas aan het eind van zijn volgende beurt aanvullen.
- Bezit geen enkele speler de ridderfiguur, dan heeft de kaart geen enkel effect.



16. Vooruitgang

- Toename van het aantal grondstoffen. Dat geldt voor beide spelers.

Gebiedsuitbreidingen (groene tekstvelden)



17. Graanmolen, houtzagerij, steenoven, ijzergieterij, wol-spinnerij

- Verhogen de eigen grondstof-opbrengst.
- Elk van deze uitbreidingen verdubbelt de grondstoffen-opbrengst in de op de kaart beschreven landschappen. Voorbeeld: Een graanmolen grenst aan 2 graanvelden. Wordt het getal van één van deze graanvelden gegooid, dan krijgt dit landschap 2 graan (in plaats van 1). Als het landschap al 2 graan heeft, komt er nog maar 1 grondstof bij.



18. Handelsvloten

- Verbetert de ruilkoers van de grondstoffen.
- Handelsvloten hoeven niet aan het genoemde landschap te grenzen. Zo kan een speler bijvoorbeeld wol 2 tegen 1 ruilen, als de wolhandelsvloot tussen 2 bergen geplaatst is.
- De grondstoffen die geruild worden, hoeven zich niet op één landschapkaart te bevinden.
- Vloten gelden als eenheden.



19. Versterkt pakhuis

- Verdedigingskaart tegen de struikrover.
- Mocht de speler ondanks een pakhuis (of meerdere pakhuizen) meer dan 7 grondstoffen hebben, verliezen ook de bergen en weiden, die aan het pakhuis grenzen, hun grondstoffen.



20. Smederij

- Versterkt de eigen riddersmacht.
- Voorbeeld: een speler heeft in zijn vorstendom 2 ridders met de sterkte waarden 2 en 3

geplaatst (totale sterkte: 5). Bouwt hij een smederij, dan wordt de sterkte van iedere ridder met 1 punt verhoogd tot in totaal 7 sterktepunten.



21. Klooster

- Maakt meer kaarten in de hand mogelijk.
- Wie een klooster bouwt, mag aan het eind van zijn beurt één kaart extra in de hand houden.
- Heeft een speler twee kloosters, dan mag hij 2 kaarten extra (5 kaarten) in de hand houden.
- Verliest een speler een klooster, dan wordt zijn toegestane aantal handkaarten verminderd (boventallige kaart(en) onder een willekeurige uitbouwkaartenstapel schuiven).



22. Ridder

- Ridders hebben twee vaardigheden. Elke vaardigheid wordt door een symbool weergegeven en een getal geeft de waarde ervan aan.
- De handschoen staat voor

sterkte. Een ridder met het zwarte getal 3 heeft een sterkte van 3.

- Het ridderhoofd staat voor bekwaamheid in toernooien. Een ridder met het rode getal 2 heeft dus 2 toernooipunten.
- Ridders gelden als eenheden.

Stadsuitbreidingen (rode tekstvelden)

Alle stadsuitbreidingen van deze basisset gelden als gebouwen.



23. Badhuis

- Verdedigingskaart tegen de pest, plus 1 overwinningspunt.
- Beschermd zijn alle 4 landen van een stad. Wordt "Pest" getoond, dan verliest geen van deze 4 landen een grondstof.



24. Watervoorziening

- Sterkste bescherming tegen de pest, plus 1 overwinningspunt.
- Beschermd zijn alle landen van een vorstendom. Wordt "Pest" getoond, dan verliest geen landschap van deze speler een grondstof.



25. Bibliotheek

- Maakt meer kaarten in de hand mogelijk, plus 1 overwinningspunt.
- Wie een bibliotheek bouwt, mag aan het eind van zijn beurt één kaart extra in de hand houden.
- Heeft een speler twee bibliotheken (of 1 bibliotheek en 1 klooster), dan mag hij 5 kaarten in de hand houden.
- Verliest een speler een bibliotheek, dan wordt zijn toegestane aantal handkaarten verminderd (boventallige kaart(en) onder een willekeurige uitbouwkaartenstapel schuiven).



26. Haven

- Verhoogt de eigen handelsmacht.
- Voorbeeld: een speler heeft 3 vloten. Na de bouw van de haven zijn de handelsvloten ervan 6 handelspunten waard (in plaats van 3).

27. Markt, handelskantoor, handelsgilde

- Deze uitbreidingen verster-



ken de eigen handelsmacht.

- Het handelskantoor is bovendien de centrale kaart van de themaset “Handel & Wandel” en dus voorwaardekaart voor enkele kaarten van deze themaset.

28. Raadhuis

- Maakt het uitkiezen van dringend benodigde kaarten goedkoper, plus 1 overwinningspunt.
- Wie een raadhuis gebouwd heeft, hoeft maar 1 grondstof te betalen, als hij uit een kaartenstapel een kaart wil uitkiezen.
- Heeft een speler 2 raadhuisen, dan moet hij toch een grondstof betalen.



29. Kerk

- Verdedigingskaart tegen de burgeroorlog, plus 1 overwinningspunt.
- Staat er in een stad een kerk, dan zijn alle ridders en vloot beschermd, die zich in deze stad bevinden, als de kaart “Burgeroorlog” getoond wordt.



30. Munterij

- Verbeterd de goudruil.
- Goud-grondstoffen kunnen in de verhouding 1 tegen 1 tegen andere grondstoffen geruild worden, zoveel als je wilt.



31. Kolos van Catan

- Het enige doel van dit bouw-
werk: het levert 2 overwin-
ningspunten op.

De themaset “Handel & Wandel” in detail

Gebiedsuitbreidingen



1. Stoeterij (1x) (gebouw)

- Je mag je ridders en je kanonnen in je vorstendom naar believen verplaatsen, als je aan de beurt bent en 1 graan afgegeven hebt. Maar niet voordat je met de dobbelsteen gegooid hebt. Klik hier toe op de stoeterij en volg de aanwijzingen op.
- Op draken heeft deze kaart geen enkel effect.
- Wil je in een volgende ronde je ridders nogmaals verplaatsen, dan moet je opnieuw 1 graan afgeven.



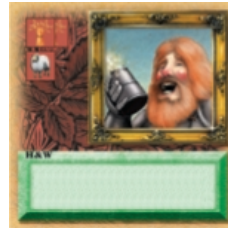
2. Goudsmederij (1x) (gebouw)

- Verhoogt je goudopbrengsten.
- Deze kaart verdubbelt de opbrengsten van je goud-landschappen. Maar alleen dan, als deze er aan de rechter of linkerkant aan grenzen.



3. Handelspost (2x) (gebouw)

- Verbetert je ruilmogelijkheden.
- Deze kaart moet je op een al gebouwde straat plaatsen! Je mag dan elke keer, als je aan de beurt bent, één keer een grondstof in de verhouding 1:1 ruilen: tussen het landschap boven deze kaart en het landschap daaronder. Klik hiertoe op de handelspost en volg de aanwijzingen op.



4. Lothar de Drinker (1x) (riddereenheid)

- Met elke gooi met de dobbelsteen (voor het krijgen om grondstoffenopbrengsten) wordt de toernooisterkte van Lothar opnieuw bepaald. Laat de opbrengstendobbelsteen een “1” zien, dan heeft Lothar in deze ronde de toernooisterkte “1”.
- Afgezien daarvan kunnen andere kaarten, zoals bijvoorbeeld “Toernooiplaats”, de toernooisterkte van Lothar verhogen.



5. Roofridderburcht (1x) (gebouw)

- Daarmee wordt het aantal handelspunten van de tegenstander verminderd.
- Deze kaart mag je alleen in het vorstendom van je tegenstander plaatsen, op een vrije uitbouwplaats van een dorp of een stad.
- Je mag deze kaart alleen inzetten, als je tegenstander met al zijn ridders, draken en kanonnen minder dan vier sterktepunten heeft. Het gevolg: de handelspunten van gebouwen of eenheden (schepen) die zich in het dorp of de stad met de roofridderburcht bevinden, tellen niet meer mee.
- Is niet meer aan de voorwaarde voldaan (omdat de tegenstander 4 of meer sterktepunten heeft behaald), dan moet de kaart op de aflegstapel geplaatst worden.



6. Richard de Wreker (1x) (riddereenheid)

- Zolang Richard zich in jouw vorstendom bevindt, wordt deze als heel gewone ridder behandeld. Hij kan dus zelf door een zwarte ridder aangevallen of door Jonkvrouw Imelda verleid worden.
- In de ronde waarin je Richard plaatst, mag hij nog niet in een zwarte ridder veranderd worden. Dat is op zijn vroegst in de volgende ronde mogelijk en alleen, als je zelf aan de beurt bent. Als je Richard in een zwarte ridder wilt veranderen, klik je op hem en volg je de aanwijzingen op.
- Nadat je Richard als zwarte ridder ingezet hebt, komt hij op de aflegstapel terecht.



7. Wagenmaker (1x) (gebouw)

- Je mag een grondstofsoort verplaatsen.
- Klik daartoe op de kaart en volg de aanwijzingen op.



8. Herberg (1x)(gebouw)

- Ruilkans: goud tegen een grondstof.
- Je mag elke keer, als je aan de beurt bent, je geluk beproeven. Klik op de kaart om de herberg te activeren. Dan moet je één goud betalen en wordt er met de dobbelsteen gegooit.

Stadsuitbreidingen

- De drie volgende kaarten “Ververij”, “Kunstsmederij” en “Jeneverstokerij” maken het mogelijk om grondstoffen van het aangrenzende landschap direct in handelspunten te veranderen, maar ook handelspunten in grondstoffen.
- Elk van deze kaarten wordt boven of onder een landschapkaart van dezelfde soort geplaatst.
- De kaarten mogen alleen bij landschappen geplaatst worden die aan tenminste één stad grenzen.
- Elk van deze drie kaarten mag je alleen bouwen, als je over een handelskantoor in je vorstendom beschikt.



9. Ververij (1x) (gebouw)

- Plaats deze kaart boven of onder een weide.
- Als je aan de beurt bent, kun je de aangrenzende weide met twee grondstoffen verminderen en daarvoor de handelspunten van de ververij met 1 punt verhogen (tot max. 3). Klik daartoe op de ververij en volg de aanwijzingen op.

Of:

- Je geeft één of meer handelspunten van één van deze kaarten af en mag daarvoor per handelspunt een willekeurige grondstof van je tegenstander stelen. Maar je moet hiervoor wel in één van je landschappen plaats hebben. Klik daartoe op de ververij en volg de aanwijzingen op.



10. Kunstsmederij (1x) (gebouw)

- Plaats deze kaart boven of onder een ertslandschap (bergen).
- Als je aan de beurt bent, kun je het aangrenzende ertslandschap met twee grondstoffen verminderen en daarvoor de handelspunten van de kunst-

smederij met 1 verhogen (tot max. 3). Klik daartoe op de kunstsmederij en volg de aanwijzingen op.

Of:

- Je geeft één of meer handelspunten van één van deze kaarten af en mag daarvoor per handelspunt een willekeurige grondstof van je tegenstander stelen. Maar je moet hiervoor wel in één van je landschappen plaats hebben. Klik daartoe op de kunstsmederij en volg de aanwijzingen op.



11. Jeneverstokerij (1x) (gebouw)

- Plaats deze kaart boven of onder een graanlandchap (akkers).
- Als je aan de beurt bent, kun je het aangrenzende graanlandchap met twee grondstoffen verminderen en daarvoor de handelspunten van de jeneverstokerij met 1 verhogen (tot max. 3). Klik daartoe op de kunstsmederij en volg de aanwijzingen op.

Of:

- Je geeft één of meer handelspunten van één van deze kaarten af en mag daarvoor per han-

delspunt een willekeurige grondstof van je tegenstander stelen. Maar je moet hiervoor wel in één van je landschappen plaats hebben. Klik daartoe op de jeneverstokerij en volg de aanwijzingen op.

“Schatkamer” en “Voorraadschuur” zijn opslagplaatsen.

- Deze twee opslagplaatsen kun je pas bouwen, als je van tevoren in je vorstendom een handelskantoor gebouwd hebt.



12. Voorraadschuur (1x) (gebouw)

- In deze opslagplaats kun je 2 hout, 2 graan of 2 wol opslaan.



13. Schatkamer (1x) (gebouw)

- In deze opslagplaats kun je 2 bakstenen, 2 erts of 2 goud opslaan.
- De grondstoffenopslagplaats biedt plaats aan maximaal 2 grondstoffen van een soort.
- Als je over twee grondstoffen van dezelfde soort (van één of twee landschappen) beschikt en over een geschikte opslagplaats, mag je

deze twee grondstoffen naar deze opslagruimte overbrengen. Klik daartoe op de betreffende opslagplaats en volg de aanwijzingen op.

- Als je grondstoffen uit een opslagruimte nodig hebt, moet je de opslagplaats helemaal leegmaken. Als je bijvoorbeeld voor een bouwplan maar één grondstof uit de opslagplaats nodig hebt, moet je de tweede grondstof naar een overeenkomstige landschapkaart overbrengen of laten vervallen. Het terugbrengen van grondstoffen naar een opslagplaats is zonder reden (bouwen, ruilen) niet toegestaan. Ook hiertoe klik je op de betreffende grondstoffen-opslagplaats en volg je de aanwijzingen op.
- Je mag de grondstoffenopslagplaats alleen gebruiken, als je aan de beurt bent.
- De grondstoffen in deze grondstoffenopslagplaatsen zijn veilig voor alle overvallen van de tegenstander (“Handelaar”, “Rooftocht”, enz.). Eveneens voor gebeurtenissen zoals “Roofoverval” en “Handelsvoordeel”.
- Bij de gebeurtenis “Roofoverval” worden de grondstoffen in opslagplaatsen niet meegeteld.



14. Grote bazaar (1x) (gebouw)

- Je kunt je tegenstander dwingen om grondstoffen te ruilen.
- Je mag steeds als je aan de beurt bent, je tegenstander één keer een grondstof

(behalve goud) aanbieden. Je tegenstander moet in zijn vorstendom plaats voor deze grondstof hebben. Klik hiertoe op de grote bazaar en volg de aanwijzingen op.

- Als reactie hierop geeft je tegenstander jou een grondstof van zijn keuze (behalve goud), waarvoor je in jouw landschappen eveneens plaats moet hebben. Heeft een speler geen geschikte grondstof, dan kan de grote bazaar niet gebruikt worden.



15. Grote toernooiplaats (1x) (gebouw)

- Altijd als de gebeurtenis “Riddertoernooi” gegooid wordt, krijg je in plaats van één twee willekeurige grondstoffen, als jij met je ridders over de meeste toernooipunten beschikt.



16. Handelskantoor (1x) (gebouw)

- Het handelskantoor is de centrale kaart van deze set. De bouw van veel andere gebouwen is pas mogelijk nadat je

het handelskantoor hebt
gebouwd.



17. Handelsbeurs (1x)
(gebouw)

- De handelsbeurs heeft als voorwaarde het handelskantoor.
- Verder moeten drie handelspunten van de kaarten “Kunstsmederij”, “Ververij” of “Jeneverstokerij” aanwezig zijn.
- Deze handelspunten moet je niet afgeven, ze moeten alleen aanwezig zijn.



18. Hanzeverbond (1x)
(gebouw)

- Met behulp van deze kaart mag je ook de handelsvloten gebruiken die je tegenstander gebouwd heeft.
- De handelspunten van de handelsvloten van je tegenstander mag je niet gebruiken.
- De voorwaarde (een eigen handelsvloot) geldt alleen voor de bouw van het Hanzeverbond. Mocht je je handelsvloot verliezen (bur-

geroorlog, kapersvloot), dan mag je toch de handelsvloten van je tegenstander blijven gebruiken.



19. Vuurtoren (1x) (gebouw)

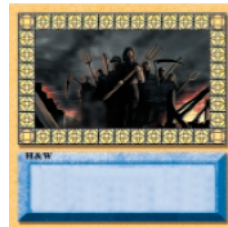
- Verbetert de ruilkoers van een boven of onder aangrenzende vloot.



20. Werf (1x) (gebouw)

- Maakt het bouwen van vloten goedkoper.

Gebeurteniskaarten



21. Boerenopstand (1x)

- Deze gebeurtenis geldt alleen voor landschappen die aan versterkte pakhuizen grenzen.



22. Groot riddertoernooi (1x)

- De speler met de meeste toernooipunten ontvangt goud.



23. Kalme zee (1x)

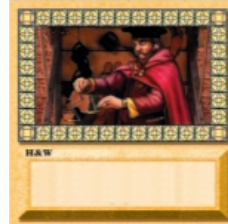
- Deze gebeurtenis zorgt ervoor dat iedere speler voor elk van zijn handelsvloten (ook grote handelsvloot) een willekeurige grondstof krijgt.
- Kapersvloten zijn geen handelsvloten en tellen daarom niet mee.
- Voor vloten van de tegenstander, die een speler met de kaart “Hanzeverbond” gebruikt, krijgt deze speler geen grondstoffen.

Actiekaarten



24. Grote burgemeester (2x)

- Heb je een metropool (themaset “Politiek & Intrige”) gebouwd, dan krijg je ook daarvoor 1 grondstof. Deze grondstof krijg je in plaats van de stad, die door de

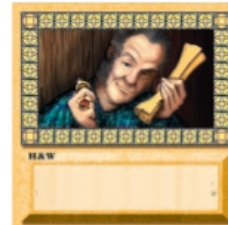


metropool afgedekt is.

- Voor een citadel (themaset “Tovenaars & Draken”) krijg je geen grondstof.

25. Handelsmonopolie (2x)

- De drie zelfde grondstoffen die jij pakt, kun je ook over verschillende landschappen verdelen.
- Indien aanwezig ook over een grondstoffenopslagplaats.



26. Pandjesbaas (2x)

- De grondstoffen die je terugkrijgt (allemaal, op één na), moet je in je landschappen plaatsen.
- Zolang het gebouw in onderpand gegeven is, verliest het alle functies, overwinningen en handelspunten.
- Een gebouw dat in onderpand gegeven is, wordt met een symbool aangeduid.
- Een gebouw dat in onderpand gegeven is, mag niet afgebroken worden.
- Uitbreidingen van de tegenstander in het eigen vorstendom mogen natuurlijk niet in onderpand gegeven worden.

De themaset “Wetenschap & Vooruitgang” in detail

Gebiedsuitbreidingen



1. Grote muur (1x) (gebouw)

- Als je tegenstander een spion speelt, wordt er met de dobbelsteen gegooid. Als er een “3”, “4”, “5” of “6” gegooid wordt, heeft de spion geen enkele invloed. Je tegenstander moet zijn spion toch afleggen.



2. Ingo de Handige (1x) (riddereenheid)



3. Kanon (2x) (eenheid)

- Je mag alleen een kanon in je vorstendom plaatsen, als je over een universiteit beschikt. Mocht de universiteit vernie-

tigd worden, dan hoeft een al gebouwd kanon niet te verwijderd.

- Een kanon wordt, afgezien van een paar uitzonderingen, als een ridder behandeld.
- Een kanon kan door een zwarte ridder net als een gewone ridder aangevallen en met een kruidenheks verdedigd worden.
- Een burcht verlaagt de kosten van een kanon met een grondstof.
- Een smederij geeft een extra sterktepunt aan het kanon. Uitzonderingen:
- Een jonkvrouw heeft geen invloed op het kanon.
- De toernooiplaats levert het kanon geen toernooipunt op.



4. Kapersvloot (2x) (eenheid)

- Als je in je vorstendom een kapersvloot plaatst, vernietig je meteen, indien aanwezig, een vloot (handels-, kapers- of grote vloot) van de tegenstander.
- Je mag bepalen welke vloot van de tegenstander vernietigd moet worden.

- Je tegenstander mag de vernietigde vloot niet aan zijn handkaarten toevoegen. Hij moet deze op de aflegstapel plaatsen.
- Bovendien krijg je voor elke kapersvloot in je vorstendom een extra goud, als de gebeurtenis “Goed jaar” gegooit wordt en je plaats op een goudlandschap hebt.
- Een kapersvloot krijgt geen extra handelspunt als je een haven gebouwd hebt.

5. Bouwkraan (1x) (gebouw)



- Je mag de bouwkraan alleen bouwen, als er een universiteit in je vorstendom is geplaatst.
- Elke stadsuitbreiding in alle steden van het vorstendom kost jou een willekeurige grondstof minder.
- Mocht jij je universiteit door een vuurduivel verliezen, dan behoud je de bouwkraan met de voordelen ervan.
- De bouwkraan vermindert de bouwkosten van een stad niet!

Stadsuitbreidingen



6. Brandweerkazerne (2x) (gebouw)

- Als er in een stad een brandweerkazerne staat, zijn alle gebouwen van deze stad, ook als ze door de tegenstander gebouwd zijn, veilig voor de vuurduivel.
- De tegenstander mag tegen geen enkel gebouw van deze stad de vuurduivel spelen, ook niet tegen de brandweerkazerne zelf.

7. Gezantschap (1x) (gebouw)



- Als je in je vorstendom een raadhuis gebouwd hebt, kun je de kaart “Gezantschap” spelen.
- Deze kaart wordt in tegenstelling tot de meeste andere kaarten in het vorstendom van de tegenstander geplaatst. Dat kost je tegenstander waardevolle plaats. Bovendien kun je elke kaart bekijken die de tegenstander uit zijn uitbouwkaarten haalt. Je tegenstander mag het

gezantschap niet verwijderen.

- Maar hij kan wel proberen het gezantschap met een vuurduivel te vernietigen, voor zover er zich geen brandweerkazerne in de stad bevindt.



8. Volkshal (1x) (gebouw)

- Om een volkshal te bouwen, moet je eerst een raadhuis gebouwd hebben.
- Je mag in elke ronde gratis kaarten uit je uitbouwkaartenstapels uitkiezen. Maar het is niet toegestaan dat een speler een stapel bekijkt en weer terzijde legt, zonder een kaart te pakken om in een andere stapel zijn geluk te beproeven.
- Wie twee kaarten mag pakken, kan beide kaarten uit een stapel pakken of uit twee verschillende stapels.



9. Handelsacademie (1x) (gebouw)

- Deze kaart verhoogt het aantal handelspunten van jou.
- Alle goudvoorraden in je vorstendom tellen tegelijkertijd

ook als handelspunten, elk goud is 1 handelspunt waard.

- De handelsacademie mag je alleen spelen, als je een universiteit in je vorstendom gebouwd hebt.



10. Kathedraal (1x) (gebouw)

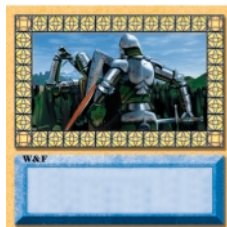
- Alle vloten en ridders in je vorstendom zijn tegen de gebeurtenis “Burgeroorlog” beschermd.
- Om een kathedraal te kunnen bouwen, moet je over een klooster in je vorstendom beschikken.



11. Universiteit (2x) (gebouw)

- Om een universiteit te kunnen bouwen, moet er zich een klooster of een bibliotheek in je vorstendom bevinden.
- Een universiteit geeft je het recht om kanonnen, een bouwkraan en een handelsacademie te bouwen.
- Bovendien mag je bepaalde actiekaarten alleen spelen, als je over een universiteit beschikt.

- Mocht je je universiteit verliezen, dan mag je geen actiekaarten meer spelen die aan de universiteit verbonden zijn.
- Een al gebouwde bouwkraan, een geplaatst kanon of een handelsacademie moet je daarentegen niet uit je vorstendom verwijderen.



14. Conflict (1x)

- Voordeel voor de bezitter van de ridder-speelfiguur.
- Je mag twee handkaarten van de tegenstander selecteren en onder een willekeurige stapel schuiven. Selecteer eerst de stapel en vervolgens de kaarten.
- De tegenstander mag zijn handkaarten pas aan het eind van zijn volgende eigen beurt aanvullen.
- Heeft geen enkele speler de ridderfiguur, dan heeft de kaart geen enkel effect.

Gebeurteniskaarten



12. Burgeroorlog (1x)

- Vernietigt ridders en vloten in beide vorstendommen.
- De speler die aan de beurt is, begint.
- Wie geen vloot en geen ridder heeft, wordt niet door deze kaart getroffen.



13. Vooruitgang (1x)

- Toename van het aantal grondstoffen. Geldt voor beide spelers.



15. Pest (1x)

- Geldt voor beide spelers. Werkt alleen tegen steden.
- Alle 4 landschappen rondom een stad verliezen elk 1 grondstof (voor zover aanwezig).
- Landschappen die aan twee steden grenzen, verliezen ook maar 1 grondstof.

Verdedigingskaarten:

Badhuis, watervoorziening en medicus.

Actiekaarten



16. Alchimist (1x)

- Grondstoffen naar wens ontvangen.
- Er wordt niet met de opbrengstendobbelsteen gegooid. De speler kiest een getal uit. Het resultaat geldt voor beide spelers. Als je een alchimist in de hand hebt, wordt je voordat er met de opbrengsten- en gebeurtenisendobbelsteen gegooid wordt, gevraagd of je de alchimist wilt inzetten.
- Er wordt wel met de gebeurtenisendobbelsteen gegooid.



17. Bisschop (1x)

- Een verdedigingskaart tegen de vuurduivel en de rooftocht. De aanvaller verliest niet alleen als hij een “6” gooit, maar ook bij een “3”, “4”, of “5. Dat wil zeggen dat zijn winstkansen nog maar 33% bedragen.
- Speelt je tegenstander een vuurduivel of een rooftocht tegen jou, als je een bisschop bij je handkaarten hebt, dan



18. Boekdrukkerij (2x)

- Deze kaart mag je alleen spelen, als er zich een universiteit in je vorstendom bevindt. Je krijgt meteen twee willekeurige grondstoffen.



19. Drievelden-rendement (2x)

- Deze kaart mag je alleen spelen, als er zich een universiteit in je vorstendom bevindt.
- Klik op één van je graanlandschappen (akkers). Het landschap wordt tot 3 graan aangevuld.
- Het is toegestaan om eerst het graan van een graanlandschap uit te geven en dan met behulp van het drievelden-rendement weer tot drie grondstoffen aan te vullen.



20. Uitvinder (2x)

- Deze kaart mag je alleen spelen, als er zich een universiteit in je vorstendom bevindt.
- Klik op één van je ertsland- schappen. Het landschap wordt tot 3 erts aangevuld.
- Het is toegestaan om eerst het erts van een ertslandschap uit te geven en dan met behulp van de kaart “Uitvinder” weer tot drie grondstoffen aan te vullen.



21. Verkenner (1x)

- Het eigen dorp kan van wenslandschappen voorzien worden. Grondstoffentekorten kunnen verholpen worden.
- Deze kaart wordt meteen na de bouw van een nieuw dorp gespeeld. De speler mag alle kaarten van de landschapstapel bekijken en 2 kaarten uitkiezen.



22. Landhervormer (2x)

- Je mag binnen je vorstendom twee eigen landschappen met elkaar ruilen. Deze kaart is zinvol als je bijvoorbeeld de efficiency van een verdubbelingskaart wilt verhogen.
- De weergegeven grondstoffen blijven bij het uitwisselen van de kaarten bestaan.
- Landschappen met landschapsuitbreidingen mogen niet geruild worden.
- Landschapsuitbreidingen zijn kaarten die direct bij een landschap gebouwd worden, bijv. de ververij.

De themaset “Ridders & Kooplieden” in detail

Gebiedsuitbreidingen



1. Herenboer (1x) (eenheid)

- Deze kaart verhoogt het aantal sterktepunten van je.
- Alle graangrondstoffen in (rechts en / of links) aangrenzende graanlandschappen tellen tegelijkertijd ook als sterktepunten.
- Deze sterktepunten bezit je ook als je geen andere ridde-eenheden in je vorstendom hebt.
- De herenboer is niet eenmalig.

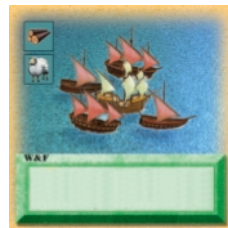


2. Bobo de Vreedzame (1x) (riddereenheid)



3. Burcht (2x) (gebouw)

- Maakt het bouwen van ridde-eenheden goedkoper.
- Elke keer als je een nieuwe ridder in je vorstendom plaatst, heb je een willekeuri-ge grondstof minder nodig dan op de ridderkaart aangegeven is. Als je over twee burchten in je vorstendom beschikt, gaat het om zelfs twee willekeurige grondstof-fen die je bij het plaatsen van een ridder bespaart. Voor rid-ders die maar twee grond-stoffen kosten, hoef je dan helemaal geen grondstoffen te betalen.



4. Kapersvloot (2x) (eenheid)

- Als je in je vorstendom een kapersvloot plaatst, vernietig je meteen, indien aanwezig, een vloot (handels- , kapers- of grote vloot) van de tegen-stander.
- Je mag bepalen welke vloot van de tegenstander vernie-tigd moet worden.
- De vernietigde vloot moet op de aflegstapel geplaatst worden.

- Bovendien krijg je voor elke kapersvloot in je vorstendom een extra goud, als de gebeurtenis “Goed jaar” gegooid wordt en je plaats op een goudlandschap hebt.
- Een kapersvloot krijgt geen extra handelspunt als je een haven gebouwd hebt.



5. Roland de Hamer (1x)
(riddereenheid)



6. Toernooiplaats (1x)
(gebouw)

- Iedere ridder van je vorstendom krijgt een extra toernooipunt.
- Het kanon telt weliswaar als riddereenheid, maar krijgt geen toernooipunt, als er zich een toernooiplaats in je vorstendom bevindt.



7. Wachttoren (1x) (gebouw)

- Beschermst tegen spionnen.
- Als je tegenstander een spion speelt, wordt er met de dobbelsteen gegooid. Heb je een “1” of “2” gegooid, dan heeft de spion geen enkele invloed. Je tegenstander moet zijn spion toch afleggen.



8. Walter de Zanger (1x)
(riddereenheid)

- Deze troubadour is een bijzondere ridder, want je tegenstander mag geen zwarte ridder tegen hem spelen. Walter heeft geen sterktepunt. Maar hij krijgt een sterktepunt, als je in je vorstendom een smederij bezit.



9. Tolhuis (2x) (gebouw)

- Je krijgt elke keer, als “Goed jaar” gegooid wordt, bovenop de willekeurige grondstof, twee grondstoffen “Goud”.
 - Voorwaarde is natuurlijk dat je goudlandschappen deze grondstoffen nog kunnen opnemen. Heb je nog maar plaats voor één goud, dan krijg je alleen deze ene.

Stadsuitbreidingen



10. Bank (1x) (gebouw)

- Als je de speelfiguur “Molen” hebt, mag je elke keer als het symbool “Molen” gegooid wordt, twee grondstoffen van je tegenstander opeisen.
- Beide grondstoffen mag je uitkiezen. Natuurlijk moet je wel plaats in je landschappen hebben voor deze grondstoffen.



11. Grote handelsvloot (2x) (eenheid)

- Je mag de grondstoffen van beide landschapkaarten, die aan de grote handelsvloot grenzen, in de verhouding 2:1 ruilen.
- Verbonden aan een haven is de grote handelsvloot 3 handelspunten waard.
- Als je de grote handelsvloot wilt inzetten, klik je op de kaart en volg je de aanwijzingen op.



12. Grote haven (1x) (gebouw)

- Deze kaart verdubbelt alle handelspunten van markten, handelskantoren en van het handelsgilde in je vorstendom.



13. Paleis (1x) (gebouw)

- Elke keer als het symbool “Goed jaar” gegooid wordt, mag je in plaats van een willekeurige grondstof te pakken, een kaart van je aflegstapel in de hand terugnemen.
- Je mag uit de aflegstapel een willekeurige kaart kiezen. Wordt daarbij het toegestane aantal handkaarten overschreden, dan moet je een willekeurige kaart onder een willekeurige uitbouwstapel schuiven.
- Een afgelegde kaart kan een actiekaart, een vernietigde vloot, een door de jonkvrouw verleide ridder of een afgebroken uitbreiding zijn.

Gebeurteniskaarten



14. Goed jaar (1x)

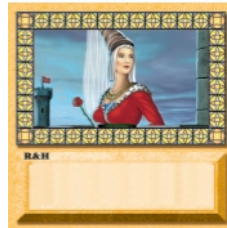
- Bezitters van versterkte pakhuizen ontvangen grondstoffen. Dit geldt voor beide spelers.
- Landschappen die aan twee pakhuizen grenzen, krijgen er 2 grondstoffen bij.
- Landschappen die al 3 grondstoffen hebben, krijgen er natuurlijk geen grondstoffen bij.



15. Overval (2x)

- Als je de sterkste riddermacht (speelfiguur "Ridder") bezit, klik je op drie gebouwen in het vorstendom van je tegenstander. Eén van deze gebouwen moet je tegenstander terug in de hand nemen.
- Heeft je tegenstander minder dan drie gebouwen, dan kies je natuurlijk minder gebouwen, in overeenstemming met het aantal gebouwen dat hij wel heeft.

Actiekaarten



16. Jonkvrouw Imelda (2x)

- Welke ridder is er nu bestand tegen de aantrekkingskracht van een mooie jonkvrouw? Geen enkele natuurlijk! Daarom moet je tegenstander een ridder van zijn keuze uit zijn vorstendom verwijderen, als jij de jonkvrouw inzet. Hij mag de ridder niet in de hand nemen maar moet deze op zijn aflegstapel plaatsen.
- Het kanon is natuurlijk ongevoelig voor de charmes van de jonkvrouw.



17. Kruiden-karavaan (2x)

- Als je de grootste handelsmacht (speelfiguur "Molen") hebt, krijg je van je tegenstander twee grondstoffen van jouw keuze, waarvoor je natuurlijk wel plaats in je landschappen moet hebben.



18. Grensconflict (2x)

- Alleen degene die over de sterkste riddermacht (speelfiguur "Ridder") beschikt, mag deze kaart inzetten.
- Jij ruilt met je tegenstander een landschap: kies een landschap van je tegenstander en een landschap van jezelf. Beide landschappen wisselen van plaats.
- Belangrijk: beide landschappen moeten in de betreffende landschappen minstens dubbel aanwezig zijn. Je kunt dus geen ertslandschap van je tegenstander pakken, als dit het enige ertslandschap in zijn vorstendom is. De op de geruilde landschappen weergegeven grondstoffen blijven daarbij behouden.
- Mocht je tegenstander bij het landschap, dat jij van hem pakt, een verdubbelingskaart (zaagmolen, enz.) hebben liggen, dan kan het zijn dat deze kaart geen effect meer heeft, als het nieuwe landschap er niet bij past. In dit geval heeft je tegenstander pech gehad. Desnoods kan hij deze ver-

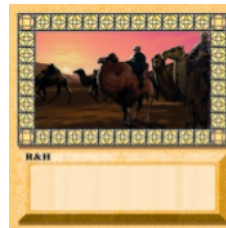


dubbelingskaart verwijderen.

- Landschappen en landschapsuitbreidingen mogen niet tegen elkaar geruild worden.
- Landschapsuitbreidingen zijn kaarten die direct bij een landschap gebouwd worden, bijv. de ververij.

19. Inquisitie (2x)

- Deze kaart mag je alleen spelen, als er zich een kerk of een klooster in je vorstendom bevindt.
- Je tegenstander moet alle handkaarten afgeven. De computer schudt dan alle uitbouwkaarten van de tegenstander en verdeelt ze over 4 stapels. Je tegenstander mag nu nieuwe handkaarten pakken.
- Van deze uitbouwstapels pakt hij van bovenaf zoveel kaarten als hij in de hand mag houden.



20. Karavaan (1x)

- Ruil van eigen grondstoffen.
- De speler kan 2 willekeurige grondstoffen (ook verschillende) uit zijn vorstendom tegen 2 andere ruilen.



21. Rooftocht (1x)

- Een aanvalskaart waarmee je grondstoffen van de tegenstander kunt stelen.
- Heeft de tegenstander maar 1 grondstof, dan kun je alleen deze grondstof van hem roven.
- Een grondstof kan alleen geroofd worden, als de speler zelf nog plaats op zijn land-schapkaart heeft.
- Verdedigingskaart: bisschop.

De themaset “Politiek & Intrige” in detail

Gebiedsuitbreidingen



1. Heilige plaats (1x) (gebouw)

- Maakt de ruil van een gepakte kaart mogelijk.
- Als je aan het eind van je ronde je kaarten aanvult of een kaart ruilt, mag je één keer een al gepakte kaart, die je niet bevalt, weer onder een stapel terugschuiven en van een willekeurige uitbouwstapel een nieuwe kaart pakken.



Er wordt je eerst gevraagd of je de heilige plaats wilt inzetten.

- Dat betekent dat het niet is toegestaan om eerst alle mogelijke kaarten te pakken en er dan pas één terug te geven.

2. Missie (1x) (gebouw)

- Verlaagt de bouwkosten van de heilige gebouwen: kerk, klooster, ordekasteele, bisschopszetel, kathedraal.
- Als deze kaart zich in je vorstendom bevindt, kost de bouw van elk heilig gebouw je één grondstof naar keuze minder.
- “Heilige plaats” telt niet als heilig gebouw.



3. Ordekasteel (1x) (gebouw)

- Verdedigingskaart voor ridders.
- Deze kaart beschermt noch draken noch kanonnen, deze kaart beschermt alleen ridders die meer dan drie grondstoffen kosten.
- Ridders die door een ordekasteele beschermd zijn, kunnen

nog steeds door de zwarte ridder aangevallen worden.

- Als bouwkosten gelden altijd de getoonde grondstoffen. Er wordt geen rekening gehouden met bouwkostenverlagingen (“Burcht”).



4. Woning van de voogd (1x) (gebouw)

- Verhoogt het aantal grondstoffen van je bij elke gooi met de opbrengstendobbelsteen met een willekeurige grondstof.
- Als je een “?” gooit, blijft jouw woning van de voogd ongemoeid en verlies je ook de genoemde grondstoffen niet.
- Alleen erts- en wolvoorraden die in grondstoffenopslagplaatsen (Handel & Wandel-set) opgeslagen zijn, gaan niet verloren, als de tegenstander een vraagteken gooit.
- Bevindt het huis van de republiek zich in jouw vorstendom, dan mag je de woning van de voogd niet bouwen. Omgekeerd geldt: bevindt de woning van de voogd zich in

jouw vorstendom, dan mag je het huis van de republiek niet bouwen. Natuurlijk kun je de woning van de voogd afbreken als je dat wilt.

Stadsuitbreidingen



5. Metropool (2x) (centrale kaart)

- Schept nieuwe bouwplaatsen voor eenheden.
- De metropool wordt uit de hand gespeeld en als centrale kaart op een bestaande stad geplaatst. In deze stad moet zich wel een kerk of een raadhuis bevinden.
- De metropool mag niet op een citadel (Tovenaars & Draken-set) geplaatst worden
- De bouw van de metropool kost geen grondstoffen.
- In elk vorstendom mag maar één metropool gebouwd worden.
- De metropool creëert extra bouwplaatsen voor eenheden (ridders, vloten, kanonnen)!
- Deze vier bouwplaatsen bevinden zich boven of onder de landschappen die aan de

metropool grenzen.

- Eenheden die bij landschappen van een metropool geplaatst worden, horen alleen bij de metropool en niet bij aangrenzende dorpen of steden.
- Kaarten die betrekking hebben op een stad (pest, grote burgemeester, bordeel, enz.) gelden ook voor de metropool.
- In het toernooispeel mag je twee metropolen in je kaartendeck opnemen (om ze bijv. sneller te vinden). Je mag maar één metropool bouwen.
- Tegen de kaart “Metropool” kan geen vuurduivel gespeeld worden.



6. Bisschopszetel (1x) (gebouw)

- De macht van de kerk zorgt voor extra ontvangsten van goud als straf voor acties van de tegenstander.
- Elke keer als je tegenstander een toverspreuk (uit een toverboek) inzet, of een toveractiekaart of een gewone actiekaart speelt, krijg je één

goud. Het goud krijg je bij wijze van spreken uit de kas, je tegenstander hoeft geen goud af te geven.

- Als je het goud niet in je goudlandschap kunt plaatsen, sta je met lege handen.



7. Bordeel (1x) (gebouw)

- Verzwakt de ridders van de tegenstander.
- Het bordeel moet je in de stad van je tegenstander op een vrije bouwplaats plaatsen. Het verlies van het sterktepunt treft alle ridders in het vorstendom van de tegenstander en niet alleen de ridders in de stad met het bordeel.
- Draken en kanonnen verliezen om voor de hand liggende redenen door het bordeel geen sterktepunten.
- De tegenstander kan proberen om het bordeel met een vuurduivel te vernietigen, voor zover er zich geen brandweerkazerne in deze stad bevindt.

- Het bordeel kan niet verpand worden (“Pandjesbaas” in Handel & Wandel)



8. Brouwerij (1x) (gebouw)

- Helpt je naar keuze aan handels- of sterktepunten.
- Als je de brouwerij bouwt, wordt je gevraagd, of de brouwerij eerst 2 handelspunten of 2 sterktepunten moet hebben. Als je dit later wilt wijzigen, klik je op de brouwerij en volg je de aanwijzingen op.
- De sterktepunten zijn ook geldig als je geen ridders in je vorstendom hebt.
- Tijdens jouw beurt mag je maar één keer een goud betalen en de brouwerij draaien.



9. Geheim verbond (1x) (gebouw)

- Maakt het gebruik van de volgende gebouwen van de tegenstander mogelijk: universiteit, raadhuis, bibliotheek, kerk.
- Door het geheim verbond worden, behalve het over-

winningspunt, alle eigenschappen van het doelgebouw van de tegenstander aan het geheim verbond overgedragen. Het betreffende gebouw wordt door het programma gemarkeerd.

- Plaatst een speler het geheim verbond, dan wordt hem gevraagd welk doelgebouw hij wil gebruiken. Deze keuze geldt tot het einde van het spel. Alleen als het doelgebouw vernietigd wordt, mag de speler een ander gebouw van de tegenstander kiezen (indien toegestaan). Is dat er niet, dan heeft het geheim verbond geen effect meer, totdat de tegenstander weer een geschikt gebouw bouwt. Het geheim verbond kan afgebroken worden of in het vorstendom blijven.
- Degene die met het geheim verbond bijvoorbeeld de universiteit van de tegenstander gebruikt, mag zowel een kaart extra in de hand houden, als ook kaarten spelen, die als voorwaarde de universiteit hebben. Bij de

gebeurtenis “Vooruitgang” krijg je voor een geheim verbond dan ook een willekeurige grondstof. Gebruikt het geheim verbond bijvoorbeeld de eigenschappen van een kerk, dan zijn vloten en ridders in de stad met het geheim verbond tegen een burgeroorlog beschermd en bij de gebeurtenis “Kerkfeest” krijg je twee grondstoffen.

- Het geheim verbond heeft ook effect als het gebouw waarmee een ‘verbond is aangegaan’ door een heks (Tovenaars & Draken-set) of door een pandjesbaas (Handel & Wandel-set) voor de tegenstander geen effect heeft. Hetzelfde geldt als het geheim verbond gebouwd wordt.



10. Rechtbank (1x) (gebouw)

- Beschermt tegen de roofoverval.
- Wordt de roofoverval gegooit, dan beschermt deze kaart je tegen grondstoffen-verliezen, zolang je niet meer



dan in totaal tien grondstoffen hebt.

11. Huis van de republiek (1x) (gebouw)

- Verhoogt het aantal grondstoffen van aangrenzende landschappen.
- Wordt het getal van het rechts of links aangrenzende landschap gegooit, dan krijg je grondstoffen: het gegooide landschap wordt meteen tot drie grondstoffen aangevuld.
- Het huis van de republiek kan zich niet tegelijkertijd met de woning van de voogd in je vorstendom bevinden.
- Je mag het huis van de republiek alleen bouwen, als er zich een raadhuis in je vorstendom bevindt.



12. Theater (1x) (gebouw)

- Maakt meer kaarten in de hand mogelijk, plus 1 overwinningspunt.
- Het theater mag je alleen bouwen, als de bibliotheek zich in je vorstendom bevindt.
- Combinaties van klooster, bibliotheek en theater (ook

universiteit in Wetenschap & Vooruitgang) zijn mogelijk. Bijv.: Klooster: 4 handkaarten toegestaan. Klooster + bibliotheek: 5 handkaarten toegestaan. Klooster + bibliotheek + theater: 7 handkaarten toegestaan.

- Verliest een speler één van deze gebouwen, dan vermindert het toegestane aantal handkaarten van hem (boventallige kaarten onder een willekeurige uitbouwstapel schuiven).



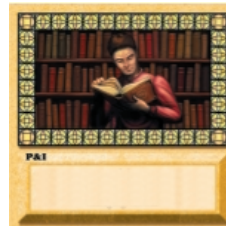
Gebeurteniskaarten



13. Bedelmonnik (1x)

- Geldt voor de speler die de grootste handelsmacht bezit (de molensteen).
- Deze speler moet twee willekeurige grondstoffen van hem aan de tegenstander schenken, waarvoor hij wel plaats in zijn landschappen moet hebben. Heeft de speler maar één grondstof, dan geeft hij deze af.
- Mocht er geen plaats zijn, dan vervalt de schenking.

Aktiekaarten



14. Goede burenen (1x)

- Geldt voor alle uitbouwkaartenstapels.
- Uitbouwstapels waarop de kaart "Ban van de kerk" zich bevindt, worden niet getroffen.

15. Kerkfeest (1x)

- Geldt voor beide spelers.
- Wie bijv. over een kerk en een kathedraal beschikt, krijgt zes grondstoffen.
- Wordt met het geheim verbond een kerk bedoeld, dan krijgt de speler eveneens 2 grondstoffen.

16. Archivaris (1x)

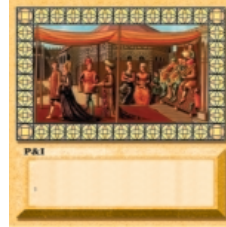
- Je mag zes kaarten bekijken en sorteren.
- Als je de archivaris speelt, worden de 6 bovenste kaarten van een willekeurige uitbouwstapel weergegeven. Plaats deze kaarten nu in een willekeurige volgorde terug op de stapel door de kaarten één voor één te selecteren.
- Heeft de geselecteerde stapel

zes of minder kaarten, dan mag deze helemaal opnieuw gesorteerd worden.



17. Omkoperij (2x)

- Je kunt een ridder van de tegenstander omkopen.
- Geef drie goud af (aan de 'kas', niet aan de tegenstander), neem een willekeurige ridder uit het vorstendom van je tegenstander en plaats hem in jouw vorstendom, op een vrije plaats.
- De grote ridders van je tegenstander zijn beschermd, als hij een ordekasteeel gebouwd heeft.
- Op draken en kanonnen heeft deze kaart geen enkel effect.



19. Bruiloft (2x)

- Helpt je aan goud.
- Deze kaart mag je alleen spelen, als er zich een kerk of een kathedraal in je vorstendom bevindt.



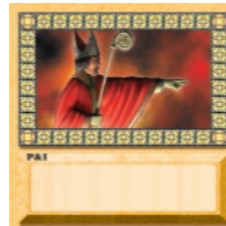
20. Kanselier (2x)

- Zorgt voor nieuwe handkaarten.
- Kies een uitbouwkaartenstapel en pak de drie bovenste kaarten.
- Deze kaarten mag je tijdens jouw beurt ook meteen inzetten.
- Voor zover je je kaartenhand niet hoeft aan te vullen, mag je zoals gebruikelijk aan het eind van je beurt bovendien een kaart ruilen.



18. Diplomaat (1x)

- Haalt voor jou een kaart van de aflegstapel terug.
- Speel je deze kaart, dan wordt je aflegstapel getoond en mag je een kaart selecteren die je terug in de hand wilt nemen. De volgorde van de kaarten kun je niet wijzigen.



21. Ban van de kerk (2x)

- Blokkeert een kaartenstapel. De betreffende stapel wordt door het programma gemarkeerd.
- De kaartenstapel (uitbouw- of aflegstapel) waarop je de kaart "Ban van de kerk" plaatst, is voor de tegenstander geblokkeerd. De aflegsta-

pel voor gebeurtenissen kan niet in de ban gedaan worden.

- Je tegenstander moet drie goud afgeven (aan de 'kas', niet aan jou) om de ban van de kerk weer te verwijderen.
- Deze kaart mag je alleen spelen, als er zich een kerk of een kathedraal in je vorstendom bevindt.
- Om de ban van de kerk te verwijderen, klik je op de geblokkeerde stapel en volg je de aanwijzingen op.



22. Medicus (2x)

- Beschermst jou tegen de gebeurtenis "Pest".
- Deze kaart beschermt alle steden van jou.
- Vindt de gebeurtenis "Pest" plaats, dan mag je deze kaart meteen spelen, ook als je niet aan de beurt bent.



23. Raadszitting (2x)

- Helpt jou aan 2 nieuwe handkaarten.
- Schuif twee van je handkaarten onder een willekeurige uitbouwstapel.

- Kies deze of een andere uitbouwkaartenstapel en kies twee kaarten uit zonder de volgorde te wijzigen.
- Deze kaarten mag je tijdens jouw beurt ook meteen inzetten.
- Deze kaart mag je alleen spelen, als er zich een raadhuis in je vorstendom bevindt.

De themaset “Tovenaars & Draken” in detail

De centrale kaart “Citadel”



1. Citadel (5x) (gebouw)

- Pas met de bouw van een citadel is het mogelijk om te toveren.
- Degene die een citadel wil bouwen, betaalt de benodigde grondstoffen, neemt de kaart van de uitbouwstapel en plaatst deze op een dorp.
- De citadel is een overwinningpunt waard.
- Als er zich minimaal één tovenaars bij één van de vier landschappen van de citadel bevindt, is de citadel 2 overwinningpunten waard.
- Toverboeken, magische uitbreidingen en tovenaars kunnen alleen in een citadel geplaatst worden. In een dorp of stad zijn deze niet toegestaan.
- Verliest een citadel de laatste



tovenaar, dan verliest deze ook het extra overwinningpunt.

- Stadsuitbreidingen zijn bij een citadel niet toegestaan.
- Twee citadellen kunnen niet direct aangrenzend aan elkaar gebouwd worden: er moet een dorp of stad tussen liggen.
- Na de bouw van een citadel kunnen toverboeken geplaatst, magische uitbreidingen gebouwd en tovenaars geplaatst worden. Gebiedsuitbreidingen mogen nog steeds in de citadel gebouwd worden. Net als in een stad zijn er nu vier uitbouwplaatsen beschikbaar. Dit is ook zonder tovenaars het geval.

De magische uitbouwkaarten



2. Ismai de Groene Draak (1x) (eenheid)

- De sterktepunten van de draak dragen samen met andere “eenheden” bij tot de “totale sterkte” van een speler.
- De kaarten “Burcht”,

“Bordeel”, “Smederij”,
 “Jonkvrouw Imelda” en
 “Toernooiplaats” hebben
 geen enkel effect op de draak.

- De draak kan door een zwarte ridder net zoals een gewone ridder aangevallen worden en met een kruidenheks verdedigd worden.



3. Samsor de Zwarte Draak (1x) (eenheid)

- De sterktepunten van de draak dragen samen met andere “eenheden” bij tot de “totale sterkte” van een speler.
- De kaarten “Burcht”, “Bordeel”, “Smederij”, “Jonkvrouw Imelda” en “Toernooiplaats” hebben geen enkel effect op de draak. De draak kan door een zwarte ridder net zoals een gewone ridder aangevallen worden en met een kruidenheks verdedigd worden.



4. Steen der wijzen (1x) (gebouw)

- Verdedigingskaart voor beide spelers.
- Deze kaart mag je alleen spelen, als je in je vorstendom 2

citadellen gebouwd hebt.

- De steen der wijzen beschermt eenheden, grondstoffen en gebouwen van beide spelers.
- Actiekaarten, tover-actiekaarten en toverspreuken die direct tegen grondstoffen, eenheden of gebouwen gericht zijn en daar schade veroorzaken, mogen niet meer gespeeld worden of hebben geen enkel effect.
- Er is sprake van schade als er uit het vorstendom van de tegenstander landschappen, grondstoffen of uitbreidingen verwijderd worden (bijv. door “Handelaar” of “Duel tussen de tovenaars”) of als deze onbruikbaar worden (bijv. “Heks”).



5. Toverkeuken (2x) (gebouw)

- Kans op een extra grondstof.
- Als jij aan de beurt bent, mag je je geluk ook meermaals beproeven. Maar je moet wel elke keer een eenheid “Toverkracht” gebruiken. Klik daartoe op de kaart.

- Gooi je een “1”, dan is de toverkeuken vernietigd en moet deze op de aflegstapel geplaatst worden.



6. Tovermolen (2x) (gebouw)

- Verandert goud in toverkracht.
- Deze kaart mag je bij elke beurt maar één keer inzetten.
- Als jij aan de beurt bent, geef je één goud af. Jij krijgt daar één eenheid toverkracht voor terug die je aan één van je tovenaars mag geven.
- De tovermolen hoeft niet aan een goudlandschap te grenzen om effect te hebben.
- Klik op de kaart om deze te activeren.

- Tvenaars kunnen alleen door andere tovenaars aangevallen worden. Kaarten waarmee ridders aangevallen worden (burgeroorlog, zwarte ridder, enz.) hebben tegen tovenaars geen enkel effect.
- Alle tovenaars komen maar één keer voor.
- Tvenaars gelden ook als landschapsuitbreidingen.
- Om grondstoffen in toverkracht om te toveren, klik je op het betreffende landschap. Je wordt dan gevraagd of en hoeveel grondstoffen omgetoverd moeten worden.
- Krijgt een tovenaar nieuwe toverkracht door grondstoffen van zijn aangrenzende landschap om te toveren, dan kan hij pas bij de volgende beurt (als de tegenstander aan de beurt is) toveren.
- De toverkrachten voor de spreuk uit een toverboek, of voor het creëren van een draak of een magisch gebouw kunnen ook van verschillende tovenaars komen.

Tvenaars

Voor alle zes tovenaars geldt:

- Tvenaars worden uit de hand gespeeld, nadat de kosten ervan betaald zijn.
- Tvenaars kunnen pas tevoorschijn komen ('gebouwd' worden), als er zich minimaal één citadel in het vorstendom bevindt.
- Tvenaars starten altijd met 2 eenheden toverkracht.



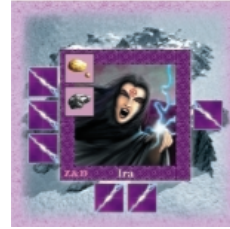
7. Ari (1x) (eenheid)

- De hoofdtovenaars Ari kan bij alle zes landschappen geplaatst worden (ook bij goudvelden).
- Ari tovert de grondstof van het aangrenzende landschap in de verhouding 1:1 in toverkracht om.



8. Arsa (1x) (eenheid)

- De tovenaars Arsa kan alleen bij de heuvels (klei / bakstenen) geplaatst worden.
- Arsa tovert de grondstof klei uit de aangrenzende heuvels in de verhouding 1:1 in toverkracht om.



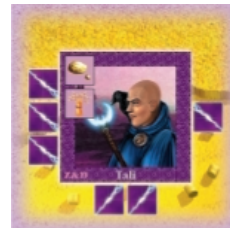
11. Ira (1x) (eenheid)

- De tovenaars Ira kan alleen bij de bergen (erts) geplaatst worden.
- Ira tovert de grondstof erts uit de aangrenzende bergen in de verhouding 1:1 in toverkracht om.



9. Hafli (1x) (eenheid)

- De tovenaars Hafli kan alleen bij een bos (hout) geplaatst worden.
- Hafli tovert de grondstof hout uit het aangrenzende bos in de verhouding 1:1 in toverkracht om.



12. Tali (1x) (eenheid)

- De tovenaars Tali kan alleen bij de akkers (graan) geplaatst worden.
- Tali tovert de grondstof graan uit de aangrenzende graanvelden in de verhouding 1:1 in toverkracht om.



10. Hor (1x) (eenheid)

- De tovenaars Hor kan alleen bij een weide (wol) geplaatst worden.
- Hor tovert de grondstof wol uit de aangrenzende weiden in de verhouding 1:1 in toverkracht om.

Toverboeken

Voor alle toverboeken geldt:

- Toverboeken worden uit de hand in het vorstendom geplaatst, op een vrije bouwplaats. Dit plaatsen is gratis.
- Toverboeken mogen geplaatst worden, zodra er een citadel gebouwd is. Er hoeft nog geen tovenaars aanwezig te zijn.
- Het gebruik van een spreuk uit een boek kost het aangegeven aantal toverkrachteenheden.
- Als niet anders beschreven is, mogen spreuken uit toverboeken pas na het uitvoeren van de gebeurtenis gebruikt worden (net zoals actiekaarten).
- Elke spreuk uit een toverboek mag tijdens een speelbeurt maar één keer gebruikt worden.
- Spreuken uit toverboeken kunnen alleen gebruikt worden, als de speler over een tovenaars beschikt. Deze tovenaars hoeft niet bij dezelfde citadel te horen waarin het toverboek zich bevindt.
- In een citadel mogen er ook meerdere toverboeken geplaatst worden. Elk boek neemt een eigen bouwplaats in beslag.
- Klik op het toverboek om een spreuk te activeren.



13. Bewaker van het noodlot (1x) (toverboek)

- Je mag de drie bovenste kaarten van de gebeurtenisstapel bekijken en deze in willekeurige volgorde terugplaatsen.
- Als je wilt, kun je daarvan één, twee of alle drie kaarten onder de gebeurtenisstapel schuiven.

14. Inspiratie (1x) (toverboek)

- Je mag van twee van je uitbouwstapels (er moeten er meerdere zijn) telkens de twee bovenste kaarten pakken.
- Heb je vier nieuwe kaarten gepakt, dan mag je deze ook meteen inzetten, indien de regels dat mogelijk maken.

15. Toverland (1x) (toverboek)

- Je mag een landschap met de tegenstander ruilen.
- Er mogen alleen landschappen geruild worden die in het betreffende vorstendom (minstens) dubbel voorkomen.
- Maar: landschappen, waaraan boven of onder een land-

schapsuitbreiding (bijv. tovenaarsmederij, jeneverstokerij, ververij) grenst, zijn beschermd. Ze kunnen niet geruild worden.

- De grondstoffen op de geruilde landschappen blijven behouden. Dat wil zeggen dat de grondstoffen in deze landschappen eveneens van eigenaar wisselen.



16. Magische oog (1x) (toverboek)

- Maakt het mogelijk om een kaart te ruilen.
- Bij het uitkiezen van een kaart kan de volgorde van de kaarten in de stapel niet gewijzigd worden.
- Deze nieuwe kaart mag je ook meteen inzetten, als de regels het toelaten.



17. Oord verplaats je! (1x) (toverboek)

- Je mag de plaatsen van gebouwen of eenheden in je vorstendom ruilen.
- Selecteer een gebouw en ruil de plaats met een ander gebouw.



- Of: selecteer een eenheid en ruil de plaats met een andere eenheid.
- Je mag bij het ruilen niet meer dan twee gebouwen (of twee eenheden) verplaatsen.
- Bij het ruilen moet je je natuurlijk aan de uitbouwregels houden. Het programma laat bijv. niet toe dat een stadsuitbreiding in een dorp geplaatst wordt.

18. Tijdsrad (1x) (toverboek)

- Bepaal het resultaat van de gebeurtenissendobbelsteen.
- Deze spreuk kan alleen ingezet worden, voordat er met de dobbelsteen gegooid is.



19. Waarzeggerij (1x (toverboek)

- Je mag van vier uitbouwstapels telkens de bovenste kaart bekijken.
- Je mag telkens alleen de bovenste kaart van vier willekeurige uitbouwstapels bekijken en weer terugplaatsen. Maar dat mogen ook stapels van de tegenstander zijn.



20. Toverdrank (1x) (toverboek)

- De sterktepunten van één van je eenheden worden verdubbeld.
- De spreuk kan alleen op ridders en op draken toegepast worden.
- De werking van de spreuk eindigt, zodra je tegenstander zijn volgende beurt beëindigt.



21. Toverveto (1x) (toverboek)

- Voorkomt “acties”.
- Deze kaart mag je ook gebruiken, als je niet aan de beurt bent.
- Wil je deze kaart inzetten, dan klik je hierop en betaal je de kosten van de spreuk. Deze spreuk werkt tegen elke actiekaart van de tegenstander, dus ook tegen alle toveractiekaarten en tegen vreedzame acties als “Verkenner” of “Karavaan”.
- Na een veto moet je tegenstander zijn actiekaart onder een uitbouwstapel schuiven.
- Maar deze spreuk voorkomt geen spreuken uit toverboeken.



22. Tijdsprong (1x) (toverboek)

- Je kunt een gebeurtenis ongeldig verklaren.
- Indien een vraagteken gegooid is, kan deze spreuk ook nog ingezet worden, als de gebeurtenis getoond is. De gebeurteniskaart die ongeldig verklaard is, komt onder de gebeurtenisstapel.

Gebeurteniskaarten



23. Komeet (1x) (gebeurtenis)

- Gedwongen ruil van de handkaarten.
- De komeet heeft alleen effect op spelers die meer dan 3 overwinningspunten hebben.



24. Dans van de eenhoorns (2x) (gebeurtenis)

- Een extra toverkracht voor iedere tovenaar.
- Heeft een speler geen plaats meer voor de eenheid “Toverkracht”, dan vervalt deze.

Tover-actiekaarten



25. Betere wereld (2x) (toveractie)

- Je mag de gebeurteniskaartenstapel bekijken en een gebeurteniskaart verwijderen (maar nooit: “Jaarwisseling”).
- De geselecteerde kaart verdwijnt helemaal uit het spel.
- De volgorde van de gebeurteniskaarten kan niet gewijzigd worden.



26. Duel tussen de tovenaars (2x) (toveractie)

- Je kunt tegen een tovenaar van je tegenstander vechten.
- Het duel kan met een andere tovenaar uitgevochten worden dan de tovenaar die het toverduel heeft uitgesproken.
- De speler die het toverduel uitgesproken heeft, bepaalt ook de beide tovenaars die met elkaar moeten gaan duelleren.
- Bijvoorbeeld: jouw tovenaar beschikt over 3 eenheden “Toverkracht” en de tovenaar van je tegenstander over één. Jij gooit een vier, je tegenstander een vijf. De optelling ervan levert jou 7 punten op



27. Heks (2x) (toveractie)

- Zorgt ervoor dat een gebouw van de tegenstander geen effect meer heeft.
- Deze kaart mag je alleen spelen, als je in je vorstendom over 2 tovenaars beschikt.
- Als je de heks speelt, wordt het gekozen gebouw door het programma gemarkeerd.
- Zolang de heks een gebouw betovert, tellen ook eventueel aanwezige overwinnings- en handelspunten van dit gebouw niet mee.
- De heks wordt alleen verdreven, als er een vraagteken gegooid wordt.



28. Land verplaats je! (1x) (toveractie)

- Je mag een dubbel landschap in je vorstendom tegen een willekeurige kaart van de landschapkaartenstapel ruilen.

en je tegenstander 6 punten. Jij wint en je tegenstander moet zijn tovenaars onder een stapel schuiven.

- Bij “onbeslist” wordt opnieuw gegooid.

- Het aantal grondstoffen van het oude landschap mag naar het nieuwe landschap overgedragen worden.
- Landschappen die aan een landschapsuitbreiding (tovenaars, kunstsmederij, jeneverstokerij, ververij) grenzen, kunnen niet geruild worden.



29. Materialisatie (1x) (toveractie)

- Nadat je een eenheid “Toverkracht” hebt betaald, mag je zonder verdere kosten een dorp in een stad veranderen.
- Deze kaart mag je alleen spelen, als je over minimaal twee tovenaars in je vorstendom beschikt.



30. Wervelstorm (1x) (toveractie)

- Je vernietigt grondstoffen van de tegenstander in het door jou geselecteerde landschap.
- Door deze actie wordt altijd maar één landschapkaart getroffen, niet alle landschappen van deze soort.



31. Kennis van vermoedens (2x) (toveractie)

- Je kunt een afgelegde actiekaart terughalen.
- Maar je mag alleen gewone actiekaarten en tover-actiekaarten terughalen, geen gebouwen, eenheden, toverboeken enz..
- In het toernooispel mag je afgelegde actiekaarten alleen uit je persoonlijke aflegstapel terughalen. De aflegstapel van de tegenstander is verboden terrein.
- Teruggehaalde kaarten mag je ook weer meteen inzetten, indien de regels dat mogelijk maken.



32. Toverhand (2x) (toveractie)

- Je mag een toverboek van de tegenstander stelen.
- Je mag een toverboek alleen stelen, als je in je vorstendom bij een citadel plaats hebt of door het afbreken van een uitbreiding daar plaats kunt scheppen.

www.denda.com

