



# CATAN

## HET DUEL

### Hartelijk welkom bij "CATAN: Het Duel", het kaartspel voor 2!

In "Het Duel" beleef je als vorstin of vorst de wereld van Catan. Jouw taak bestaat uit het succesvol uitbreiden van jouw vorstendom en het tegelijkertijd in de gaten houden van de andere speler. Aan het einde heeft namelijk maar 1 speler de benodigde overwinningpunten voor de zege!

De spelregels en het spel zijn zo opgebouwd dat je eerst door middel van een kort introductiespel met jouw vorstendom en de algemene spelmechanismen vertrouwd raakt. Daarbij wordt ongeveer de helft van de speelkaarten gebruikt. Voel je jezelf comfortabel in jouw rol als vorst, dan kun je overgaan naar het gebruik van de "themasets". Daarmee worden stap voor stap nieuwe kaartsoorten en spelmechanismen geïntroduceerd.

Tegelijkertijd beleef je met de themaspellen een reis door de geschiedenis van Catan. Het basisspel speelt zich af tijdens de begintijd van de kolonisatie van Catan. De themaspellen leiden je door verschillende tijdperken erna, zoals "De Gouden Eeuw" en "De grote vooruitgang". Nadat je alle 3 themasets gespeeld hebt, ken je alle speelkaarten in het spel en kun je je aan het "Duel der vorsten" wagen, waarbij alle kaarten uit het spel worden gebruikt. Maar dat komt later.

We beginnen met het basisspel "De eerste bewoners van Catan".

"Catan: Het Duel" is de nieuwe editie van het in 2010 verschenen "Vorsten van Catan". De speelkaarten en spelregels zijn niet veranderd. Daardoor kun je deze editie zonder problemen met producten uit de "Vorsten van Catan"-reeks combineren.

### SPEELMATERIAAL

- 1 heldenstein  - 1 handelssteen 
- 1 dobbelsteen met ogen (= opbrengstdobbelsteen)  - 1 dobbelsteen met symbolen (= gebeurtenisdobbelsteen) 
- 4 kaartenhouders  - De spelregels
- 180 speelkaarten (zie vanaf blz. 13 voor een overzicht van alle kaarten)

### INHOUDSOPGAVE

Het basisspel .....	2
Themaspellen .....	9
Duel der vorsten .....	12
Kaartenoverzicht .....	13
Overzicht van een speelbeurt .....	20



## VOORBEREIDING

Beide spelers gaan tegenover elkaar aan tafel zitten. Leg de 3 kaartenhouders naast elkaar midden op tafel. Deze scheiden de speelgebieden van de spelers van elkaar.

### De kaarten sorteren

Sorteer alle kaarten op hun achterkant. Alle kaarten die voor het basisspel nodig zijn, vormen ook de basis voor de latere themaspellen.

De kaarten met op de achterkant "De Gouden Eeuw", "Een tijd van conflict" en "De grote vooruitgang" horen bij de themasets. Leg deze kaarten en de vierde kaartenhouder terug in de doos. Het basisspel wordt zonder de themasets en de vierde kaartenhouder gespeeld.

### Samenstelling van de stapel gebeurteniskaarten

Draai de gebeurteniskaarten naar de voorkant. Zoek alle gebeurteniskaarten zonder het basisspelsymbool en doe deze terug in de doos.

Leg de gebeurteniskaart *Zomerfeest* even terzijde. Schud de resterende gebeurteniskaarten gedekt en neem de bovenste 3 kaarten eraf. Leg daarop gedekt de terzijde gelegde kaart *Zomerfeest* en leg daar vervolgens de overgebleven gebeurteniskaarten gedekt op. Leg deze stapel in één van de buitenste vakken van de kaartenhouders (zie afbeelding op blz. 3).

### Stapels straten, nederzettingen, landschappen

Leg de 3 stapels met straten, dorpen en steden (= *Nederzettingen*) met de achterkant naar boven in de kaartenhouders. Deze kaarten zijn allemaal gelijk en hoeven dus niet geschud te worden. Houd tussen de dorpen en steden plaats vrij voor nog een stapel.

Schud de stapel landschappen en leg deze met de achterkant naar boven tussen de stapels dorpen en steden.

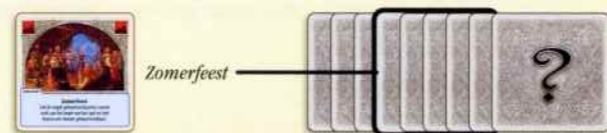
### Samenstelling van de trekstapels

Schud de 36 kaarten met op de achterkant de tekst "Basisspel". Verdeel deze daarna in 4 stapels van 9 kaarten en leg deze naast de steden. Deze stapels noemen we "trekstapels".

### Startkaarten in speelgebieden leggen

Neem nu alle startkaarten "rood" en leg deze zoals hiernaast is afgebeeld in één van de speelgebieden. Het vorstendom van een speler bestaat aan het begin van het spel uit 2 dorpen die met een straat zijn verbonden en 6 verschillende landschappen. De naam van een landschap moet links onder staan.

Leg nu op dezelfde manier de startkaarten "blauw" aan de andere kant van de kaartenhouders neer. De kaarten richten zich altijd naar de betreffende speler.



## STARTOPSTELLING

De afbeelding hiernaast toont nogmaals de startopstelling. De spelers zitten tegenover elkaar. Iedere speler heeft zijn vorstendom naar zichzelf gericht voor zich gelegd.

Daartussen liggen de kaartenhouders met stapels straten, dorpen, landschappen, steden, de trekstapels en de stapel gebeurteniskaarten.



## JOUW VORSTENDOM

### Landschappen

Als vorst ontvang je inkomsten in de vorm van grondstoffen. Afhankelijk van het landschap ontvang je hout, wol, goud, baksteen, erts of graan. Het betreffende landschap geeft aan hoeveel grondstoffen van die soort je bezit. Daarbij kijk je altijd naar de naar jou gerichte zijde van een landschap. Aan het begin van het spel is bij alle landschappen, met uitzondering van de rivier, de zijde met 1 symbool naar jou gericht. Dat betekent dat je van elke soort 1 exemplaar bezit. Alleen goud heb je nog niet.

### Grondstoffen ontvangen

Tijdens het spel ontvang je grondstoffen en gebruik je die. Ontvang je een grondstof, draai het betreffende landschap dan een kwartslag tegen de klok in, zodat de zijde met 1 grondstof meer naar jou gericht is.

### Grondstoffen gebruiken

Gebruik je een grondstof, draai het landschap dan een kwartslag met de klok mee. Je kunt zo 0 tot en met 3 grondstoffen per landschap opslaan. Heb je al 3 grondstoffen op een landschap en zou je nog een extra grondstof van deze soort ontvangen, dan gaat deze grondstof zonder vergoeding verloren.



## Dorpen

Dorpen vormen het hart van je vorstendom. Elk dorp heeft 2 bouwlocaties voor uitbouwkaarten (*Gebouwen* of *Eenbeden*), één boven en één onder het dorp. Dorpen kunnen tot steden uitgebouwd worden. Hoe dat werkt, leggen we later uit. Dorpen en steden vallen onder de algemene term *Nederzetting*.

## Straten

Tussen je dorpen ligt een straat. De enige functie van een straat bestaat uit het mogelijk maken van het bouwen van extra dorpen. Mocht je in de loop van het spel je vorstendom met een dorp willen uitbreiden, dan moet je eerst 1 straat aan je linker- of rechterdorp bouwen.



## DOEL VAN HET SPEL

Heeft een speler aan het einde van zijn beurt 7 (of meer) overwinningspunten, dan heeft hij gewonnen. Elk dorp is 1 overwinningspunt en elke stad is 2 overwinningspunten waard. Andere mogelijkheden om overwinningspunten te verdienen, leggen we later uit.



## BEGIN VAN HET SPEL

Beide spelers werpen met de dobbelsteen met ogen. Wie de meeste ogen gooit, is startspeler.

De startspeler trekt de 3 bovenste kaarten van één van de 4 trekstapels. Daarna doet de andere speler hetzelfde van een andere trekstapel. De getrokken kaarten noemen we "handkaarten". Een speler houdt zijn handkaarten in principe geheim voor de andere speler.



## SPELVERLOOP

De startspeler voert als eerste zijn beurt uit, daarna de andere speler. Zo gaat het om beurten verder totdat het spel is afgelopen. Elke speelbeurt bestaat uit de volgende fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld:

- 1. Dobbelstenen:** met beide dobbelstenen, daarna gevolgen van de gebeurtenis afhandelen
- 2. Actiefase:** naar believen en in volgorde naar keuze: Handkaarten spelen en grondstoffen ruilen
- 3. Kaarten trekken:** aantal handkaarten controleren, eventueel kaart(en) trekken of afleggen
- 4. Handkaart ruilen:** eventueel handkaart ruilen

### 1. Dobbelstenen

Het spel bevat 1 dobbelsteen met ogen en 1 met symbolen. Aan het begin van zijn beurt werpt een speler beide dobbelstenen. We richten ons eerst op de dobbelsteen met ogen. Deze bepaalt welke grondstoffen beide spelers krijgen. Daarom noemen we de dobbelsteen met ogen verder "opbrengstdobbelsteen". Elk landschap waarvan het getal erop gedubbeld wordt, krijgt er 1 grondstof bij. Dat betekent dat de speler het landschap een kwartslag tegen de klok in draait.



**Voorbeeld:** speler "rood" dobbelt in zijn eerste beurt een "6". Dit getal staat op zijn akkers, dus speler A krijgt een graan. Hij geeft dit aan door het graanlandschap een kwartslag te draaien, zodat de zijde met de 2 graansymbolen naar hem gericht is.

Aan het begin van het spel heeft iedere speler elk getal maar 1 keer op zijn landschappen, maar dat kan in de loop van het spel veranderen. Een speler die meer landschappen heeft met het gedubbelde getal, krijgt op elk van deze landschappen 1 grondstof.

De dobbelsteen met symbolen bepaalt welke gebeurtenis er plaatsvindt. Dit leggen we later uit (zie blz. 8, "De gebeurtenisdobbelsteen").

## 2. Actiefase

### a) Handkaarten spelen

De actieve speler mag in deze fase 0, 1 of meer handkaarten spelen.

#### Actiekaarten

Kaarten met een geel tekstkader en een "A" in de hoek zijn actiekaarten. Een speler kan actiekaarten direct uit zijn hand spelen. Na het spelen ervan leest hij de tekst erop voor en voert de actie uit. Daarna legt hij de kaart op de aflegstapel, die overigens door beide spelers gebruikt wordt. Daarmee is de kaart uit het spel.



Ook speler "blauw" krijgt 1 grondstof op zijn landschap met de "6". Voor hem zijn dat de bergen. Hij krijgt een erts en geeft dat op dezelfde manier aan als speler "rood".

#### Nederzettinguitbouwkaarten

Kaarten met een groen tekstveld zijn nederzettinguitbouwkaarten. Om een nederzettinguitbouw in zijn vorstendom te mogen leggen, moet de speler de op de kaart aangegeven grondstoffen (bouwkosten) betalen. Een speler legt een nederzettinguitbouw altijd op een lege bouwlocatie van een *Nederzetting* (stad of dorp). Daarna profiteert hij de rest van het spel van de voordelen van deze uitbouw. Er zijn 2 soorten nederzettinguitbouwkaarten: *Gebouwen* en *Eenbeden*. *Eenbeden* zijn onderverdeeld in *Helden* en *Handelsschepen*.



De tab boven het tekstveld toont de kaartsoort en bevordert het overzicht.

Geel tekstkader = actiekaart, wordt uit de hand gespeeld en daarna op de aflegstapel gelegd.



De tweede tab geeft aan op welke locatie in het vorstendom de kaart mag worden gelegd.

Groen tekstkader = nederzettinguitbouw, wordt bij een nederzetting (dorp of stad) in het vorstendom gelegd.

Wie een nederzettinguitbouw wil doen, legt de kaart uit zijn hand op een lege bouwlocatie en betaalt de op de kaart aangegeven bouwkosten. Vanaf dat moment staat de functie van de *Eenheid* of het *Gebouw* tot zijn beschikking.

**Let op:** op sommige kaarten staat de tekst "1x". Dat betekent dat een speler niet meer dan 1 exemplaar van deze uitbouwkaart in zijn vorstendom mag hebben.



**Voorbeeld:** de speler bouwt een Klooster. Hij betaalt de bouwkosten door zijn akkers, beuvels en bergen een kwartslag met de klok mee te draaien. Daarna heeft hij nog 1 graan, 1 hout en 1 wol, maar geen baksteen en erts meer.

### b) Centrale kaarten kopen

Met centrale kaarten bedoelen we de tussen de vorstendommen van de spelers liggende kaarten "Straat", "Dorp" (met bijbehorende landschappen) en "Stad". Deze kaarten staan ter beschikking van beide spelers. De actieve speler mag zo'n kaart direct bouwen als hij de op de achterkant afgebeelde bouwkosten betaalt.



## Straat bouwen

Een speler heeft straten nodig om zijn vorstendom te kunnen uitbreiden. Als hij een dorp zou willen bouwen, moet hij eerst een straat bouwen, omdat tussen 2 dorpen altijd precies 1 straat moet liggen.



De speler bouwt een straat en betaalt 1 hout en 2 baksteen.

## Dorp bouwen

Een speler moet een dorp altijd aan het vrije uiteinde van een straat bouwen. Nieuwe dorpen leveren hem verschillende voordelen op:

- Elk dorp is 1 overwinningpunt waard.
- Elk dorp levert 2 nieuwe bouwlocaties op.
- Elk dorp levert 2 nieuwe landschappen op (en daarmee de kans op extra grondstofopbrengsten).

Bij het bouwen van een dorp trekt de speler de 2 bovenste kaarten van de stapel landschappen. Hij legt de landschappen zodanig aan de vrije hoeken van het dorp, dat de zijde met 0 grondstoffen naar hem gericht is.



De speler betaalt 1 hout, 1 baksteen, 1 graan en 1 wol en bouwt een dorp. Hij trekt de landschappen "Bergen" en "Rivier". Een dobbelsteenworp van "4" levert hem voortaan wol en erts op, een worp van "2" hout en goud.

## Stad bouwen

Dorpen kunnen tot steden worden uitgebouwd. Wil een speler een stad bouwen, dan betaalt hij de aangegeven bouwkosten en legt de stad op een van zijn dorpen in zijn vorstendom. Het dorp blijft de rest van het spel onder de stad liggen. Een stad heeft de volgende voordelen:

- Elke stad is 2 overwinningpunten waard. Het overwinningpunt van het dorp eronder **vervalt**.
- Elke stad levert 2 extra bouwlocaties op. Zowel onder als boven een stad kan een speler zo 2 uitbouwkaarten leggen.

**Belangrijk:** landschappen en extra bouwlocaties gelden als aangrenzend (ook al raken ze elkaar slechts met de hoeken).

Sommige uitbouwkaarten hebben invloed op links en rechts aangrenzende landschappen. Het kan daardoor van belang zijn of deze onder of boven een nederzetting worden gelegd (hetzelfde geldt overigens voor landschappen). Het doet niet terzake of een speler een uitbouwkaart op de eerste of de tweede bouwlocatie onder of boven een stad legt. Beide locaties aan dezelfde kant van een stad grenzen aan de landschappen aan weerszijden van de eerste bouwlocatie.



De speler betaalt 2 graan en 3 erts en legt de stad op een van zijn dorpen.

## c) Grondstoffen ruilen

In de loop van het spel kan het voorkomen dat een speler er van een bepaalde grondstoffensoort heel veel en van een andere juist helemaal niets heeft. Hij mag in zo'n geval grondstoffen ruilen.

### • Gewone ruilverhouding

De speler mag altijd 3 gelijke grondstoffen tegen 1 andere grondstof naar keuze ruilen. Het is toegestaan om gelijke grondstoffen van verschillende landschappen te nemen.

**Opmerking:** goud kan uitsluitend als ruilmiddel worden gebruikt.

### • Verbeterde ruilverhouding

Heeft een speler een *Handelsschip* gebouwd, dan verbetert hij daarmee de ruilverhouding van de op het *Handelsschip* afgebeelde soort. Hij kan dan 2 grondstoffen van deze soort tegen 1 andere grondstof naar keuze ruilen.



De speler betaalt 3 erts (van 2 landschappen) en neemt daarvoor 1 wol.



De speler heeft een *Ertsbandelsschip* in zijn vorstendom. Hij betaalt 2 erts en neemt daarvoor 1 wol.

## 3. Kaarten trekken

Wil een speler in zijn actiefase niets meer doen, dan beëindigt hij deze. Nu controleert hij of hij niet meer dan het toegestane aantal handkaarten heeft:

- Hij mag aan het einde van zijn beurt 3 handkaarten behouden. Voor elke kaart met een vooruitgangspunt (boeksymbool) mag hij 1 kaart meer in zijn hand houden.
- Heeft hij minder handkaarten dan hem is toegestaan, dan vult hij zijn hand tot dit aantal aan. Hij mag zelf kiezen van welke trekstapel(s) hij de kaart(en) trekt.
- Heeft hij meer handkaarten dan hem is toegestaan, dan moet hij zoveel handkaarten naar keuze inleveren dat hij weer aan de limiet voldoet. Hij schuift (een) ingeleverde kaart(en) onder (een) trekstapel(s) naar keuze.

## 4. Handkaart ruilen

De speler mag nu nog 1 handkaart ruilen. Wil hij dat, dan schuift hij een van zijn handkaarten onder een trekstapel naar keuze. Daarna trekt hij de bovenste kaart van een trekstapel naar keuze en neemt deze in zijn hand.

**Kaart kiezen in plaats van trekken:** de speler schuift een van zijn handkaarten onder een trekstapel naar keuze en betaalt 2 grondstoffen naar keuze. Hij kiest nu een van de trekstapels en mag de kaarten erin bekijken. Vervolgens kiest hij 1 van deze kaarten en neemt deze in zijn hand.

**Belangrijk:** hij mag de volgorde van de kaarten in de trekstapel niet veranderen!

Hij mag getrokken en geruilde kaarten pas vanaf de volgende beurt inzetten.



Vooruitgangspunt

Normaal gesproken is de handkaartenlimiet 3, maar wie een *Klooster* bouwt, mag aan het einde van zijn beurt 4 kaarten in zijn hand houden.

## EXTRA SPELREGELS

### 1. Kracht- en handelsvoordeel

Sommige kaarten tonen bijl- of weegschaalsymbolen. Een bijlsymbool noemen we een "krachtpunt", een weegschaalsymbool een "handelspunt".

- Een speler ontvangt de heldenstein (speelsteen met de bijl) als hij krachtpunt heeft. Hij heeft krachtpunt als hij 3 of meer krachtpunten in zijn vorstendom en meer krachtpunten dan de andere speler heeft.

- Een speler ontvangt de handelssteen (speelsteen met de weegschaal) als hij handelspunt heeft. Hij heeft handelsvoordeel als hij 3 of meer handelspunten in zijn vorstendom en meer handelspunten dan de andere speler heeft.

Heeft een speler 1 of beide stenen, dan legt hij deze op een van zijn *Nederzettingen*. Zowel het bezit van de handelssteen als dat van de heldenstein is 1 overwinningpunt waard. Zodra een speler niet meer aan de voorwaarden voor het bezit van de handelssteen of de heldenstein voldoet, moet hij de steen weer inleveren (of aan de andere speler geven als die nu aan de voorwaarden voldoet).



### 2. Vaardigheids- en vooruitgangspunten

**Vaardigheidspunten:** het aantal harpsymbolen geeft aan hoe vaardig een *Held* is. Deze punten bieden voordeel bij de gebeurtenis *Feest* (zie volgende bladzijde).

**Vooruitgangspunten:** sommige *Gebouwen* tonen een boeksymbool, dat voor vooruitgang staat. Voor elk vooruitgangspunt in zijn vorstendom mag een speler aan het einde van zijn beurt 1 extra handkaart hebben (zie hierboven onder "3. Kaarten trekken").



Vaardigheidspunt

Vooruitgangspunt

## 3. De gebeurtenisdobbelsteen

Aan het begin van zijn beurt dobbelt een speler niet alleen met de opbrengstdobbelsteen, maar ook met de dobbelsteen met symbolen, die we "gebeurtenisdobbelsteen" noemen. Deze toont 5 verschillende symbolen, die elk verschillende gevolgen hebben. Vier van deze symbolen zijn zwart. De spelers kunnen als gevolg hiervan nieuwe grondstoffen ontvangen of er vindt een gebeurtenis plaats (zie rechts). Het vijfde symbool, de knots, is rood. Deze gebeurtenis kan vervelende gevolgen voor de spelers hebben en is afhankelijk van het aantal opgeslagen grondstoffen. De kleur van het symbool geeft aan in welke volgorde de opbrengst- en de gebeurtenisdobbelsteen moeten worden afgehandeld:

- Toont de gebeurtenisdobbelsteen de rode knots, dan vindt de gebeurtenis **Roofoverval direct** plaats. Pas daarna handelen de spelers de opbrengstdobbelsteen af.

- Toont de gebeurtenisdobbelsteen een zwart symbool, dan handelen de spelers eerst de opbrengstdobbelsteen af. Daarna vindt de gedobbelde gebeurtenis plaats.

Wordt er een vraagteken gedobbeld en een gebeurteniskaart getrokken, schuif deze dan na afhandeling van de gebeurtenis onder de stapel gebeurtenissen. Wordt de kaart **Zomerfeest** getrokken, bouw dan de stapel gebeurteniskaarten opnieuw op, zoals beschreven op blz. 2. Trek daarna een nieuwe gebeurteniskaart.



**Roofoverval:** een speler die meer dan 7 grondstoffen heeft, verliest al zijn goud en wol.



**Handel:** heeft een speler het handelsvoordeel, dan krijgt hij 1 grondstof naar zijn keuze van de andere speler.



**Feest:** iedere speler krijgt 1 grondstof naar keuze. Heeft een speler de meeste vaardigheidspunten, dan krijgt alleen hij 1 grondstof naar keuze.



**Goede oogst:** iedere speler krijgt 1 grondstof naar keuze.



**Gebeurteniskaart trekken:** de speler die gedobbeld heeft, trekt de bovenste gebeurteniskaart en leest de gebeurtenis erop voor. De speler(s) die door de gebeurtenis worden getroffen, voert/voeren deze uit.

## EINDE VAN HET SPEL

Heeft een speler aan het einde van zijn beurt 7 (of meer) overwinningpunten, dan heeft hij gewonnen. Ter herinnering: elk dorp is 1 overwinningpunt en elke stad is 2 overwinningpunten waard. Daarnaast is zowel het bezit van de handelssteen als dat van de heldensteen 1 overwinningpunt waard.



### Beheers je het basisspel?

Probeer dan eens een van de themaspellen, die op de volgende bladzijden worden beschreven. Deze bieden naast een langere speelduur een spel met meer uitdaging en variatie, mede door aanvullende kaartsoorten en bouw mogelijkheden. Je kunt beginnen met het themaspel "De Gouden Eeuw".

Alle spelregels van het basisspel zijn ook in de themaspellen van kracht. Er komen echter een aantal spelregels bij. Die beschrijven we op de volgende bladzijden. We starten met de algemene spelregels die voor alle themaspellen gelden, daarna volgen de bijzondere spelregels voor de afzonderlijke themasets.

## ALGEMENE VOORBEREIDING

### De stapel gebeurteniskaarten

Gebruik de gebeurteniskaarten van het basisspel en die van de gekozen themaset. Leg net als in het basisspel de kaart **Zomerfeest** terzijde. Schud de resterende gebeurteniskaarten van het basisspel en de themaset, trek de 3 bovenste kaarten, leg de kaart **Zomerfeest** erop en daarna de rest van de stapel.



In het themaspel "De Gouden Eeuw" bestaat de stapel gebeurteniskaarten uit de gebeurteniskaarten van het basisspel en de 3 gebeurteniskaarten van de themaset: **Vorstelijk geschenk**, **Reizende koopman** en **Handelsschepenrace**.

### Open uitbouwstapel

In elke themaset bevinden zich uitbouwkaarten die voor beide spelers toegankelijk moeten zijn. Leg deze kaarten als open uitbouwstapel naast de trekstapels. De spelers nemen deze kaarten nooit op handen. Een speler die zo'n kaart wil bouwen, betaalt zoals gebruikelijk de bouwkosten, neemt de kaart van de stapel en legt deze op een lege bouwlocatie in zijn vorstendom. Op alle kaarten van de open uitbouwstapel staat "1x". Dat betekent dat een speler niet meer dan 1 exemplaar van deze uitbouwkaart in zijn vorstendom mag hebben.



In het themaspel "De Gouden Eeuw" bestaat de open uitbouwstapel uit de 2 **Handelsgilden**.

### De trekstapels

Schud de kaarten van het basisspel en de resterende kaarten van de gekozen themaset afzonderlijk. Vorm van de kaarten van het basisspel 3 stapels van 12 kaarten en van de kaarten van de themaset 2 stapels met een gelijk aantal kaarten. Gebruik nu alle 4 kaartenhouders.



In het themaspel "De Gouden Eeuw" liggen naast de 3 trekstapels van het basisspel de 2 trekstapels van de themaset en de open uitbouwstapel met de 2 **Handelsgilden**.

### Startkaarten kiezen

Te beginnen met de startspeler, kiest iedere speler 1 trekstapel van het basisspel, bekijkt de kaarten erin en kiest 3 kaarten waarmee hij het spel wil beginnen. Deze neemt hij in zijn hand. Hij mag de volgorde van de kaarten in de trekstapel niet veranderen.



De speler kiest uit een van de trekstapels van het basisspel de kaarten **Opslagplaats**, **Parochiehuis** en **Karavaan**.



Kiest een speler de **Wolweverij** als een van zijn startkaarten, dan doet hij er goed aan om zijn weidelandschap aan de buitenkant van zijn vorstendom te leggen. Hij zou dan bij het bouwen van zijn volgende dorp een tweede (eventueel met behulp van een **Verkenner** gekozen) weide kunnen leggen. Hij kan zijn **Wolweverij** dan tussen de twee weiden leggen, zodat de opbrengsten van beide landschappen worden verdubbeld.

### Landschappen herschikken

Na het opbouwen van zijn vorstendom en het kiezen van zijn startkaarten mag een speler zijn 6 landschappen naar believen van plaats wisselen.

### Aflegstapel

Uitsluitend de bovenste open kaart van de aflegstapel is zichtbaar. De spelers mogen de rest van de aflegstapel tijdens het spel niet doorkijken.

## DOEL VAN HET SPEL

Een themaspel is afgelopen als een speler in zijn beurt 12 (of meer) overwinningspunten heeft. Deze speler wint. Het is daarbij niet van belang hoeveel overwinningspunten de andere speler op dat moment heeft. Naast de uit het basisspel bekende overwinningspunten krijgt een speler nu ook 1 overwinningspunt per overwinningspuntsymbool op zijn stadsuitbouwkaarten.

**Opmerking:** heeft een speler vóór zijn dobbelsteenworp al 12 overwinningspunten, dan hoeft hij niet meer te dobbelen en wint hij direct.



## EXTRA SPELREGELS

### Stadsuitbouwkaarten

Uitbouwkaarten met een rood tekstkader vormen een nieuwe kaartsoort in de themasets. Deze noemen we "stadsuitbouwkaarten". Een speler mag deze uitbouwkaarten uitsluitend op een lege bouwlocatie van een stad leggen.



### Landschapsuitbouwkaarten

Uitbouwkaarten met een bruin tekstkader zijn "landschapsuitbouwkaarten". Een speler mag deze uitbouwkaarten **niet** op lege bouwlocaties van *Nederzettingen* leggen, maar uitsluitend onder of boven een landschap.



### Voorwaarden

Voor sommige kaarten gelden voorwaarden, die vervuld moeten worden voordat een speler de kaart mag spelen. Dit kunnen verschillende zaken zijn, zoals het bezit van het handels- of krachtvoordeel of een bepaald *Gebouw* dat in het vorstendom moet liggen. De voorwaarden staan op de betreffende kaart aangegeven. Een speler mag een kaart uitsluitend spelen als aan alle aanwijzingen op de kaart wordt voldaan (door de actieve speler én de andere speler).

**Voorbeeld:** een speler mag de kaart "Boogschutter" **niet** spelen als de andere speler geen "Eenheid" met ten minste 1 *krachtpunt* heeft en er daardoor dus geen kan verwijderen.

### Verwijderen van Eenheden en Gebouwen

In de loop van het spel kan het voorkomen dat een speler geen lege bouwlocatie meer heeft. Hij mag in dat geval in zijn actiefase kosteloos eigen *Gebouwen* of eigen *Eenheden* uit zijn vorstendom verwijderen en op de aflegstapel leggen. Verwijdert hij een *Gebouw* dat hij van de open uitbouwstapel had genomen, dan legt hij dat niet op de aflegstapel, maar terug op de open uitbouwstapel.

### De trekstapels

Moet een speler een kaart onder een trekstapel schuiven, dan moet hij altijd een trekstapel kiezen waarvan de kaarten dezelfde achterkant hebben als de ingeleverde kaart. Het is niet van belang uit hoeveel kaarten een trekstapel bestaat. Ook een trekstapel die in de loop van het spel leeg is geraakt, geldt nog altijd als een trekstapel en kan door het inleveren van kaarten opnieuw (een) kaart(en) bevatten. Daardoor hebben de spelers tijdens het spel altijd een gelijk aantal mogelijkheden om een kaart terug te leggen.

## BIJZONDERE SPELREGELS

### 1. De Gouden Eeuw

De twee trekstapels van deze themaset bestaan elk uit 11 kaarten. De open uitbouwstapel bevat beide kaarten *Handelsgilde*. Deze set bevat onder andere de landschapsuitbouwkaart *Verborgene goudmijn*.



Deze set verhoogt de strijd om het handelsvoordeel en de grondstof goud wordt door onder andere een extra *Tolbrug*, de *Muntenbandel* en de *Verborgene goudmijn* nog belangrijker. Een speler die in *Handelsschepen* investeert, moet oppassen voor *Piratenschepen*.

### 2. Een tijd van conflict

De twee trekstapels van deze themaset bestaan elk uit 11 kaarten. De open uitbouwstapel bevat beide kaarten *Bouwval*.



*Verraders*, *Boogschutters* en *Pyromanen* zorgen ervoor dat het er tussen de spelers hard aan toe gaat. De speler met het krachtvoordeel heeft vaker de mogelijkheid om de andere speler dwars te zitten. Ook moeten de spelers steeds voldoende goud hebben om zich tegen *Oproer* te beschermen.

### 3. De grote vooruitgang

De twee trekstapels van deze themaset bestaan elk uit 12 kaarten. De open uitbouwstapel bevat beide kaarten *Universiteit*.



Een speler die een *Universiteit* bouwt, kan met het *Drieslagstelsel*, de *Mijnbouw* of de *Bouwkraan* de vruchten van de vooruitgang plukken. Helaas trekt *De Pest* zich daar niets van aan. Maar wie zich daar met *Badhuizen* en *Apotheken* tegen beschermt, voorkomt grotere verliezen.



De kaarten *Handelsmeester* en *Stapelbuis* hebben als voorwaarde het *Handelsgilde*. Wil een speler de actiekaart *Handelsmeester* spelen of een *Stapelbuis* bouwen, dan moet hij een *Handelsgilde* in zijn vorstendom hebben.

## IMPRESSUM



© 2010, 2016 KOSMOS Verlags GmbH  
 Uitgever en distributeur:  
 999 Games b.v.  
 Postbus 60230  
 NL - 1320 AG Almere  
 www.999games.nl  
 Klantenservice:  
 0900 - 999 0000  
 999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden  
 Made in EU

Auteur: Klaus Teuber  
 Licentie: Catan GmbH © 2010, 2016  
 Illustraties: Michael Menzel  
 Grafische vormgeving: Michaela Kienle  
 3D-vormgeving: Andreas Klobner  
 Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Je kent nu alle kaarten en de 3 themaspellen. Dan kun je je nu aan het "Duel der vorsten" wagen. In deze spelvariant gebruik je alle kaarten uit het basisspel en die uit de 3 themasets. Afgezien van de veranderingen bij het samenstellen van de trekstapels en de gebeurteniskaarten komen er geen spelregels bij.

## VOORBEREIDING

### Samenstelling van de trekstapels

Een deel van de kaarten van elke themaset is met een halve maan gemarkeerd. Doe deze in de doos. Vorm net als in het themaspel 3 stapels van de kaarten uit het basisspel. Vorm daarnaast 3 stapels van de kaarten uit de themasets. Elk van deze stapels bevat de kaarten uit 1 themaset die niet met een halve maan zijn gemarkeerd.

Er is geen open uitbouwstapel.

### Samenstelling van de stapel gebeurteniskaarten

Ook 15 gebeurteniskaarten zijn met een halve maan gemarkeerd. Schud deze en trek de bovenste 6 kaarten van deze stapel (bekijk ze niet). Leg de 9 resterende gebeurteniskaarten met een halve maan in de doos. Vorm nu met de gebeurteniskaarten zonder halve maan en de 6 getrokken kaarten zoals gebruikelijk de stapel gebeurteniskaarten.



Trek 6 kaarten van de met een halve maan gemarkeerde gebeurteniskaarten. Vorm van deze kaarten en de 6 gebeurteniskaarten uit het basisspel (die zonder halve maan) op de gebruikelijke manier de stapel gebeurteniskaarten.

## DOEL VAN HET SPEL

De speler die in zijn beurt 13 (of meer) overwinningspunten heeft, wint het spel.

## HET TOERNOOISPEL

Het toernooispeel is de uitdagendste variant van "Vorsten van Catan" of "Catan: Het Duel". Om het toernooispeel te kunnen spelen, moeten beide spelers de beschikking hebben over het basisspel "Vorsten van Catan" of "Catan: Het Duel" en bij voorkeur ook alle uitbreidingen. In het toernooispeel stellen beide spelers uit de beschikbare kaarten een eigen "speeldeck" samen. Een speler heeft uitsluitend toegang tot zijn eigen stapels kaarten en beslist zo dus zelf welke kaarten hij in de loop van het spel gaat bouwen en spelen.

De spelregels van het toernooispeel vindt u als PDF op: [www.999games.nl/catan-het-duel](http://www.999games.nl/catan-het-duel)

## Centrale kaarten

(49 kaarten)

Centrale kaarten kunnen niet worden verwijderd of door de andere speler worden aangevallen.

### Straten



#### Straat (9)

7x achterkant "Straat"  
1x achterkant met rood schild  
1x achterkant met blauw schild

### Nederzettingen



#### Dorp (9)

5x achterkant "Dorp"  
2x achterkant met rood schild  
2x achterkant met blauw schild



#### Stad (7)

Achterkant "Stad"

### Landschappen



#### Akkers (4)

2x achterkant "Landschap"  
1x achterkant met rood schild  
1x achterkant met blauw schild



#### Bergen (4)

2x achterkant "Landschap"  
1x achterkant met rood schild  
1x achterkant met blauw schild



#### Rivier (4)

2x achterkant "Landschap"  
1x achterkant met rood schild  
1x achterkant met blauw schild



#### Heuvels (4)

2x achterkant "Landschap"  
1x achterkant met rood schild  
1x achterkant met blauw schild



#### Bos (4)

2x achterkant "Landschap"  
1x achterkant met rood schild  
1x achterkant met blauw schild



#### Weiden (4)

2x achterkant "Landschap"  
1x achterkant met rood schild  
1x achterkant met blauw schild

## Basisspel

(45 kaarten)

### Actiekaarten

(9 kaarten)



**Goudsmid (2):** het goud mag van verschillende rivieren en/of de *Verborgene goudmijn* worden genomen.



**Karavaan (2):** de speler mag 2 gelijke of 2 verschillende grondstoffen van 1 of 2 landschappen ruilen. Het is toegestaan om dezelfde grondstoffen terug te nemen. De speler moet echter ten minste 2 grondstoffen bezitten om de *Karavaan* te mogen spelen.



**Marileen, de wijze (2):** de speler speelt deze kaart vóór zijn dobbelsteenworp. Hij bepaalt het resultaat van de opbrengstdobbelsteen en draait deze naar de gewenste zijde. Daarna werpt hij de gebeurtenisdobbelsteen. Vervolgens handelt hij het resultaat van de 2 dobbelstenen in de gebruikelijke volgorde af. Het is niet toegestaan om *Marileen* na een dobbelsteenworp in te zetten om het resultaat te veranderen.



**Verhuizing (1):** deze kaart kan helpen om *Opbrengstversterkers* (zie blz. 14) effectiever te benutten.



**Verkenner (2):** de speler kan deze kaart uitsluitend inzetten als hij een nieuw dorp bouwt. Doet hij dat, dan mag hij 2 landschappen naar keuze uit de stapel zoeken.

## Nederzettingenbouwkaarten (27 kaarten)

### Gebouwen



**Klooster (2):** een speler mag niet meer dan 1 *Klooster* in zijn vorstendom hebben. Het *Klooster* heeft 1 vooruitgangspunt en staat daarmee 1 extra handkaart aan het einde van zijn beurt toe. Verliest een speler zijn *Klooster*, dan geldt aan het einde van die beurt direct de nieuwe (lagere) handkaartenlimiet.



**Markt (2):** een speler mag niet meer dan 1 *Markt* in zijn vorstendom hebben. **Voorbeeld van de functie van de Markt:** blauw heeft het eerste dorp van het spel gebouwd en de landschappen "Akkers" en "Rivier" (beiden met het getal "3") eraan gelegd. Hij heeft nu meer landschappen met het getal "3" dan rood. Wordt later in het spel het getal "3" gedubbeld, dan kiest rood 1 extra grondstof die blauw als gevolg van deze worp ook heeft gekregen: 1 graan, 1 goud of 1 hout. Krijgt de andere speler een bepaalde grondstof niet omdat het betreffende landschap vol was, dan mag de speler met de *Markt* deze grondstof alsnog kiezen.



**Opbrengstversterkers (5): IJzersmelterij (1); Graanmolen (1); Houtzagerij (1); Wolweverij (1); Steenbakkerij (1):** *Opbrengstversterkers* zijn uitsluitend van kracht als het getal van het betreffende landschap wordt geworpen. Is er op het betreffende landschap geen plaats voor de extra grondstof, dan gaat deze verloren.

**Tip:** in de loop van het spel gebeurt het wel eens dat een speler vergeet om de extra grondstof te nemen. Hij zou als geheugensteuntje een munt op de betreffende landschappen kunnen leggen.



**Opslagplaats (2):** de grondstoffen die links en rechts aan de *Opslagplaats* grenzen, tellen niet mee bij de gebeurtenis *Roofoverval*. Heeft de speler dan alsnog meer dan 7 grondstoffen, dan verliest hij ook zijn goud en/of wol dat eventueel aan de *Opslagplaats* grenst.



**Parochiehuus (2):** een speler mag niet meer dan 1 *Parochiehuus* in zijn vorstendom hebben.



**Tolbrug (1):** de speler moet het goud op zijn rivieren (of eventueel zijn *Verborgen goudmijn*) kunnen onderbrengen. Heeft hij slechts plaats voor 0 of 1 goud, dan gaat de rest verloren.

### Eenheden



**"Eenvoudige" Handelsschepen (6): Ertshandelsschip (1); Graanhandelsschip (1); Goudhandelsschip (1); Houthandelsschip (1); Baksteenhandelsschip (1); Wolhandelsschip (1):** Met *Handelsschepen* kan een speler grondstoffen tegen een gunstigere verhouding ruilen. Een "eenvoudig" *Handelsschip* staat een speler toe 1 specifieke grondstof 2:1 te ruilen. De te ruilen grondstoffen mogen van verschillende landschappen komen. Een *Handelsschip* mag meermaals per beurt gebruikt worden als er voldoende grondstoffen beschikbaar zijn.



**"Eenvoudige" Helden (6): Snelle Roemer (1); Markus, de brave (1); Rappe Jorrit (1); Inge met het grote hart (1); Willem, de verzamelaar (1); Vrolijke Pien (1):** "Eenvoudige" *Helden* verschillen uitsluitend qua bouwkosten, vaardigheids- en krachtpunten van elkaar.



**Groot handelsschip (1):** met dit *Handelsschip* kan een speler de grondstoffen van het direct aan de linkerkant aangrenzende landschap of die van het direct aan de rechterkant aangrenzende landschap ruilen. Hij kan deze niet combineren. Hij mag in zijn beurt wel eerst de grondstoffen aan de linkerkant ruilen en daarna die aan de rechterkant, mits hij voldoende grondstoffen heeft.

## Gebeurteniskaarten (9 kaarten)



**Broedertwist (1):** heeft een speler het krachtvoordeel, dan geeft de andere speler hem al zijn handkaarten. De speler met het krachtvoordeel kiest er 2 en schuift beide onder een trekstapel (of onder 2 verschillende trekstapels) met een gelijke achterkant. De andere speler ziet uitsluitend onder welke trekstapels de kaarten geschoven zijn, niet welke kaarten dat precies zijn. Hij krijgt zijn resterende handkaarten nu terug. Hij mag zijn hand pas aan het einde van zijn eigen beurt aanvullen.



**Handelsschepenrace (1):** heeft geen van de spelers een *Handelsschip* gebouwd, dan ontvangt niemand grondstoffen.



**Reizende koopman (2):** een speler mag ook het goud inzetten dat hij eventueel in deze beurt als gevolg van de opbrengstdobbelsteen ontvangen heeft.



**Rijk jaar (2):** grenzen er meer *Kloosters* of *Opslagplaatsen* aan een landschap, dan krijgt dat landschap voor elk van deze aangrenzende *Gebouwen* 1 grondstof, mits er voldoende plaats is.



**Uitvinding (1):** iedere speler bepaalt voor zich welke grondstoffen hij ontvangt en op welke landschappen hij deze verwerkt.



**Vete (1):** heeft de getroffen speler 3 of minder *Gebouwen*, dan zijn deze automatisch allemaal aangewezen en verwijderd hij er naar keuze 1 van.



**Zomerfeest (1):** wordt het *Zomerfeest* als gebeurtenis getrokken, stel de stapel gebeurteniskaarten dan opnieuw samen, zoals op blz. 2 is beschreven. Trek daarna een nieuwe gebeurteniskaart.

## De Gouden Eeuw (27 kaarten)

### Actiekaarten (8 kaarten)



**Dounya, de schrik van de zee (1):** heeft een speler geen *Piratschip* en/of heeft de andere speler geen goud op zijn landschappen, dan kan *Dounya* niet gespeeld worden. De getroffen speler moet het goud geven: maximaal zoveel als hij heeft en er op de landschappen (en eventueel de *Verborgen goudmijn*) passen van de speler die *Dounya* gespeeld heeft. De getroffen speler bepaalt van welke landschappen hij het goud neemt.

**Goudsmid (1):** zie Basisspel.



**Handelaar (2):** heeft een speler geen stad en geen 3 handelspunten, dan kan hij de *Handelaar* niet spelen. Speelt een speler de *Handelaar*, dan kiest hij 1 of 2 grondstoffen, die de andere speler hem moet geven. De getroffen speler bepaalt van welke landschappen hij de grondstoffen neemt. De speler die de *Handelaar* speelt, moet daarna 1 grondstof naar eigen keuze aan de andere speler geven. Dat mag ook een grondstof zijn die hij net van de andere speler heeft gekregen. Heeft de andere speler geen grondstoffen, dan kan de *Handelaar* niet gespeeld worden.



**Handelsmeester (2):** heeft een speler geen *Handelsgilde*, dan mag hij de *Handelsmeester* niet spelen. Speelt een speler de *Handelsmeester*, dan kiest hij 1 of 2 grondstoffen, die de andere speler hem moet geven. De getroffen speler bepaalt van welke landschappen hij de grondstoffen neemt. Heeft de andere speler geen grondstoffen, dan kan de *Handelsmeester* niet gespeeld worden.



**Reiner, de boodschapper (1):** ook als een speler bij de gebeurtenis *Feest* geen grondstof krijgt (omdat de andere speler meer vaardigheidspunten heeft), ontvangt hij toch 1 grondstof via *Reiner*.



**Rooftocht (1):** heeft een speler geen krachtvoordeel, dan kan hij de *Rooftocht* niet spelen. Wordt de *Rooftocht* gespeeld, dan moet de andere speler hem de gevraagde grondstoffen geven. De getroffen speler bepaalt van welke landschappen hij de grondstoffen neemt.



## Landschapsuitbouwkaarten (1 kaart)

### Speciaal terrein



**Verborgen goudmijn (1):** de speler legt de *Verborgen goudmijn* onder of boven een landschap naar keuze. Het goud op de *Verborgen goudmijn* is beschermd tegen de *Roofoverval*. De speler kan het goud op de *Verborgen goudmijn* naar believen voor acties en bouwen gebruiken. Speelt de andere speler bijvoorbeeld een actiekaart *Handelaar of Rooflocht* en steelt hij goud, dan wordt het goud op de *Verborgen goudmijn* ook getroffen.

## Nederzettingsuitbouwkaarten (5 kaarten)

### Gebouwen

**Opslagplaats (1):**  
Zie Basisspel (blz. 14).

**Tolbrug (1):**  
Zie Basisspel (blz. 14).

### Eenheden

**Groot handelsschip (1):**  
Zie Basisspel (blz. 14).



**Piratenschip (2):** de speler voert de functie van het *Piratenschip*, het verwijderen van een *Handelsschip* van de andere speler, direct bij het bouwen van het *Piratenschip* uit. Heeft de andere speler geen *Handelsschip*, dan gebeurt er niets. Een later gebouwd *Handelsschip* wordt niet door het *Piratenschip* getroffen. Los van het bovenstaande ontvangt de speler elke keer dat de gebeurtenis *Goede oogst* wordt gedubbeld 1 goud extra.

## Stadsuitbouwkaarten (10 kaarten)



**Geldschietter (1):** een speler mag de *Geldschietter* ook bouwen als hij het handelsvoordeel niet heeft. Heeft de andere speler maar 1 grondstof, dan krijgt de speler met de *Geldschietter* uitsluitend deze ene grondstof. De speler met de *Geldschietter* kan uitsluitend grondstoffen kiezen die hij op zijn landschappen kan onderbrengen. Heeft hij geen plaats op zijn landschappen, dan behoudt de andere speler zijn grondstoffen.



**Handelsgilde (2):** een speler mag niet meer dan 1 *Handelsgilde* in zijn vorstendom hebben. Het *Handelsgilde* is een *Gebouw* dat als voorwaarde geldt voor andere uitbouw- en actiekaarten. Wordt het *Handelsgilde* uit een vorstendom verwijderd, dan blijven de *Gebouwen* met de voorwaarde *Handelsgilde* gewoon liggen.



**Handelssteunpunt (1):** een speler mag het *Handelssteunpunt* ook bouwen als hij geen *Haven* of *Markt* heeft. In dat geval gelden alleen het handelspunt en het overwinningpunt van het *Handelssteunpunt*. Bouwt de speler later de *Haven* of de *Markt*, dan is deze direct 2 handelspunten waard, zolang het *Handelssteunpunt* in zijn vorstendom ligt.



**Haven (1):** een speler mag de *Haven* ook bouwen als hij minder dan 3 *Handelsschepen* heeft. In dat geval is de *Haven* alleen 1 handelspunt waard. Bouwt de speler later in het spel zijn derde *Handelsschip*, dan is de *Haven* direct 1 overwinningpunt waard. Verliest de speler een *Handelsschip*, waardoor hij weer minder dan 3 *Handelsschepen* heeft, dan verliest hij ook direct het overwinningpunt. Het handelspunt blijft echter altijd geldig.



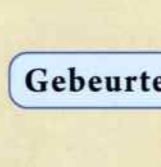
**Muntenbandel (2):** een speler mag per eigen beurt in de *Muntenbandel* niet meer dan 1 goud tegen 1 andere grondstof ruilen. Heeft een speler beide *Muntenbandels*, dan mag hij in zijn beurt per *Muntenbandel* 1 goud tegen 1 andere grondstof ruilen.



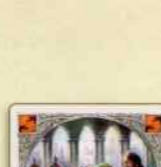
**Stapelhuis (2):** heeft een speler geen *Handelsgilde*, dan kan hij het *Stapelhuis* niet bouwen. Hij moet het *Stapelhuis* eerst volledig betalen, voordat hij de 2 grondstoffen naar keuze krijgt. Hij mag de te ontvangen grondstoffen dus niet met de bouwkosten van het *Stapelhuis* "verrekenen".



**Zoutpakhuis (1):** een speler mag het *Zoutpakhuis* ook bouwen als hij geen *Handelsschepen* heeft. In dat geval geldt alleen het overwinningpunt van het *Zoutpakhuis*. Bouwt de speler later in het spel een *Handelsschip*, dan is dit direct 2 handelspunten waard, zolang het *Zoutpakhuis* in zijn vorstendom ligt.



**Handelsschepenrace (1):**  
Zie Basisspel (blz. 15).



**Reizende koopman (1)**  
Zie Basisspel (blz. 15).



**Vorstelijk geschenk (1):** een speler moet het goud op zijn rivieren (of eventueel zijn *Verborgene goudmijn*) kunnen onderbrengen. Krijgt een speler meer goud dan hij kwijt kan, dan gaat het restant verloren.

## Een tijd van conflict (28 kaarten)

### Actiekaarten (10 kaarten)



**Boogschutter (2):** heeft een speler geen *Bouwval*, dan kan hij de *Boogschutter* niet spelen. Heeft de andere speler geen *Eenheid* met ten minste 1 krachtpunt, dan mag de actieve speler de *Boogschutter* ook niet spelen. De andere speler bepaalt welke *Eenheden* hij verwijderd.



**Pyroomaan (2):** heeft een speler geen *Bouwval*, dan kan hij de *Pyroomaan* niet spelen. Heeft de andere speler geen onbeschermd *Gebouw*, dan mag de actieve speler de *Pyroomaan* ook niet spelen. Wil de andere speler een beschermingskaart gebruiken (*Aartsvader Klaus*, *Uitkijktoren*), dan mag de actieve speler het resultaat van de dobbelsteenworp afwachten voordat hij zijn doel bekendmaakt.



**Rob, de reizende prediker (1):** een speler kan deze kaart uitsluitend spelen als de betreffende gebeurtenis wordt omgedraaid. Hij mag de kaart niet spelen als hij al door een *Kapel* tegen de gebeurtenis *Oproer* beschermd is. Heeft de speler goud, dan kan hij kiezen of hij goud of *Rob* inzet om het *Oproer* te bestrijden.



**Roofvaart (2):** heeft een speler geen krachtvoordeel, dan kan hij de *Roofvaart* niet spelen. Heeft de andere speler geen grondstoffen die de actieve speler op zijn landschappen kan onderbrengen, dan mag de actieve speler de *Roofvaart* ook niet spelen.



**Verrader (2):** heeft een speler geen *Bouwval*, dan kan hij de *Verrader* niet spelen. Heeft de andere speler geen handkaarten, dan mag de actieve speler de *Verrader* ook niet spelen. Een speler mag een afgepakte kaart eventueel direct spelen of bouwen. De andere speler mag pas aan het einde van zijn volgende beurt zijn hand aanvullen. Vindt een speler de kaarten van de andere speler niet interessant genoeg, dan mag hij afzien van het afpakken van een kaart. Ook in dat geval legt hij de *Verrader* op de aflegstapel.

## Nederzettingsuitbouwkaarten (5 kaarten)

### Gebouwen



**Oefenterrein (1):** het bouwen van *Helden* is 1 grondstof naar keuze goedkoper. Het *Oefenterrein* heeft geen invloed op andere *Eenheden* dan *Helden*.



**Uitkijktoren (1):** heeft een speler ook *Aartsvader Klaus* in zijn vorstendom, dan is hij beschermd bij een dobbelsteenworp van 1 tot en met 5. Ook in combinatie met *Aartsvader Klaus* werpt hij de dobbelsteen maar 1 keer.

### Eenheden



**Aartsvader Klaus (1):** *Aartsvader Klaus* is een *Held*, die naast zijn krachtpunten een speciale eigenschap heeft. Heeft een speler ook de *Uitkijktoren* in zijn vorstendom, dan is hij beschermd bij een dobbelsteenworp van 1 tot en met 5. Ook in combinatie met de *Uitkijktoren* werpt hij de dobbelsteen maar 1 keer.



**Bertus Vorkbaard (1):**  
Zie Basisspel: "Eenvoudige" *Helden*



**Irmgard, beschermvrouwe van het licht (1):** *Irmgard* is een *Heldin*, die naast haar vaardigheidspunten een speciale eigenschap heeft. Een speler ontvangt elke keer dat hij als gevolg van een actiekaart van de andere speler of een gebeurtenis een uitbouwkaart uit zijn vorstendom moet verwijderen, 1 grondstof. Wordt *Irmgard* zelf verwijderd, dan ontvangt de speler geen grondstof.

## Stadsuitbouwkaarten (9 kaarten)



**Bouwval (2):** een speler mag niet meer dan 1 *Bouwval* in zijn vorstendom hebben. Het bezit van de *Bouwval* is een voorwaarde voor het spelen van verschillende aanvalsactiekaarten.



**Brandweerkazerne (2):** de *Brandweerkazerne* beschermt alle *Gebouwen* (alle uitbouwkaarten met het woord "Gebouw" aan de linkerkant) in de stad waarin de *Brandweerkazerne* ligt, inclusief de *Brandweerkazerne* zelf.



**Feestplein (1):** een speler moet de bouwkosten van het *Feestplein* eerst volledig betalen. Pas daarna krijgt hij 2 grondstoffen naar keuze. Hij mag de te ontvangen grondstoffen dus niet met de bouwkosten "verrekenen". Een speler mag het *Feestplein* ook bouwen als hij niet de meeste vaardigheidspunten heeft, maar dan ontvangt hij geen grondstoffen.



**Kapel (2):** de huidige worp met de opbrengst-dobbelsteen is geldig (er wordt dus niet opnieuw gedobbeld). De ene *Kapel* beschermt een speler tegen de gebeurtenis *Oproer* met een worp van 1, 2 of 3, de andere *Kapel* bij een worp van 4, 5 of 6. Heeft een speler beide *Kapellen*, dan is hij altijd tegen de gebeurtenis *Oproer* beschermd.



**Stadsgehoorzaal (1):** dit *Gebouw* is 2 overwinningpunten waard.



**Tiendschuur (1):** een speler kiest bij het bouwen van de *Tiendschuur* voor wol óf graan. Voor ieder van zijn *Helden* krijgt hij 1 grondstof van de gekozen soort. Bij 3 *Helden* bijvoorbeeld 3 wol óf 3 graan. De speler moet de grondstoffen op zijn landschappen kwijt kunnen. Krijgt hij er meer dan hij kan onderbrengen, dan vervalt het restant.

## Gebeurteniskaarten (4 kaarten)

**Broedertwist (1):**  
Zie Basisspel (blz. 15).



**Oproer (2):** heeft een speler voldoende goud, maar wil hij toch niet betalen, dan mag hij er vrijwillig voor kiezen om een *Eenheid* te verwijderen. Verwijderde *Eenbeden* moeten onder passende trekstapels geschoven worden.

**Vete (1):**  
Zie Basisspel (blz. 15).



## De grote vooruitgang (31 kaarten)

### Actiekaarten (11 kaarten)



**Bob, de reizende student (1):** heeft een speler *Bob* in zijn hand, dan doet hij er goed aan om het resultaat van de opbrengst-dobbelsteen goed in de gaten te houden. Als hij een nieuw dorp bouwt en *Bob* daarna speelt, krijgt hij eventueel ook op de nieuwe landschappen grondstoffen, als het getal erop met dat van de worp overeenkomt. Bij het spelen van *Bob* gelden de functies van uitbouwkaarten die de opbrengst van landschappen verhogen (zoals bijvoorbeeld de *Opbrengstversterkers*) niet.



**Drieslagstelsel (2):** heeft een speler geen *Universiteit*, dan kan hij het *Drieslagstelsel* niet spelen. Hij mag ontvangen graan over meerdere akkers verdelen. Heeft hij niet voldoende plaats op zijn akkers voor al het graan, dan gaat het restant verloren.



**Guido, de gezant (1):** heeft een speler geen *Raadhuis*, dan mag hij *Guido* uitsluitend spelen als hij minder overwinningpunten dan de andere speler heeft. Hij mag de kaart die hij van de aflegstapel neemt direct spelen, indien mogelijk.

**Marileen, de wijze (1):**  
Zie Basisspel (blz. 13).



**Medicus (2):** heeft een speler geen *Badhuis*, dan kan hij de *Medicus* niet spelen.



**Mijnbouw (2):** heeft een speler geen *Universiteit*, dan kan hij de *Mijnbouw* niet spelen. Hij mag ontvangen erts over meerdere bergen verdelen. Heeft hij niet voldoende plaats op zijn bergen voor al het erts, dan gaat het restant verloren.



**Theo, de bibliothecaris (1):** heeft een speler geen *Bibliotheek*, dan mag hij *Theo* uitsluitend spelen als hij minder overwinningpunten dan de andere speler heeft. Hij mag de kaart die hij van de aflegstapel neemt direct spelen, indien mogelijk.

**Verhuizing (1):**  
Zie Basisspel (blz. 13).

## Nederzettingssuitbouwkaarten (2 kaarten)

### Eenheden



**Kanonnier (2):** heeft een speler geen *Universiteit*, dan kan hij de *Kanonnier* niet spelen. De *Kanonnier* is een *Eenheid*, maar geen *Held*. Een speler mag 2 *Kanonniers* in zijn vorstendom hebben. Kaarten die betrekking op *Helden* hebben, gelden niet voor de *Kanonnier*. Kaarten die betrekking op *Eenbeden* hebben, gelden wel voor de *Kanonnier*.

## Stadsuitbouwkaarten (13 kaarten)



**Apotheek (2):** ongeacht eventuele verliezen door de gebeurtenis *De Pest*, ontvangt een speler via de *Apotheek* 1 grondstof naar keuze. Heeft hij meer dan 1 *Apotheek*, dan ontvangt hij voor elk ervan 1 grondstof naar keuze.



**Badhuis (3):** de 4 landschappen die aan een stad met een *Badhuis* grenzen, zijn tegen de gebeurtenis *De Pest* beschermd.



**Bibliotheek (2):** een speler mag de gekozen kaart eventueel direct spelen of bouwen, indien mogelijk.



**Bouwkraan (1):** heeft een speler geen *Universiteit*, dan kan hij de *Bouwkraan* niet bouwen. Uitsluitend stadsuitbouwkaarten die meer dan 4 grondstoffen kosten, worden goedkoper. Een speler bepaalt zelf welke grondstof hij niet betaalt.



**Parlement (1):** heeft een speler minder dan 2 vooruitgangspunten op de uitbouwkaarten in zijn vorstendom, dan kan hij het *Parlement* niet bouwen.



**Raadhuis (2):** een speler kan het *Raadhuis* uitsluitend bouwen als het *Parochiehuis* in zijn vorstendom ligt. Bouwt een speler het *Raadhuis*, dan blijft het *Parochiehuis* eronder liggen. Wordt het *Raadhuis* later verwijderd, dan blijft het *Parochiehuis* liggen. Wisselt een speler het *Raadhuis* van plaats met behulp van de *Verhuizing*, dan verplaatst het *Parochiehuis* mee. Ook nadat een speler het *Raadhuis* heeft gebouwd, mag hij geen tweede *Parochiehuis* bouwen.



**Universiteit (2):** heeft een speler geen *Klooster* en ook geen *Bibliotheek*, dan mag hij de *Universiteit* niet bouwen. Een speler mag niet meer dan 1 *Universiteit* in zijn vorstendom hebben. De *Universiteit* geldt als voorwaarde voor het spelen van verschillende actie- en uitbouwkaarten. Wordt de *Universiteit* later verwijderd, dan blijven alle *Eenbeden* en *Gebouwen* die de *Universiteit* als voorwaarde hebben, in het vorstendom liggen.

## Gebeurteniskaarten (5 kaarten)

**Uitvinding (2):**  
Zie Basisspel (blz. 15).



**De Pest (3):** landschappen die aan 2 steden grenzen, verliezen maar 1 grondstof. Landschaps-uitbouwkaarten, zoals de *Verborgene goudmijn*, worden niet door *De Pest* getroffen.