

DE
KOLONISTEN
— VAN CATAN —

THEMA-SET BIJ HET
KAARTSPEL
— VOOR TWEE SPELERS —



Spelregels Barbaren & Handelsheren

De mogelijkheden van de themaset

“Barbaren & Handelsheren”

Algemene regels voor het uitgebreide basisspel	2
1. De startopstelling	2
2. De voorbereiding	2
3. Het spelverloop	2
4. De speciale functie van de havens en de triomfpoorten	3
5. Het einde van het spel	3
Het toernooispel	3
1. De startopstelling	3
2. Het samenstellen van de gebeurteniskaartenstapel	4
3. Het samenstellen van een eigen “deck”	4

4. Overige regels	4
5. Het einde van het spel	4
Nieuwe kaartsoorten	4
Landschapsuitbreidingen	4
Straatuitbreidingen	4
Vreemde kaarten	5
Verduidelijking van de afzonderlijke kaarten	5
De transformatie van het Kolonisten Kaartspel	9
1. Algemene veranderingen	9
2. Verandering van sommige kaarten	9
3. De nieuwe classificatie van de kaarten van het Kolonisten Kaartspel	10
Dankwoord	12
Colofon	12

De mogelijkheden van de themaset "Barbaren & Handelsheren"

De themaset "Barbaren & Handelsheren" is één van de zes uitbreidingssets van het Kolonisten Kaartspel. Met de kaarten uit deze set worden de speelmogelijkheden van het Kolonisten Kaartspel uitgebreid en verdiept. In deze handleiding beschrijven wij twee speltypen die elk hun eigen regels hebben.

Het "uitgebreide basisspel" maakt het oorspronkelijke Kolonisten Kaartspel nog beter. In dit speltype speel je met de kaarten uit het Kolonisten Kaartspel (hierna aangeduid met "basisspel"), aangevuld met de kaarten uit deze set. Dankzij de nieuwe kaarten krijg je nieuwe combinatiemogelijkheden en nieuwe strategieën om te winnen.

Om het tweede speltype, het "toernooispeel", te kunnen spelen moeten beide spelers over een basisspel en (ten minste) één themaset beschikken. In het toernooispeel bouwt iedere speler een eigen kaartendeck op. Hiermee neemt hij het op tegen het onbekende kaartendeck van zijn medespeler. Hij kan voor het bouwen van zijn deck de kaarten van het basisspel en alle themasets gebruiken.

Aanbeveling: het beste kun je eerst een "uitgebreid basisspel" met deze set spelen. Daarna is het verstandig het "uitgebreide basisspel" met nog één of twee andere sets te spelen. Als je op deze manier met de nieuwe kaarten kennis hebt gemaakt, zul je geen problemen ondervinden bij het spelen van het toernooispeel, de ultieme variant van het Kolonisten Kaartspel. Je kunt natuurlijk ook een deck samenstellen, dat uitsluitend uit kaarten van het basisspel en deze set bestaat.

Algemene regels voor het uitgebreide basisspel

Voorwaarde: je hebt naast deze set een Kolonisten Kaartspel nodig!

1. De startopstelling

Beide spelers bouwen volgens de regels en met de kaarten van het basisspel hun vorstendom op. Bij de opbouw gelden de volgende wijzigingen:

- Neem de gebeurteniskaarten uit de themaset en schud deze met de gebeurteniskaarten van het basisspel mee. Leg deze stapel, zoals gebruikelijk, midden op tafel.
- Schud de rest van de kaarten van het Kaartspel en vorm vier (in plaats van de gebruikelijke vijf) ontwikkelingskaartenstapels. Leg deze vier stapels tussen beide spelers in.



- Pak de volgende kaarten uit het basisspel en de themaset:
2x Haven
2x Triomfboog
2x Toverbond

Opmerking: haal de kaarten Toverbond uit het spel. Deze zijn bedoeld voor spelers die het toernooispeel met kaarten uit "Tovenaars & Draken" willen spelen.

Leg de twee Havens en de Triomfbogen open naast de vier ontwikkelingskaartenstapels.



Schud de resterende kaarten uit de themaset, verdeel ze in twee even grote stapels en leg deze als vijfde en zesde ontwikkelingsstapel rechts naast de Havens en Triomfbogen.



De startopstelling is klaar als iedere speler een vorstendom voor zich heeft liggen en in het midden elf gedekte kaartenstapels en twee Havens en Triomfbogen liggen.

2. Voorbereiding

Deze is niet gewijzigd en gebeurt dus net zoals in het basisspel! Leg beide dobbelstenen en de ridder- en molenfiguur neer. Iedere speler zoekt uit één van de zes ontwikkelingskaartenstapels drie kaarten en legt de stapel weer gedekt terug. De volgorde van de kaarten in de stapel mag niet worden veranderd.

3. Het spelverloop

Het spel verloopt in principe zoals in de regels van het basisspel staat beschreven, met de volgende wijzigingen:

- In de eerste twee ronden wordt de gebeurtenis Roofoverval niet uitgevoerd!
- Actiekaarten met het opschrift "aanval" of "neutraal" mogen pas worden gespeeld vanaf het moment, dat de spelers samen over zeven of meer overwinningpunten beschikken. Als eenmaal aan deze voorwaarde is voldaan mogen deze actiekaarten gespeeld worden, ook als de som van de overwinningpunten later in het spel weer lager wordt dan zeven. Actiekaarten met het opschrift "bescherming" mogen vanaf het begin van het spel worden gespeeld.
- Gebouwen, tovenaars en toverboeken zijn beschermd tegen de Spion! Met een Spion kun je uitsluitend actiekaarten en eenheden van je medespeler stelen.
- Het is toegestaan om gebouwen of eenheden uit het eigen vorstendom te verwijderen (af te breken), om bijvoorbeeld plaats te maken voor

belangrijkere kaarten. Het afbreken kost niets, maar de speler moet de kaart die hij verwijderen wil, op de aflegstapel (!) leggen. Het is niet toegestaan, een "afgebroken" kaart terug in de hand te nemen of deze onder één van de ontwikkelingskaartenstapels te schuiven. Op een vrijgekomen plaats kan in dezelfde ronde weer gebouwd worden, maar dat is niet verplicht.

- Aan sommige bouwkaarten zijn bepaalde voorwaarden verbonden. Een Goederenbeurs mag bijvoorbeeld pas gebouwd worden als de speler daarvoor al een Haven heeft gebouwd. Als de kaart in de voorwaarde (bijv. Haven of Kerk) om de een of andere reden moet worden verwijderd, hoeft de daarmee verbonden kaart (bijv. de Goederenbeurs) niet te worden verwijderd.
- Actiekaarten die een bepaald gebouw als voorwaarde hebben, mogen uitsluitend worden gespeeld als het gebouw daadwerkelijk in het vorstendom aanwezig is. Als het gebouw wordt verwijderd, kunnen de daaraan verbonden actiekaarten niet meer worden gespeeld.
- Een speler die aan het einde van een ronde een kaart ruilt, moet de kaart die hij weglegt onder dezelfde ontwikkelingskaartenstapel schuiven als waarvan hij een nieuwe kaart trekt.

De speciale functie van de Havens en de Triomfbogen

Als een speler over de benodigde grondstoffen beschikt om een Haven of een Triomfboog te bouwen, betaalt hij de grondstoffen, neemt een Haven of een Triomfboog en legt deze, zoals iedere normale uitbreiding, boven of onder één van zijn steden aan.

Belangrijk: iedere speler mag slechts één Haven of Triomfboog bouwen! Hij mag deze ook zelf afbreken (de kaart open in het midden terugleggen). Als een Vuurduivel met succes tegen een Haven wordt gespeeld, neemt de speler deze niet in de hand, maar de kaart wordt in het midden teruggelegd en is weer beschikbaar.

5. Het einde van het spel

Als een speler na een gebeurtenis of een actie (bijvoorbeeld actiekaart spelen, gebouw bouwen, kaart bouwen) dertien of meer overwinningpunten heeft behaald, heeft hij gewonnen. Bij een gelijke stand wint degene die aan de beurt is.

Belangrijk: zorg ervoor dat je, voordat je met je eerste uitgebreide basisspel begint, bekend bent met de nieuwe kaartsoorten in deze set. Je vindt de kaarten op pagina 4. Als je vragen over een kaart hebt, vind je de antwoorden onder "Meer informatie over de afzonderlijke kaarten" vanaf pagina 5.

Het toernooispeel

Voorwaarde:

- Iedere speler heeft zijn eigen basisspel en minstens één themaset nodig!
- Iedere speler mag een themaset slechts één keer gebruiken. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om met kaarten uit twee sets "Barbaren & Handelsheren" te spelen.

In principe gelden voor het toernooispeel dezelfde regels als voor het "uitgebreide basisspel", waarbij de volgende wijzigingen in acht genomen moeten worden:

1. De startopstelling

Eén speler (de gastgever) draagt uit zijn basisspel de voor de startopstelling noodzakelijke kaarten bij:

- 18 kaarten met wapens,
- 7 straten,
- 5 dorpen,
- 7 steden en
- 11 landschappen.

Iedere speler legt (zoals bij het basisspel) de negen kaarten met het schild van dezelfde kleur als zijn vorstendom voor zich op tafel. De straten, dorpen, steden en landschappen worden zoals gewoonlijk in het midden tussen de twee vorstendommen gelegd.



- Hier hoort ook de stapel gebeurteniskaarten bij. De samenstelling van deze stapel wordt in hoofdstuk 2 besproken.
- Als een speler de themaset "Tovenaars & Draken" wil gebruiken, worden de vijf kaarten Citadel met de zijde "Tovenaar afwezig" naar boven als extra eigen stapel in het midden gelegd. De speler meldt dat hij "Tovenaars & Draken" inzet.
- Andere kaarten zoals de Havens en de Triomfbogen worden in tegenstelling tot bij het uitgebreide basisspel, **niet** in het midden gelegd.

2. Het samenstellen van de gebeurteniskaartenstapel

De stapel met gebeurteniskaarten **moet** uit dertien kaarten bestaan.

- Iedere speler draagt in ieder geval één Burgeroorlog en één Pest bij. De gastgever doet daar een Jaarwisseling bij.
- Iedere speler moet nu nog vier gebeurteniskaarten bijdragen, die hij uit zijn basisspel en zijn themasets mag uitkiezen. Een tweede kaart Jaarwisseling is echter niet toegestaan! Voeg de gekozen gebeurteniskaarten gedekt samen, schud ze en leg ze als gedekte stapel in het midden.
- Het uitzoeken van gebeurteniskaarten moet in het geheim gebeuren. De tegenstander mag immers niet weten, wat hem te wachten staat. Aan het einde van het spel krijgen de spelers hun gebeurteniskaarten weer terug. **Tip:** schrijf de kaarten op, die je hebt bijgedragen. Let op dat sommige kaarten zowel in het basisspel als in de themasets voorkomen. Aan de afkorting (B&H, H&W enz.) op de kaarten kun je zien waar de kaarten vandaan komen.

3. Het samenstellen van een eigen "deck"

Iedere speler stelt zijn eigen speelkaartenstapel (in speeljargon "deck" genoemd) samen uit zijn basisspel en zijn themasets. Dat gaat als volgt:

- Iedere speler kiest in het geheim drieëndertig kaarten waarmee hij de tegenstander wil bestrijden. Dit noemen we zijn "deck".
- Een eigen deck kan uitsluitend kaarten bevatten die geen symbolen op de achterzijde dragen, zoals gebouwen, eenheden, tovenaars (T&D), toverboeken (T&D) of actiekaarten.
- Alle ontwikkelings- en actiekaarten die zich in het basisspel en de themasets bevinden, mogen gekozen worden. De enige beperking is dat alle kaarten slechts zo vaak mogen worden gekozen als ze in het basisspel en de ter beschikking staande themasets voorkomen. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om een vierde Spion uit een tweede basisspel in een deck te stoppen.
- Als het samenstellen van het deck is voltooid, kiest de speler drie kaarten, die hij op handen neemt. Met deze kaarten begint hij aan het spel.
- De spelers schudden vervolgens de overige dertig kaarten van hun deck en bouwen vier stapels (2 van 7 en 2 van 8 kaarten).
- De spelers plaatsen hun vier persoonlijke ontwikkelingskaartenstapels, gedekt rechts of links van hun vorstendom. De spelers mogen in de loop van het spel uitsluitend van hun eigen vier stapels kaarten trekken om hun hand aan te vullen.
- Als een stapel opgebruikt is, kan deze door het afleggen van kaarten weer opnieuw worden "opgebouwd".

1. Iedere speler bouwt in de loop van het spel zijn eigen (persoonlijke) aflegstapel op, voor gespeelde actiekaarten of afgebroken gebouwen!
2. Als kaarten worden afgelegd of onder een stapel moeten worden geschoven, worden daar altijd de persoonlijke stapels van deze speler mee bedoeld. In principe zijn de stapels van de tegenspeler verboden terrein.
3. Als een speler een Spion speelt en een kaart van de tegenstander steelt, is het raadzaam de kaart te noteren. Na het spel krijgen de spelers de genoteerde kaarten weer terug.
4. Eenheden met eigenamen zoals ridders, draken en tovenaars zijn uniek. In beide vorstendommen mogen nooit twee eenheden of tovenaars met dezelfde eigenaam worden neergelegd. Voorbeeld: als de tegenstander Jan Zonderland in zijn vorstendom heeft gelegd, mag jij Jan Zonderland niet in je vorstendom neerleggen. Als een "unieke eenheid" echter door een actie of een gebeurtenis moet worden verwijderd, hebben beide spelers weer de mogelijkheid deze eenheid te bouwen.

5. Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler na een gebeurtenis of een actie (bijvoorbeeld actiekaart spelen, gebouw bouwen, kaart bouwen) dertien of meer overwinningpunten heeft behaald en daardoor gewonnen heeft. Bij een gelijke stand wint de speler die aan de beurt is. Belangrijk: bestudeer eerst de hierna volgende regels over de nieuwe kaartsoorten van deze set, voordat je je eerste toernooispeel met kaarten uit deze set speelt.

Nieuwe kaarten

Naast de uit het basisspel bekende kaartsoorten zoals "actiekaarten" (gele tekstkaders), "stadsuitbreidingen" (rode tekstkaders) of "dorpsuitbreidingen" (groene tekstkaders), worden de volgende kaartsoorten geïntroduceerd:

Landschapsuitbreidingen

Landschapsuitbreidingen hebben een **bruin** tekstkader en worden onder bepaalde voorwaarden **onder** of **boven** een landschap neergelegd. De landschapsuitbreidingen in deze set zijn de kaarten Residentie van de munt-handelsheren, Residentie van de papier-handelsheren, Residentie van de doek-handelsheren en Koloniaal steunpunt. Dit zijn gebouwen en ze kunnen dus worden aangevallen door de Vuurduivel. Ze bevinden zich niet in de stad en worden in het toernooispeel niet beschermd door de Brandwacht (W&V).

Straatuitbreidingen

Straatuitbreidingen hebben geen tekstkader en worden op een straat gelegd. Deze set bevat de straatuitbreiding Barbarensteunpunt. Dit is een gebouw en kan dus worden aangevallen door de Vuurduivel. Straatuitbreidingen bevinden zich niet in de stad en worden in het toernooispeel niet beschermd door de Brandwacht (W&V).

Vreemde kaarten

Kaarten, die een speler in het vorstendom van de andere speler neerlegt, worden als "vreemde kaarten" beschouwd. Vreemde kaarten blijven, ook als ze in het vorstendom van de tegenstander liggen, eigendom van de speler die ze uitgespeeld heeft. De tegenstander mag een vreemde kaart dan ook niet afbreken. Hij kan de kaart wel behandelen als elke andere kaart van zijn medespeler en bijvoorbeeld de Vuurduivel tegen de vreemde kaart inzetten. De set "Barbaren & Handelsheren" bevat de vreemde kaarten Handelsnederzetting en Barbarensteunpunt.

Meer informatie over de afzonderlijke kaarten

Belangrijk: het is mogelijk, dat de tekst op een kaart afwijkt van die in deze spelregels. Plaatsgebrek op de kaart is daar de oorzaak van. Raadpleeg in twijfelgevallen de tekst in deze handleiding!

STRAATUITBREIDINGEN

Barbarensteunpunt

(1x, gebouw)

Tekst op de kaart: Plaatsing: op vrije straat van de medespeler. Deze mag in zijn beurt kosteloos één actiekaart spelen. Elke volgende kost 1 goud. Voorwaarde: Smederij. Verwijderen: als de medespeler meer dan zes sterktepunten heeft.

- Het verkopen van actiekaarten aan het Geheime broedergenootschap geldt niet als het "spelen" van een actiekaart.
- Het goud wordt aan de "bank" betaald, voordat de actie wordt uitgevoerd.
- Als de medespeler de actie met een Magisch veto (T&D) tegenhoudt, krijgt de speler het goud niet terug.
- Als het Barbarensteunpunt wordt verwijderd, wordt deze op de aflegstapel van de speler die hem heeft ingezet, gelegd.

DORPSUITBREIDINGEN

Handelsnederzetting

(1x, gebouw) Idee: Dr. Reiner Dürren

Tekst op de kaart: Plaatsing: op een vrije bouwplaats van de medespeler. Als het getal van een aangrenzend landschap wordt geworpen, ontvang je een grondstof van dit landschap. Voorwaarde: Haven. Verwijderen: als de medespeler meer dan zes handelspunten heeft.

- Men ontvangt de grondstof ook als het betreffende landschap al drie grondstoffen bevat en zelf geen grondstoffen ontvangt.
- Als de Handelsnederzetting wordt verwijderd, wordt deze op de aflegstapel van de speler, die hem heeft ingezet, gelegd.
- Als de medespeler een grondstof-verdubbelingskaart (bijvoorbeeld Houtzagerij) aan het landschap met de Handelsnederzetting bezit, ontvangt de eigenaar van de Handelsnederzetting toch maar één grondstof als het betreffende getal geworpen wordt.

Wijnkelder

(1x, gebouw) Idee: Dr. Reiner Dürren

Tekst op de kaart: Als de gebeurtenis Jaarwisseling of Goede buren optreedt, ontvang je twee grondstoffen naar keuze.

Baroc de Soldaat

(1x, eenheid, ridder)

Idee: Jochen Schellenberger

Tekst op de kaart: Na een Roofoverval krijg je één erts; je krijgt twee erts als het Barbarensteunpunt bij de medespeler ligt.

Johanna de Krijger

(1x, eenheid, ridder)

Tekst op de kaart: Kanonnen en draken van de medespeler tellen nu voor twee sterktepunten per stuk. Johanna is immuun tegen Jonkvrouw Swaan en Omkoperij. Voorwaarde: Kerk, geen Citadel.

- Als Johanna uit een vorstendom wordt verwijderd, hetzij door een Burgeroorlog, hetzij door een Zwarte ridder, dan krijgen de kanonnen en draken van de medespeler weer hun oude waarde.

Sven de Handelsridder

(1x, eenheid, ridder)

Tekst op de kaart: Voor 1 goud verandert Sven in een Handelaar (gedwongen grondstoffenruil).

- In de ronde dat Sven wordt neergelegd mag hij nog niet in een Handelaar worden veranderd. Dat is op zijn vroegst pas in je eerstvolgende beurt mogelijk.
- Als Sven als Handelaar is ingezet, wordt hij op de aflegstapel gelegd.
- Sven mag alleen als Handelaar worden ingezet als het spelen van de actiekaart Handelaar op dat moment ook al is toegestaan.



Flavo de Joker

(1x, eenheid)

Tekst op de kaart: Bij een Riddertoernooi ontvangen de aangrenzende landschappen een extra grondstof. Als alle grondstoffen zijn uitgedeeld, leg je Flavo bij de medespeler neer, voor zover hij over een lege plaats beschikt en een goud kan betalen.

- Eerst worden de grondstoffen uitgedeeld, ook de grondstof voor de speler met de meeste toernooipunten. Daarna moet de speler Flavo bij de medespeler neerleggen als aan de hierboven genoemde voorwaarden kan worden voldaan.
- Als eenheid mag Flavo ook een Metropool-bouwplaats bezetten. Flavo oefent dan slechts op 1 landschap invloed uit.
- Als Flavo wordt afgebroken, wordt hij op de aflegstapel van de speler die hem het laatst bezat, gelegd.



Schatvloot

(1x, eenheid, vloot)

Tekst op de kaart: Elke keer, dat een Goed jaar wordt gedobbeld, ontvang je drie grondstoffen naar keuze in plaats van één. Voorwaarde: Haven

- Als een speler door middel van een Spion een tweede Schatvloot bemachtigt, ontvangt hij bij een Goed jaar toch slechts drie grondstoffen naar keuze.



LANDSCHAPSUITBREIDINGEN

Koloniaal steunpunt

(1x, gebouw)

Tekst op de kaart: Plaatsing: boven of onder een goudlandschap. Elke keer, dat het getal van het goudlandschap wordt geworpen, ontvang ook het Koloniaal steunpunt een goud. Voorwaarde: Haven.



Residentie van de munt-handelsheren

(1x, gebouw) Idee: Peter Steinert

Tekst op de kaart: Plaatsing: boven of onder een berglandschap. Als je erts met de bank ruilt, ontvang je één munt. Bij drie munten: het bouwen van ridders kost je geen graan en geen wol meer. Voorwaarde: Haven.



- Uitsluitend handel met de bank geldt als ruil. Bijvoorbeeld: een normale "3:1 ruil" of een "2:1 ruil" met een handelsvloot. Als een speler echter een Karavaan inzet of met de medespeler ruilt, ontvangt de Residentie geen munten (of papier of doek, afhankelijk van de Residentie).
- Ook een "1:1 ruil" met behulp van een handelsvloot in combinatie met de Vuurtoren (H&W) of de actiekaart Christopher, de Handelsheer geldt als ruil met de bank.

Residentie van de papier-handelsheren

(1x, gebouw) Idee: Peter Steinert

Tekst op de kaart: Plaatsing: boven of onder een boslandschap. Als je hout met de bank ruilt, ontvang je één papier. Bij drie papier: aan het begin van je beurt ontvang je een grondstof naar keuze. Voorwaarde: Haven.

- Zie ook Residentie van de munt-handelsheren.



Residentie van de doek-handelsheren

(1x, gebouw) Idee: Peter Steinert

Tekst op de kaart: Plaatsing: boven of onder een weidandschap. Als je wol met de bank ruilt, ontvang je één doek. Bij drie doek: je mag eenmaal per beurt twee gelijke grondstoffen tegen twee andere ruilen. Voorwaarde: Haven.

- Zie ook Residentie van de munt-handelsheren.



Toverbond

(2x, tovenaars) Idee: Katharina Fenner

Tekst op de kaart: Plaatsing: aan een landschap naar keuze. Voorwaarde: in het vorstendom van de medespeler moet een tovenaars aan een gelijk landschap grenzen.

- De Toverbond begint met nul toverkracht (0 TK).
- Het is toegestaan twee Toverbond-kaarten aan een zelfde landschapsoort (bijvoorbeeld beide Toverbond-kaarten aan een weidandschap) aan te leggen, ook als in het vorstendom van de medespeler slechts één Tovernaar aan het gelijke landschap ligt (bijvoorbeeld Hor aan een weidandschap).
- De Toverbond-kaarten worden bij een "uitgebreid basisspel" uit het spel genomen. Deze kaarten zijn slechts bedoeld voor spelers die het toernooi-spel met kaarten uit de themaset "Tovenaars & Draken" willen spelen.



STADSUITBREIDINGEN

Haven

(1x, gebouw)

Tekst op de kaart: Elke handelsvloot is 1 handelspunt meer waard.

- Als een speler in een toernooispel een tweede haven bouwt, levert elke handelsvloot 2 handelspunten meer op.



Geheim Broedergenootschap

(1x, gebouw)

Tekst op de kaart: Je mag actiekaarten verkopen voor één grondstof naar keuze per stuk. Leg verkochte kaarten op de aflegstapel.

- Uitsluitend actiekaarten, die men op handen heeft, mogen worden verkocht.



Handelsherengilde

(1x, gebouw) Idee: Jochen Schellenberger

Tekst op de kaart: Als je medespeler met de bank ruilt, ontvang jij 1 grondstof van de afgegeven soort. Je mag 1 kaart meer op handen houden. Voorwaarde: Handelskantoor of Haven.

- Een speler die het Handelsherengilde bouwt, mag aan het einde van zijn beurt een kaart meer op handen houden.



- Uitsluitend handel met de bank geldt als ruil. Bijvoorbeeld een normale "3:1 ruil" of een "2:1 ruil" met een handelsvloot. Als de tegenstander echter een Karavaan speelt, ontvang de speler geen grondstof.
- Ook een "1:1 ruil" met behulp van een handelsvloot in combinatie met de Vuurtoren (H&W) of de actiekaart Christopher, de Handelsheer geldt als ruil met de bank.

Schrijfkamer

(1x, gebouw) Idee: Jochen Schellenberger

Tekst op de kaart: In je beurt mag je één keer de bovenste kaart van een eigen ontwikkelingskaartenstapel (toernooispel) of van een gemeenschappelijke ontwikkelingskaartenstapel (uitgebreide basisspel) trekken (hou rekening met het maximale aantal handkaarten aan het einde van de beurt).

- Je mag de getrokken kaart direct inzetten als de regels dit toestaan.



- Als je met behulp van de schrijfkamer een kaart hebt getrokken, hoef je overtollige handkaarten pas aan het eind van je beurt af te geven. Dit geldt bij uitzondering ook als je door een Vuurduivel of Zwarte Ridder een extra kaart op handen moet nemen.
- Als je aan het einde van je beurt je handkaarten hebt gereduceerd tot het toelaatbare aantal, mag je zoals gebruikelijk nog een kaart omruilen.

Triomfboog

(2x, gebouw)

Tekst op de kaart: Na iedere overwinning op de barbaren mag je de Triomfboog één overwinningpunt omhoog draaien. Er mag slechts één Triomfboog per vorstendom worden gebouwd. De Triomfboog kan niet worden aangevallen door een Vuurduivel.



Goederenbeurs

(1x, gebouw) Idee: Jochen Schellenberger

Tekst op de kaart: De opbrengsten van de aangrenzende landschappen worden verdubbeld. Voorwaarde: Haven.

- Als naast een Goederenbeurs nog een andere verdubbelaar (bijvoorbeeld Houtzagerij aan een boslandschap) tussen twee landschappen ligt, is het mogelijk tot vier grondstoffen te ontvangen. Omdat een landschap slechts 3 grondstoffen kan bevatten, vervallen de overtollige grondstoffen.



Vlaggenschip

(1x, eenheid, vloot)

Tekst op de kaart: Het Vlaggenschip is immuun voor de Burgeroorlog en piratenvloten. Het beschermt alle handelsvloten in deze stad tegen Burgeroorlog en kapersvloten.

- Het Vlaggenschip beschermt uitsluitend de handelsvloten, die in dezelfde stad liggen (ook handelsvloten op Metropool-bouwplaatsen in de stad).



GEBEURTENISSEN

Bijgeloof

(1x, gebeurtenis)

Tekst op de kaart: Iedere speler verliest voor elk Klooster en elke Universiteit een grondstof naar keuze.



Barbarenoverval

(2x, gebeurtenis)

Tekst op de kaart: De kracht van de barbaren is gelijk aan het aantal straten plus het aantal kloosters. Een speler die meer eenheden heeft dan de kracht van de barbaren, wint. Bij een overwinning: Triomfboog één hoger draaien of twee grondstoffen naar keuze nemen. Bij een nederlaag: al het goud wordt geroofd.

- Het aantal straten en kloosters wordt in ieder vorstendom apart bepaald en het resultaat wordt dan ook voor elke speler apart berekend.
- Bij een nederlaag wordt al het goud van de verslagen speler geroofd.
- Ook een klooster met een Pandjesbaas (H&W) of een door een Heks vervloekt klooster telt mee bij het bepalen van de kracht van de barbaren.

Gelukkige Handelsvaart

(2x, gebeurtenis) Idee: Jochen Schellenberger

Tekst op de kaart: Iedere speler krijgt voor één van zijn handelsvloten maximaal drie grondstoffen van de soort, waarin het handelsschip handelt. Grote handelsvloot: De eigenaar krijgt drie grondstoffen van de linker of rechter grondstoffensoort.



ACTIES

Oude wetenschappen

(2x, actie, aanval) Idee: Dr. Reiner Düren

Tekst op de kaart: Kies uit de aflegstapel van je medespeler (toernooispeel) of de gemeenschap-pelijke aflegstapel (uitgebreid basisspel) een kaart naar keuze (geen gebouw). Deze kaart mag je meteen gebruiken. Voorwaarde: Bibliotheek.



Anton Uitkammer

(2x, actie, aanval)

Tekst op de kaart: Je mag één goud tegen twee willekeurige andere grondstoffen ruilen. Voorwaarde: Raadhuis.



Barbarenveldtocht

(1x, actie, neutraal)

Tekst op de kaart: Je ontvangt meteen twee grondstoffen naar keuze of je mag de Triomfboog een overwinningspunt omhoog draaien. Voorwaarde: minstens één (handels)vloot en twee riddereenheden.



Dogma

(2x, actie, aanval)

Tekst op de kaart: Leg het Dogma op een Paleis, Universiteit, Bibliotheek of Kerk van een tegenstander. Deze wordt onbruikbaar. Als je een "?" gooit, belandt het Dogma op je aflegstapel. Voorwaarde: Kerk of Kathedraal, geen Citadel.



- Zolang het Dogma op een gebouw ligt, verliest de speler alle voordelen van het gebouw: de overwinningpunten gelden niet en er kunnen geen actiekaarten worden gespeeld, die dit gebouw als voorwaarde hebben.
- Als de speler die het Dogma heeft ingezet, een "?" gooit, wordt eerst de gebeurtenis uitgevoerd en daarna het Dogma verwijderd.
- Als de speler een Geheim Verbond bezit en het Dogma op het gebouw speelt, dat door zijn Geheime Verbond wordt gebruikt, mag het Geheime Verbond de voordelen van het gebouw blijven gebruiken.
- Als er twee Dogma-kaarten in een vorstendom liggen, worden deze bij het gooien van een "?" gelijktijdig verwijderd.
- Een gebouw met een Dogma mag door de eigenaar van het gebouw worden afgebroken.
- Na het afbreken van het doelgebouw of het werpen van een "?" wordt het Dogma op de aflegstapel van de speler, die hem heeft ingezet, gelegd.
- Een Pandjesbaas (H&W) mag niet op een gebouw met een Dogma worden gelegd.

Eryn de Druide

(1x, actie, neutraal)

Tekst op de kaart: Je ontvangt een aantal grondstoffen naar keuze. De hoeveelheid is gelijk aan het aantal overwinningspunten dat je medespeler méér heeft dan jij, met een maximum van vier. Voorwaarde: geen Klooster, geen Citadel.



- Je mag Eryn niet spelen als in je vorstendom een Klooster met een Heks (Z&D) of een Pandjesbaas (H&W) ligt.
- Je mag Eryn ook niet spelen als je meer of evenveel overwinningspunten bezit als je medespeler.

Christoph de Handelsheer

(1x, actie, neutraal)

Tekst op de kaart: Je mag in deze ronde een grondstofssoort, waar je een handelsvloot voor bezit, 1:1 ruilen. Voorwaarde: Haven.

- Een speler die een Grote handelsvloot bezit, mag òf de linker- of de rechtersoort, 1:1 ruilen.



Günther de Handelsheer

(2x, actie, neutraal)

Tekst op de kaart: Als je minimaal twee handelsvloten bezit, ontvang je direct twee grondstoffen naar keuze.



Burenhulp

(1x, actie, neutraal)

Idee: Jochen Schellenberger

Tekst op de kaart: Draai een boslandschap aan een Houtzagerij of een weidelandschap aan een Wolspinnerij of een akkerlandschap aan een Graanmolen naar drie grondstoffen.



Siegmund de Zeeheld

(1x, actie, bescherming)

Tekst op de kaart: Als je deze kaart inzet bij een Burgeroorlog of een Piratenvloot van de medespeler, zijn al je handelsvloten beschermd. Of: haal een handelsvloot uit je aflegstapel terug.



De renovatie van het Kolonisten Kaartspel

Tegelijk met het verschijnen van deze themaset werden het "uitgebreide basisspel" en het toernooispeel gerenoveerd. De volgende regelwijzigingen worden voor het "uitgebreide basisspel" en het toernooispeel ingevoerd:

Algemene wijzigingen

- Misverstanden over de regels en onduidelijkheden worden opgelost door het eenduidig classificeren van elke afzonderlijke kaart. Zo krijgen ridders bijvoorbeeld de aanduiding "eenheid-ridder" en de kanonnen en het Boerenleger de aanduiding "eenheid". Daardoor wordt ook zonder lange uitleg van de regels duidelijk, dat Jonkvrouw Swaan (R&K) of Omkoperij (P&I) niet tegen kanonnen kunnen worden ingezet en een Burcht (R&K) het bouwen van kanonnen of het Boerenleger niet goedkoper maakt. Aan het eind van dit hoofdstuk vind je een lijst met alle kaarten en hun classificatie.
- Landschapsuitbreidingen zijn nu ook herkenbaar aan een bruin tekstkader. Ze horen daardoor niet bij een stad of een dorp. Ze mogen aan ieder passend landschap aangelegd worden wanneer aan de voorwaarden voldaan wordt.
- Tvenaars mogen zoals altijd boven en onder landschappen, die aan een Citadel grenzen, worden aangelegd. Maar omdat tovenaars ook landschapsuitbreidingen zijn, hebben deze ook bruine tekstkaders gekregen.
- Straatuitbreidingen zijn geen dorpsuitbreidingen. Daarom hebben we de groene tekstkaders van deze kaarten verwijderd.
- Actiekaarten krijgen de aanduidingen "aanval", "neutraal" of "bescherming".
- Actiekaarten met de aanduiding "aanval" of "neutraal" mogen slechts gespeeld worden vanaf het moment dat beide spelers samen over minstens zeven overwinningspunten beschikken. Als later in het spel de som van de overwinningspunten lager wordt dan zeven, mogen deze actiekaarten gewoon gespeeld blijven worden. Actiekaarten met de aanduiding "bescherming" mogen vanaf het begin van het spel worden gespeeld.
- Gebouwen, tovenaars en toverboeken zijn beschermd tegen de Spion! Met een Spion kun je je medespeler uitsluitend actiekaarten en eenheden afnemen.
- Een speler, die aan het einde van zijn beurt een kaart omruilt, moet de kaart die hij aflegt onder dezelfde stapel schuiven als waarvan hij de nieuwe kaart trekt.

Wijzigingen specifieke kaarten

- De Scheepswerf (H&W) verandert van een stadsuitbreiding in een dorpsuitbreiding (groen tekstkader).
- De Grote toernooiplaats (H&W) kost één wol meer. De kaart is nu een overwinningpunt waard en mag uitsluitend gebouwd worden als de speler meer toernooipunten bezit dan zijn medespeler.
- De Bouwkraan (W&V) reduceert nu nog uitsluitend de kosten van gebouwen die meer dan vier grondstoffen kosten.
- Bij het bouwen van een Universiteit (W&V) vervalt het voordeel van een extra handkaart.
- Uitsluitend ridders, handelsvloten en kanonnen worden getroffen door de gebeurtenis Burgeroorlog. De Kerk en de Kathedraal (W&V) beschermen alle ridders, handelsvloten en kanonnen tegen deze gebeurtenis.
- De actiekaart Kanselier (P&I) krijgt het Raadhuis als bouwvoorwaarde.
- Als de kaart Raadsvergadering (P&I) wordt gespeeld, hoeft nog slechts één kaart onder een ontwikkelingskaartenstapel te worden geschoven.
- Toverspreuken uit de toverboeken Hoeder van het lot, Inspiratie en de actiekaart Wijsheid der Ouden (kaarten uit de set T&D) gebruiken, kost 1 toverkracht meer.
- De Steen der Wijzen (T&D) verbiedt nu duidelijk het spelen van alle actiekaarten of spreuken uit toverboeken met de aanduiding "aanval".

Opmerking: spelers, die oudere themasets bezitten, hoeven geen nieuwe sets te kopen om volgens de gerenoveerde regels te kunnen spelen. In deze set vind je stickers, die je op de desbetreffende kaarten kunt plakken.

De nieuwe classificatie van de kaarten van het Kolonisten Kaartspel

In de volgende lijst zijn de gebeurteniskaarten niet opgenomen, omdat deze geen classificatie krijgen. De kleur van de tekstkaders bepaalt de kaartsoort en geeft uitsluitend over de plaats waar de kaart mag worden neergelegd.

Geen tekstkader	Centrale kaart of straatuitbreiding
Geel	Actiekaart
Groen (dorpsuitbreiding)	De kaart wordt op een bouwplaats van een dorp, stad of citadel gelegd (eenheden ook op metropool-bouwplaatsen)
Rood (stadsuitbreiding)	De kaart mag uitsluitend op één van de vier bouwplaatsen van een stad worden gelegd.

Violet (citadeluitbreiding)	De kaart mag uitsluitend op één van de vier bouwplaatsen van een citadel worden gelegd.
Bruin (landschapsuitbreiding)	De kaart mag uitsluitend boven of onder een landschap worden gelegd.

Basisspel

Zwarte ridder	Actie-aanval
Vuurduivel	Actie-aanval
Spion	Actie-aanval
Kruidenheks	Actie-bescherming
Rooftocht	Actie-aanval
Verkenner	Actie-bescherming
Bisschop	Actie-bescherming
Alchimist	Actie-neutraal
Handelaar	Actie-aanval
Karavaan	Actie-neutraal
Graanmolen, Houtzagerij, Steenoven, IJzergieterij en Wolspinnerij Gebouwen	
Hout-, erts-, wol-, graan-, steen- en goudhandelsvloot	Eenheid-handelsvloot
Versterkt pakhuis	Gebouw
Smederij	Gebouw
Klooster	Gebouw
Alle ridders	Eenheid-ridder
Badhuis	Gebouw
Watervoorziening	Gebouw
Bibliotheek	Gebouw
Haven	Gebouw
Markt	Gebouw
Handelskantoor	Gebouw
Handelsgilde	Gebouw
Raadhuis	Gebouw
Kerk	Gebouw
Munterij	Gebouw
De Kolos van Catan	Gebouw

Wetenschap & Vooruitgang

Landhervorming	Actie-neutraal
Bisschop	Actie-bescherming
Boekdrukkunst	Actie-neutraal
Uitvinder	Actie-neutraal
Intensieve landbouw	Actie-neutraal
Alchimist	Actie-neutraal
Verkenner	Actie-bescherming
Piratenvloot	Eenheid-vloot
Grote Muur	Gebouw
Godfried Goediedag	Eenheid-ridder
Kanon	Eenheid

Brandwacht	Gebouw
Kathedraal	Gebouw
Volkshal	Gebouw
Universiteit	Gebouw
Ambassade	Gebouw
Bouwkraan	Gebouw
Handelsacademie	Gebouw

Tovenaars & Draken

Citadel	Centrale kaart
Een betere wereld	Actie-neutraal
Tovenaarsduel	Actie-aanval
Heks	Actie-aanval
Land, verander!	Actie-neutraal
Magische groei	Actie-neutraal
Wervelstorm	Actie-neutraal
Wijsheid der Ouden	Actie-neutraal
Toverhand	Actie-aanval
Ari	Tovenaar
Arsa	Tovenaar
Haffi	Tovenaar
Hor	Tovenaar
Ira	Tovenaar
Tali	Tovenaar
Ismail de Groene Draak	Eenheid-draak
Samsor de Zwarte Draak	Eenheid-draak
Steen der Wijzen	Gebouw
Toverkeuken	Gebouw
Tovermolen	Gebouw
Hoeder van het lot	Toverspreuk-neutraal
Inspiratie	Toverspreuk-neutraal
Landbetovering	Toverspreuk-aanval
Het Magische Oog	Toverspreuk-neutraal
Land, verander!	Toverspreuk-neutraal
Wiel des Tijds	Toverspreuk-neutraal
Waarzeggerij	Toverspreuk-neutraal
Toverdrank	Toverspreuk-neutraal
Magisch veto	Toverspreuk-aanval
Tijdsprong	Toverspreuk-bescherming

Handel & Wandel

Handelsmonopolie	Actie-aanval
Pandjesbaas	Actie-neutraal
Voorvarende burgemeester	Actie-neutraal
Handelsposten	Gebouw (straatuitbreiding)
Lothar de Zuiplap	Eenheid-ridder
Hylke de Gierige	Eenheid-ridder
Roofriddersburcht	Gebouw
Stoeterij	Gebouw
Goudsmid	Gebouw
Wagenmenner	Gebouw
Scheepswerf	Gebouw
Herberg	Gebouw
Bewaakte opslagplaats	Gebouw
Bewaakte Natuur-productenopslag	Gebouw
Grote Toernooiplaats	Gebouw
Grote Bazaar	Gebouw
Handelsverbond	Gebouw
Handelsbeurs	Gebouw
Vuurtoren	Gebouw
Handelskantoor	Gebouw
Wolververij	Gebouw
Distilleerderij	Gebouw
Edelsmederij	Gebouw

Politiek & Intrige

Metropool	Centrale kaart
Archivaris	Actie-neutraal
Omkoperij	Actie-aanval
Diplomaat	Actie-neutraal
Bruiloft	Actie-aanval
Kanselier	Actie-neutraal
In de ban van de Kerk	Actie-aanval
Heelmeester	Actie-bescherming
Raadsvergadering	Actie-neutraal
Heilig Oord	Gebouw
Missie	Gebouw
Tempeliersburcht	Gebouw
Landvoogd	Gebouw
Bisschopszetel	Gebouw
Bordeel	Gebouw
Brouwerij	Gebouw
Geheim Verbond	Gebouw
Gerechtshof	Gebouw
Centrum van de Republiek	Gebouw
Theater	Gebouw

Ridders & Kooplieden

Jonkvrouw Swaan	Actie-aanval
Specerijenkaravaan	Actie-aanval
Grensoconflict	Actie-aanval
Inquisitie	Actie-aanval
Karavaan	Actie-neutraal
Rooftocht	Actie-aanval
Boerenleger	Eenheid
Bertus de Vreedzame	Eenheid-ridder
Burcht	Gebouw
Piratenvloot	Eenheid-vloot
Ronald de Moker	Eenheid-ridder
Toernooiveld	Gebouw
Wachttoeren	Gebouw
Walter de Zanger	Eenheid-ridder
Tolhuis	Gebouw
Bank	Gebouw
Grote handelsvloot	Eenheid-handelsvloot
Grote Haven	Gebouw
Paleis	Gebouw
Goed jaar	Gebeurtenis
Overval	Gebeurtenis

Dankwoord

In het voorjaar van 2002 begon ik met de ontwikkeling van deze set. Ik had mezelf meerdere doelen gesteld: ten eerste wilde ik minder aantrekkelijke strategieën voor het toernooispel, zoals de Raadhuis-strategie of de Handelsvloot-strategie, versterken. Ten tweede wilde ik té sterke strategieën wat afzwakken. Kortom, ik wilde de strategische keuzemogelijkheden bij het samenstellen van toernooidecks vergroten. Thematisch moest de set aansluiten bij "Steden en Ridders".

Tegelijkertijd was een herziening (oftewel renovatie) van het Kolonisten Kaartspel nodig. De bedoeling was met het uitbrengen van B&H de zwakke punten uit het toernooispel te halen, de spelregels te vereenvoudigen en proberen te voorkomen dat er nog regelmatig inhoudelijke vragen gesteld zouden worden.

Ik had inmiddels mijn eerste kaartenlijst samengesteld. Ik twijfelde echter zeer sterk of ik dit enorme project alleen aankon en alle fans van dit spel tevreden kon stellen.

Ik kende in die tijd Dr. Reiner Düren, Jochen Schellenberger en Iris van der Heide al van de Catan bijeenkomst in Bilstein. Ik wist, dat zij alle drie niet alleen enthousiaste en zeer goede spelers, maar ook aardige mensen waren. Ik vroeg hen dus of ze zin hadden mij bij de ontwikkeling te helpen.

Ze wilden graag meedoen en door hun aanbevelingen stapten ook Dr. Katharina Fenner, Peter Steinert en Thilo Knoblich in het ontwikkelingsteam. We waren met "7", wat in Catan een uitstekend voorteken is. Ik gaf het team mijn eerste lijst. Wat er in de volgende maanden gebeurde, kan ik hier niet beschrijven, omdat dat meerdere boeken zou vullen.

Elke afzonderlijke kaart werd besproken, nieuwe ideeën werden geboren. De leden van het ontwikkelingsteam hadden natuurlijk bij veel kaarten hun eigen ideeën. Het oorspronkelijke idee werd dan weggestemd, door een nieuw idee vervangen, opnieuw besproken en na enige tijd werd voor elke kaart een compromis gesloten.

Toen we in november het gevoel hadden met testen te kunnen beginnen, bouwden mijn zoon en ik 14 sets en stuurden deze naar het ontwikkelings-team. Talloze tests met de nieuwe kaarten volgden, zwakke punten werden ontdekt en opgelost. Kaarten werden verworpen, nieuwe ideeën kwamen er weer voor in de plaats. In totaal duurde het ontwikkelingswerk aan deze set en de renovatie driekwart jaar.

In deze periode droeg ieder in zijn vrije tijd op zijn eigen wijze bij aan het welslagen van deze set. Het was echt teamwork.

Van mijn oorspronkelijke lijst hebben slechts drie of vier kaarten het gezamenlijke ontwikkelingswerk ongewijzigd doorstaan. Alle andere kaarten werden bijgewerkt en het ontwikkelingsteam creëerde vele nieuwe kaarten. Ik moet zeggen dat ik bijna geen andere spelontwikkeling kan bedenken, waarbij ik zoveel plezier heb beleefd als bij deze. Het was ongemeen spannend, vaak zeer diepzinnig en verliep in een uiterst vriendelijke en

constructieve atmosfeer. Daarom ben ik niet alleen heel tevreden over deze nieuwe set, omdat ik hem namelijk zeer geslaagd vind, maar ben ik ook zeer blij met deze fantastische samenwerking.

Ik wil dan ook alle leden van het ontwikkelingsteam en hun assistenten van hartelijk bedanken.

Klaus Teuber, mei 2003

Colofon

Auteur:	Klaus Teuber www.klausteuber.de
Ontwikkeling:	Dr. Reiner Düren, Dr. Katharina Fenner, Iris van der Heide, Thilo Knoblich, Jochen Schellenberger, Peter Steinert en Klaus Teuber (ontwikkelingsteam)
Testspelen:	Ontwikkelingsteam + Thomas Sander, Jochen Steiniger, Michael Henn, David Stenner, Eric Humrich, Jörg Knoblich, Michaela Schellenberger, Gerhard Zucker, Thorsten Werth, Benjamin Teuber.
Licentie:	Catan GmbH www.catan.com De Catan GmbH besteedt 25% van hun inkomsten van deze set aan de actie "Menschen für Menschen".
Illustraties:	Franz Vohwinkel
Regel lay-out:	Michaela Schelk www.fine-tuning.de
Redactionele bewerking:	Reiner Müller
Projectleider Nederlandse versie:	Michael Bruinsma
Vertaling:	Daniël Hogetoorn
Eindredactie:	Games.nl
Vormgeving Nederlandse versie:	Fonts + Files BV



Nederlandse uitgever en distributie:
999 Games B.V.
Postbus 32
NL - 1380 AA Weesp
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 9990000

Bezoek ieder najaar Het Spellenspektakel, het leukste dagje uit voor spellenliefhebbers. 10.000 m² kijken, spelen en kopen voor het hele gezin. Beursgebouw Eindhoven, naast het CS. Informatie, reis- en hotelarrangementen: www.spellenspektakel.nl