

Alexander de Grote

Spelregels

Historische inleiding:

In 334 voor Christus verliet de jonge Macedonische koning Alexander met ongeveer 30.000 infanteristen en 5000 cavaleristen zijn vaderland Macedonië. Zijn doel was het onderwerpen van het machtige rijk der Perzen.

Slechts tien jaar later, in 324 voor Christus, was Alexander heerser over een wereldrijk.

In meerdere oorlogen bedwong hij niet alleen het tot nu toe oppermachtige, arrogante leger van de Perzische opperkoning Darius, ook in Egypte werd hij erkend als rechtmatige opvolger van de farao's. Hij veroverde het zeer moeilijk toegankelijke Bactrië en leidde zijn soldaten naar de oostgrens van de in die tijd bekende wereld en versloeg daar het leger van de Indiase maharadja Poros. Alexander's prestaties beperkten zich niet slechts tot de overwinningen op oorlogsgebied. In het door hem veroverde gebied bouwde hij ongeveer 70 steden als centra van de Griekse cultuur; hij creëerde eenduidige valuta voor het hele rijk en werkte verzoenend door de verslagen Perzen en de Grieken gelijke rechten te geven.

Toen Alexander een nieuwe veldtocht voorbereide tegen de machten ten westen van Macedonië, werd hij ongeneeslijk ziek. In 323 voor Christus stierf hij op een leeftijd van slechts 33 jaar.

Voor 3-4 spelers, speelduur 70-90 minuten

Dit scenario maakt het mogelijk om de ongelofelijke tocht van Alexander to aan de voet van de Himalaya als spel te herleven. Functionele historische feiten zijn voor zover mogelijk in het spel verwerkt.

Alexander de Grote was zonder twijfel een uitmuntend generaal en staatsman, maar zonder raad van zijn competente adviseurs zouden de behaalde resultaten waarschijnlijk zijn uitgebleven. De spelers zijn in dit scenario adviseurs in de staf van Alexander de Grote. Ze beleven de historische kruistocht van Alexander van nabij mee!

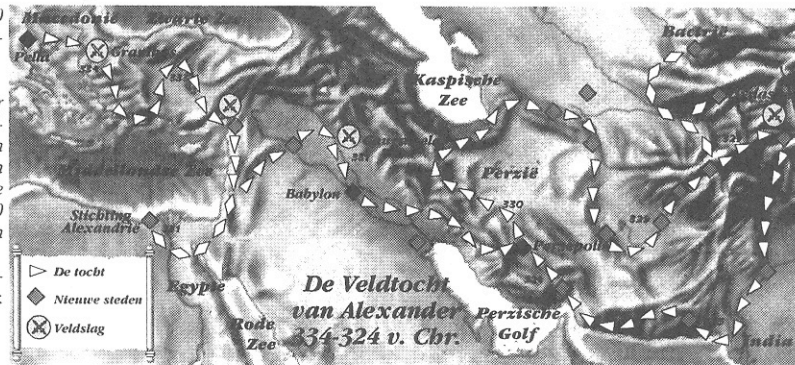
Om dit spel te winnen, is het belangrijk om de grote Macedoniër te voorzien van bouwmaterialen als hij bruggen over woeste rivieren wil bouwen. Zorg voor extra voedsel als hongersnood het Griekse vaderland of het leger bedreigt. Help de soldaten aan uitrusting voor een volgende veldslag. Ontwikkel cultuur en schone kunsten in de nieuwe steden door het oprichten van prachtige standbeelden. De belangrijkste taak blijft echter het bouwen van nieuwe dorpen en steden!

Alexander zal de spelers rijkelijk belonen. Als je de benodigde grondstoffen levert om een nieuwe stad te doen verrijzen, mag je deze besturen. Met de juiste strategie kan men uitgroeien tot de belangrijkste rechterhand van Alexander de Grote. Die wordt door hem beloond met 4 extra overwinningpunten!

Het speelmateriaal

Voor dit scenario zijn de volgende onderdelen uit het basisspel nodig:

- Voor elke speler 5 dorpen, 4 steden en 15 straten in één kleur
 - Alle ontwikkelingskaarten
 - Alle grondstoffenkaarten
 - Beide speciale kaarten (Grootste Riddermacht en Langste Handelsroute)
 - De dobbelstenen en de striukrover
 - De bouwkostenkaarten
- Daarnaast neemt men uit deze doos:
- Alle goudstukken
 - 28 Gebeurtenisfiches ("?")
 - 3 Speciale kaarten "Alexander's Rechterhand", "Eerste Raadsheer" en "Algemeen Adviseur"
 - Het speelstuk Alexander



De voorbereiding

- Gebruik het speelbord met het scenario "Alexander de Grote".
- Leg alle gebeurtenisfiches gedekt neer (met het vraagteken naar boven) en schud ze door elkaar. Leg ze daarna op de velden met een vraagteken op het speelbord. Drie overgebleven fiches worden niet gebruikt; leg deze ongezien terug in de doos.
- Zet Alexander in elkaar en plaats hem in Macedonië op de rode startpijl.
- Iedere speler krijgt zijn speelstukken.
- De ontwikkelingskaarten en de dobbelstenen worden naast het speelbord gelegd.
- De rover wordt op een woestijn naar keuze geplaatst.
- Verdeling van de grondstofkaarten:

Met 4 spelers: Alle grondstoffenkaarten (alle soorten door elkaar) worden goed geschud en als gedekte trekstapel naast het spelbord gelegd. Iedere speler trekt 5 kaarten van deze stapel. De gebruikelijke voorraadstapels met grondstoffen ontstaan in de loop van het spel als de spelers hun gebouwen of andere activiteiten betalen.

Met 3 spelers: Maak een stapel met van elke soort grondstoffen 15 kaarten. Deze wordt goed geschud en als gedekte "trekstapel" naast het spelbord gelegd. Elke speler trekt 5 kaarten van deze stapel. De overgebleven kaarten vormen zoals gebruikelijk 5 voorraadstapels.

Belangrijk: De speciale kaart "Eerste Raadsheer" wordt in het spel met 3 spelers niet gebruikt.

Samenvatting

In dit scenario plaatsen de spelers aan het begin van het spel geen dorpen, zoals in De Kolonisten van Catan gebruikelijk is. Deze fase vervalt.

De spelers trekken met het Macedonische leger mee. Deze wordt gesymboliseerd door het speelstuk van Alexander. De tocht leidt langs de met groene pijlen aangegeven route. Op het moment, dat hij langs een punt met een afbeelding van een tempel reist, wil Alexander graag een nederzetting stichten. De speler, die dan de meeste voor een dorp benodigde grondstoffen biedt, mag het dorp bouwen.

In de eerste helft van het spel zorgt de trekstapel voor de nodige grondstoffen (de spelers hebben aanvankelijk weinig of geen dorpen); iedere speler trekt in elke ronde een kaart van deze stapel. Als de spelers later grondstoffen uitgeven (als ze betalen), worden deze zoals gebruikelijk op de voorraadstapels gelegd of wordt een nieuwe voorraadstapel gecreëerd. Op sommige kruis-

punten ligt een gebeurtenisfiche: als Alexander over zo'n fiche reist, wordt het fiche omgedraaid. De speler die Alexander het beste ondersteunt bij het oversteken van een rivier, het bestrijden van hongersnood, het oprichten van een standbeeld of het winnen van een veldslag, krijgt het betreffende gebeurtenisfiche en daarmee de kans op speciale overwinningpunten. Het spel is afgelopen als een speler 14 of meer overwinningpunten heeft of als Alexander zijn veroveringstocht volbracht heeft.

Het spelverloop

Zoals gebruikelijk is in De Kolonisten van Catan, verloopt het spel in ronden. De beurt van een speler bestaat uit de volgende fasen:

1. Dobbelen en grondstoffenopbrengsten
2. Alexander zetten
3. Gebeurtenissen afhandelen
4. Handelen en bouwen (zoals gebruikelijk)

De eerste speelbeurt

De spelers spreken af wie het spel begint. Aangezien er nog niemand een dorp heeft, hoeft er niet gedobbeld te worden. De startspeler zet Alexander over de eerste driesprong (met de afbeelding van een tempel) op de pijl erachter. De spelers bieden nu grondstoffen voor het recht om voor Alexander het dorp te bouwen (zie gebeurtenis "Nederzetting"). Na deze actie mag de speler nog handelen en eventueel een ontwikkelingskaart kopen. Als hij zelf het dorp heeft gebouwd, kan hij van daaruit natuurlijk ook straten bouwen of het dorp uitbouwen tot een stad. Uiteraard moet hij over de juiste grondstoffen beschikken. Dan is de volgende speler aan de beurt. Aangezien er nu een speler is met een dorp, moeten de spelers voortaan hun beurt beginnen met een dobbelsteenworp.

Het spelverloop in detail

1. Dobbelen en grondstoffenopbrengsten

a) Dobbelen

Elke speler begint zijn beurt met een dobbelsteenworp. Spelers met dorpen of steden aan een landschap met het geworpen getal oogsten zoals gebruikelijk de grondstoffen van dit landschap. Omdat er in het begin van het spel nauwelijks dorpen en steden op het bord staan, krijgen de spelers ook grondstoffen van de trekstapel. Als met 4 spelers wordt gespeeld, kan het voorkomen, dat er nog geen voorraadstapel van een geogste soort bestaat. In dat geval wordt de grondstoffenopbrengst niet uitgekeerd.

b) Grondstoffen van de trekstapel:

- Iedere speler trekt na elke dobbelsteenworp (ook van andere spelers) een kaart van de trekstapel, zolang deze niet is uitgeput.
- Zodra de stapel is uitgeput, krijgen de spelers alleen nog de grondstoffenopbrengsten van hun dorpen en steden. Zodra er niet genoeg kaarten zijn om alle spelers er een te laten trekken, worden de resterende kaarten niet getrokken, maar direct op de voorraadstapels gelegd.
- Iedere speler mag per dobbelsteenworp een grondstofkaart van de stapel trekken. Het is niet van belang of een speler inmiddels dorpen of steden bezit en daarvoor ook grondstoffen ontvangt.

Alle grondstoffenkaarten die een speler uitgeeft, worden aan de bank gegeven en vormen de gebruikelijke voorraadstapels. **Tip:** Bouw liefst veel dorpen, want als de trekstapel op is, ben je geheel afhankelijk van de opbrengsten van je dorpen (en steden)!

c) Goud

Als de dobbelsteenworp gelijk is aan een getal op een goudlandschap, ontvangen de eigenaren van dorpen aan dit landschap 1 goudstuk per dorp. Steden aan goudlandschappen leveren elk 2 goudstukken voor hun eigenaren op.

d) Er wordt "7" gegoid

De regels voor de striukrover blijven gelijk aan de regels van het basisspel met één uitzondering: een speler verliest pas de helft van zijn grondstoffen als hij 12 of meer grondstoffen bezit. **Let op:** Goudstukken zijn geen grondstoffen. Ze worden dan ook niet meegeteld als de striukrover in actie komt (als "7" wordt gegoid) en kunnen dus ook niet worden gestolen.

2. Alexander zetten

De speler, die aan de beurt is, zet Alexander over de eerstvolgende driesprong op de pijl erachter.

- Als op dit kruispunt een afbeelding van een tempel staat, betekent dat, dat Alexander er een dorp wil bouwen (zie gebeurtenis "Nederzetting").
- Als op het kruispunt een gebeurtenisfiche ligt, wordt deze omgedraaid. De spelers kunnen Alexander nu helpen bij het bewerkstelligen van de afgebeelde gebeurtenis (zie hierna). Als het kruispunt leeg is, gebeurt er niets en kan de speler meteen verder gaan naar de fase "handelen en bouwen".

Let op: Alexander mag uitsluitend over de laatste drie violette kruispunten (met een "7") heen worden gezet als er een "7" wordt gedobbel. Bij alle andere worpen blijft hij staan.

3. Het afhandelen van gebeurtenissen

In het spel kunnen vijf verschillende gebeurtenissen plaatsvinden. Om een gebeurtenis af te handelen, heeft Alexander bepaalde grondstoffen nodig.

Het bieden

Elke grondstof, die voor de betreffende gebeurtenis kan worden gebruikt, heeft een waarde van "1". Goudstukken zijn ook "1" waard, en kunnen voor iedere gebeurtenis worden gebruikt. Ridderkaarten zijn "3" waard.

- De speler, die aan de beurt is, begint te bieden. Hij noemt een getal (minimaal "1"). Dit getal is volgens voorgaande tabel de totale waarde van de grondstoffen, goudstukken en bij een veldslag eventueel ridderkaarten, waarmee hij Alexander steunt voor het afhandelen van de gebeurtenis.
- De volgende speler (met de klok mee) kan nu hoger bieden of passen. Op deze manier gaan de spelers verder totdat er één speler overblijft.
- Deze speler heeft de gebeurtenis voor Alexander mogelijk gemaakt en moet nu zoveel grondstoffen, goudstukken en eventueel ridderkaarten afgeven, dat de waarde overeenkomt met zijn bod. Grondstoffen worden op de betreffende voorraadstapels gelegd, ridderkaarten worden onder de gedekte stapel ontwikkelingskaarten geschoven en goudstukken worden in de algemene voorraad teruggelegd. Alle andere spelers mogen hun grondstoffen, goudstukken en ridderkaarten houden.

Het bod mag slechts betaald worden met de voor deze gebeurtenis benodigde grondstoffen of ridderkaarten (zie de tabel) en met goudstukken. De samenstelling van het bod is volledig willekeurig. Een speler die bijvoorbeeld "5" biedt voor het bouwen van een dorp, kan het bod betalen met twee hout, twee baksteen en een graan, maar ook met twee graan en drie goudstukken. In dit geval is betalen met erts niet toegestaan. Een speler kan bij de gebeurtenis "Veldslag" alleen met ridderkaarten betalen die al voordat het gebeurtenisfiche is omgedraaid waren uitgespeeld en dus open voor de speler op tafel liggen. Als een speler zijn bod met één of meer ridderkaarten wil betalen, moet hij de ridderkaart(en) onder de gedekte stapel ontwikkelingskaarten schuiven.

Als een speler zijn bod niet kan of wil betalen, verliest hij de helft van zijn grondstoffenkaarten (naar boven afgerond, een speler met 7 grondstofkaarten verliest er 4). Er wordt dan direct opnieuw geboden. De betreffende speler mag als hij dat wil gewoon weer meebieden.

Alexander's beloning

De speler, die bij de gebeurtenis "Nederzetting" het hoogste bod heeft gedaan, mag na betaling op het zojuist door Alexander overgestoken kruispunt een dorp in zijn kleur plaatsen.

De speler, die bij één van de andere gebeurtenissen het hoogste bod heeft gedaan, ontvangt na betaling het betreffende gebeurtenisfiche en legt deze open voor zich neer. Zodra één van de spelers 3 gebeurtenisfiches bezit, krijgt hij de speciale kaart "Alexander's Rechterhand". Deze kaart is 4 overwinningpunten waard. De tweede speler die drie gebeurtenisfiches bezit, krijgt de kaart "Eerste Raadsheer" (3 overwinningpunten), de derde speler ontvangt de kaart "Algemeen Adviseur" (2 overwinningpunten). Elke speler mag maar 1 speciale kaart bezitten.

Let op: Net als bij de speciale kaarten "Grootste Riddermacht" en "Langste Handelsroute" kunnen ook deze speciale kaarten van eigenaar verwisselen. Zodra een speler meer gebeurtenisfiches heeft verzameld dan een andere speler, mag hij hem zijn speciale kaart afnemen. In ruil daarvoor

moet hij hem zijn eigen speciale kaart geven, voor zover hij deze heeft, natuurlijk. Als met 3 spelers wordt gespeeld, wordt de speciale kaart "Eerste Raadsheer" niet gebruikt. **Voorbeeld:** *Ole is aan de beurt en zet Alexander voorbij een driesprong met een gebeurtenisfiche. Hij draait deze om. Het fiche toont het symbool "Veldslag". Ole doet het eerste bod en biedt "3". Marjolein biedt "5". Thijs en Bart passen. Ole verhoogt zijn bod naar "6". Nu past Marjolein ook en Ole ontvangt het gebeurtenisfiche. Hij legt deze open voor zich neer. Hij betaalt zijn bod van "6" met een erts (1), een wol (1), een goudstuk (1) en een ridderkaart (3) die hij onder de gedekte stapel ontwikkelingskaarten schuift.*

4. Handelen en bouwen

In de fase "handelen en bouwen" blijven de regels uit het basisspel van kracht (dus eerst handelen en daarna bouwen). Nieuwe dorpen kunnen op twee manieren worden gebouwd:

a) Door de gebeurtenis "Nederzetting"

De speler met het hoogste bod mag een dorp plaatsen op het kruispunt met een afbeelding van een tempel, waar Alexander zojuist is gepasseerd.

b) Op de gebruikelijke wijze

Spelers die dorpen hebben gebouwd op Alexander's route, kunnen van daaruit op de gebruikelijke manier straten bouwen en daarna op vrije driesprongen en met inachtneming van de afstandsregel aan deze straten nieuwe dorpen bouwen. Uiteraard moeten de kosten, zoals afgebeeld op de bouwkostenkaarten, met de betreffende grondstoffen worden betaald.

Belangrijk: Tevens geldt, dat een dorp niet mag worden gebouwd op of op driesprongen direct naast de route van Alexander waar hij **nog niet** is geweest. De driesprongen waar Alexander gepasseerd is en die daarnaast zijn wel beschikbaar voor het bouwen van dorpen.

5. Overige spelregels

Handel met goudstukken:

Wat betreft handel worden goudstukken beschouwd als grondstoffenkaarten: goudstukken kunnen dus onderdeel van een aanbod aan een andere speler zijn of in een verhouding van 4:1 met de bank worden verhandeld. Een speler met een 3:1-haven mag 3 goudstukken tegen 1 andere grondstofkaart naar keuze ruilen.

De Langste Handelsroute:

De spelregels voor de "Langste Handelsroute" zijn gelijk aan die van het basisspel.

De Grootste Riddermacht:

De regels voor de "Grootste Riddermacht" zijn gelijk aan die van het basisspel. Spelers die ridderkaarten betalen ter ondersteuning van Alexander bij de gebeurtenis "Veldslag" moeten in ogenschouw nemen, dat de betaalde ridderkaart(en) niet meer meetellen bij het bepalen van de grootste riddermacht. Als een speler door het betalen van één of meerdere ridderkaarten minder dan drie gespeelde ridderkaarten overhoudt en er is geen andere speler die hem daardoor overneemt, moet hij de kaart "Grootste Riddermacht" aan de bank teruggeven, totdat deze weer geclaimd wordt.

Het einde van het spel

Het spel eindigt op twee manieren:

1. Een speler behaalt in zijn beurt zijn 14de overwinningpunt.
2. Alexander bereikt Persepolis, het eindpunt van zijn veldtocht. Het spel eindigt direct en de speler met de meeste overwinningpunten heeft gewonnen. Bij een gelijke stand wint van hen degene met de hoogste functie. In het uitzonderlijke geval, dat dit ook nog niet beslissend is, wint van deze spelers de speler met de meeste gebeurtenisfiches.

Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

| Gebeurtenis | Verklaring | Benodigde grondstoffen (waarde) |
|---------------------|---|--|
| <i>Nederzetting</i> | Alexander wil een dorp bouwen. | Baksteen (1), hout (1), graan (1), wol (1) |
| <i>Hongersnood</i> | Hongersnood in Griekenland; Alexander stuurt hulp | Graan (1), wol (1) |
| <i>Brug</i> | Alexander wil een rivier oversteken. | Baksteen (1), hout (1) |
| <i>Veldslag</i> | Alexander treft een vijandelijk leger. | Erts (1), wol(1), ridderkaart (3) |
| <i>Standbeeld</i> | Alexander wenst een standbeeld. | Baksteen (1), erts (1) |

SPELREGELS

HISTORISCHE INLEIDING

Tussen 2800 en 2200 voor Christus beleefde het oude Egypte zijn eerste bloeiperiode. De vruchtbare grond langs de Nijl leverde de mensen rijke oogsten en vetgemest vee op. Hout en erts waren weliswaar schaars, maar de Egyptenaren waren ervaren handelaren en vele zwaar met cederhout beladen schepen uit Palestina bereikten de haven in de vaderlandse Nijldelta. Het belangrijkste handelsproduct was graan, dat de Egyptenaren in overvloed hadden, en goud uit rijke mijnen in het zuiden. De Egyptenaren waren echter ook succesvolle krijgers en reeds in het midden van het derde millennium voor Christus namen hun legers de lucratieve ertsmijnen op het schiereiland Sinai in bezit. Later veroverden ze ook Palestina en verzekerden ze de voorziening van Egypte met waardevol cederhout.

Nog altijd wordt de rijkdom en welvaart van dit Noordafrikaanse Rijk gesymboliseerd door de piramides, gebouwd met graniet- en kalksteenblokken die van ver over de Nijl naar de bouwplaats in het zuidwesten van de delta moesten worden getransporteerd.

Voor 3-4 spelers, speelduur 70-90 minuten

Het speelveld voor dit scenario is samengesteld op basis van historische en geografische feiten. De spelers vertegenwoordigen Egyptische notabelen, die een persoonlijk handelsimperium opbouwen, en er ook voor moeten zorgen, dat zij de machtige farao behagen. Zij bouwen dorpen en leggen een netwerk van wegen en scheepsroutes aan.

De farao wil voor zichzelf een reusachtige graf tombe bouwen. Hij heeft daarbij hulp van de rijke handelaren nodig. Het bouwwerk wordt een grote piramide. Daarvoor zijn enorme hoeveelheden bouw materiaal nodig. De Nijldelta is weliswaar gezegend met wol en graan, en er zijn ook steengroeven in het zuiden van het rijk, maar hout en erts moeten echter worden geïmporteerd. Eer hem, die erin slaagt om een handelsroute aan te leggen naar de lucratieve ertsmijnen aan de andere kant van de Rode Zee. En hem, die erin slaagt om het benodigde hout uit Palestina te halen. Spelers, die over goud beschikken, kunnen overal goed zakendoen. De speler, die het meest bijdraagt aan de bouw van de Grote Piramide, zal de farao gunstig stemmen, hetgeen ertoe kan bijdragen dat hij de machtigste handelaar van Egypte wordt. Wee echter de speler, die de farao niet eert en de piramide laat voor wat het is.

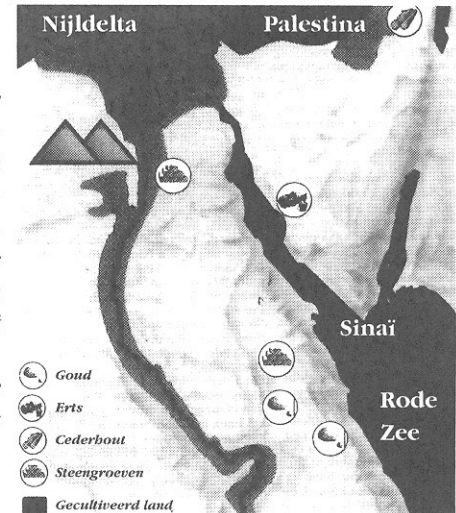
HET SPEELMATERIAAL

Dit scenario wordt op het bijgeleverde speelbord gespeeld. Uit het basisspel worden de volgende onderdelen gebruikt:

- Alle dorpen, straten en steden in drie of vier kleuren
- De grondstoffenkaarten
- De bouwkostenkaarten
- De dobbelstenen
- De struikrover
- De ontwikkelingskaarten
- De speciale kaart "Grootste Riddermacht"

Extra materiaal (uit het bijgeleverde stansraam):

- Voor elke speler 11 steenblokken in zijn kleur
- 16 zwarte steenblokken van de farao
- 40 Goudstukken



- 1 speciale kaart "De zegen van de farao" (+ 3 overwinningpunten)
- 3 speciale kaarten "De vloek van de farao" (-2 overwinningpunten)
- Voor elke speler 8 schepen in zijn kleur (je kunt schepen uit De Zeevaarders gebruiken).

DE VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Leg het speelbord met het scenario "Cheops" op tafel.
- Elke speler ontvangt alle steden, dorpen, straten, schepen en steenblokken in zijn kleur.
- Daarnaast krijgt elke speler 3 goudstukken.
- De grondstoffen- en ontwikkelingskaarten worden, zoals gebruikelijk, naast het spelbord gelegd.
- De struikrover wordt op een willekeurige woestijn geplaatst.
- De dobbelstenen en de speciale kaarten "Grootste Riddermacht", "De zegen van de farao" en "De vloek van de farao" worden klaargelegd. De speciale kaart "Langste Handelsroute" wordt in dit scenario niet gebruikt.

DE STARTOPSTELLING

Iedere speler mag 3 dorpen plaatsen. Het plaatsen van de twee eerste dorpen gebeurt volgens de regels van het basisspel.

Als de laatste speler zijn tweede dorp heeft geplaatst, mag hij het derde dorp plaatsen, daarna volgen zijn medespelers in de richting van de klok. Elke speler ontvangt bij het bouwen van zijn derde dorp direct één grondstoffenkaart van elk aan dit dorp grenzend landschap.

Belangrijk: Aan het begin van het spel mogen dorpen uitsluitend aan de oevers van de Nijl worden geplaatst (dus ook niet in het midden van het kleine eiland in de Nijldelta). Ieder dorp grenst daardoor dus aan minstens één watertegel van de Nijl of de Nijldelta. Op de achterzijde van deze spelregels staat een kaart, waarop alle locaties, waar aan het begin van het spel een dorp gebouwd mag worden, oranje zijn gekleurd. De afstandsregel, dat tussen twee dorpen of steden een lege driesprong moet bestaan, blijft van kracht.

SPELREGLERVERANDERINGEN

1. Goudlandschap

Een speler met een dorp aan een goudlandschap krijgt iedere keer, dat het betreffende getal geworpen wordt, 1 goudstuk, en met een stad 2 goudstukken. Goud mag door de spelers onderling normaal verhandeld worden. Goud is nodig om een haven van een medespeler te gebruiken (zie 5). Goud kan echter ook op de normale manier in een verhouding van 4:1 met de bank tegen een andere grondstof worden geruild. Een speler met een 3:1 haven mag goudstukken in een verhouding van 3:1 met de bank tegen een andere grondstof ruilen.

2. De Langste Handelsroute

Deze kaart wordt in dit scenario niet gebruikt.

3. Scheepsroutes

Een schip kost één hout en één wol. Met behulp van schepen kan een scheepsroute over de Nijl of de Rode Zee worden aangelegd. Schepen worden net als straten langs een kust of oever geplaatst, of op open water op de grens van twee watertegels. Schepen mogen niet worden verplaatst, zoals is toegestaan in de uitbreiding "Zeevaarders van Catan".

Variant: Wie de uitbreiding "Zeevaarders van Catan" kent, zou ook strikt volgens de regels van die set kunnen spelen.

4. Handelsroutes

In tegenstelling tot de spelregels van De Zeevaarders is het toegestaan om een straat direct als scheepsroute voort te zetten. Een straat hoeft hier niet aan een dorp te eindigen, om daar vandaan als scheepsroute te worden voortgezet. Een handelsroute tussen twee dorpen kan zo uit een willekeurige combinatie van straten en schepen bestaan. Ook dorpen van verschillende spelers zijn door een handelsroute met elkaar verbonden als de schepen of straten van de verschillende spelers elkaar op een kruispunt treffen.

5. Havens

Een speler mag havens van andere spelers gebruiken. De enige voorwaarde is, dat de speler met één van zijn dorpen door middel van een handelsroute in verbinding moet staan met de betreffende haven. De kleur van de straten en/of schepen van zo'n handelsroute is daarbij niet van belang. Maar: als een speler voor zijn handel een haven van een andere speler gebruikt, moet hij de eigenaar van de haven voor iedere transactie 1 goudstuk betalen.

Voorbeeld: Wit mag in de haven van Blauw vier graankaarten tegen twee grondstoffenkaarten naar keuze ruilen, omdat er een handelsroute tussen de twee dorpen bestaat. Hij moet Blauw daarvoor wel een goudstuk betalen, maar Rood niet.

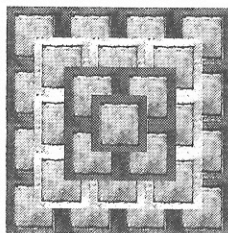
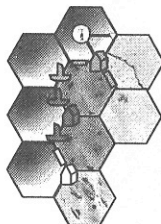
6. Het bouwen van de Grote Piramide

Zodra het eerste dorp aan de bouwplaats van de piramide (de violette stippen) is gebouwd, kan worden begonnen met de bouw van de piramide. Eerder mogen nog geen stenen op de bouwplaats worden geplaatst.

Een bouwsteen kost een erts en een baksteen. De piramide wordt, zoals op de hiernaast afgedrukte afbeelding getoond, laag voor laag opgebouwd. De onderste laag bestaat uit 16 bouwstenen, daarna volgen de lagen met 9 bouwstenen, 4 bouwstenen en tenslotte 1 bouwsteen.

Een speler mag uitsluitend aan de bouw van de piramide deelnemen als hij een dorp of een stad aan de bouwplaats van de piramide bezit. Deze locaties zijn op de kaart in de volgende kolom met violette stippen aangegeven. Een speler die géén nederzetting aan de bouwplaats heeft, mag een dorp van een andere speler gebruiken. Hij moet dan vanaf een van zijn eigen dorpen of steden een handelsroute naar een dorp of stad van een andere speler hebben, die wel aan de bouwplaats grenst.

Als een speler een dorp of een stad van een andere speler gebruikt om mee te bouwen aan de piramide, moet hij voor iedere bouwsteen 1 goudstuk aan de eigenaar van dat dorp of die stad betalen.

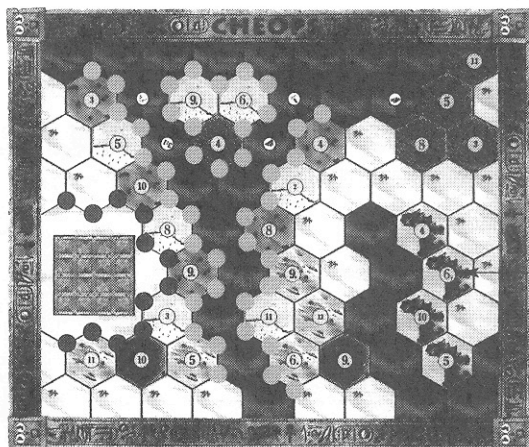


7. Een worp van "7"

De regels voor de struikrover blijven ongewijzigd. Goudstukken worden echter niet meegeteld bij een dobbelsteenworp van "7". De worp van "7" krijgt echter een extra functie: de farao bouwt zelf mee aan de piramide. De bouw begint echter pas, nadat het eerste dorp aan de bouwplaats is gebouwd. Voortaan wordt bij een worp van "7" namens de farao een zwart omrande bouwsteen op een leeg vak in de bouwplaats van de piramide gelegd (zie ook 6. Het bouwen van de Grote Piramide).

Aan het begin van het spel mogen uitsluitend op de oranje stippen dorpen worden geplaatst. De afstandsregel blijft van kracht.

Alle violette stippen zijn bouwlocaties voor dorpen. Zij grenzen direct aan de bouwplaats van de piramide. Spelers die een dorp of stad op één van deze locaties hebben of door een handelsroute met een dorp of stad van een andere speler op zo'n locatie verbonden zijn, mogen meebouwen aan de piramide.



Gebergte met erts

8. De speciale kaarten "De zegen van de farao" en "De vloek van de farao"

De speler die als eerste een bouwsteen op de bouwplaats van de piramide bouwt, ontvangt de speciale kaart "De zegen van de farao", die 3 overwinningpunten waard is. Omdat alle andere spelers nog geen bouwsteen hebben bijgedragen, krijgen ze allen een kaart "De vloek van de farao" die - 2 overwinningpunten waard is. Slechts die spelers die de minste bouwstenen hebben bijgedragen aan de bouw van de piramide lijden onder "De vloek van de farao". Als een speler door het bouwen van één of meerdere bouwstenen niet meer de minste bouwstenen heeft bijgedragen, mag hij de vloek afgeven. Een speler kan de kaart "De zegen van de farao" slechts verliezen aan een speler, die meer bouwstenen aan de piramide heeft bijgedragen.

HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen:

- als een speler 12 overwinningpunten heeft, of
- als alle zwarte bouwstenen van de farao zijn gebouwd, of
- als de piramide is voltooid.

Tip: Benut de mogelijkheden van de handelsroutes! Vaak biedt een handelsroute de kans om door het gebruik van een haven van een medespeler het gebrek aan grondstoffen te compenseren! Als er geen plaats meer over is aan de bouwplaats van de piramide, is de handelsroute ook de enige mogelijkheid om toch nog aan de piramide mee te bouwen!

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma