

## Combinatiemogelijkheden van “Specerijen leveren” met Zeevaarders-scenario’s

### Inhoud

Combinatie van “Specerijen leveren” met Zeevaarders-scenario’s voor 3 of 4 spelers .....	2
Inleiding .....	2
Oceanië .....	2
Oceanië voor 3 spelers.....	2
Op naar nieuwe kusten!.....	3
Spelregelaanpassing van het scenario:.....	3
Op naar nieuwe kusten! voor 3 spelers.....	4
Op naar nieuwe kusten! voor 4 spelers.....	4
Spelregels voor mensen die niet zo van ontdekken houden.....	5
Combinatie van “Specerijen leveren” met Zeevaarders-scenario’s voor 5 of 6 spelers.....	5
Algemeen.....	5
Oceanië voor 5 of 6 spelers.....	6
Op naar nieuwe kusten! voor 5 of 6 spelers.....	6
Het spel met Steden & Ridders.....	7
De spelregels van de variant “Specerijen leveren” .....	7
Algemeen,,,,.....	7
Handelaar inzetten.....	7
Handelsopties verkrijgen.....	7
Handelsopties gebruiken.....	8
Bescherming tegen de struikrover.....	8
De specerijenkaarten.....	8
Specerijenkaarten inruilen.. ..	9

## Combinatie van “Specerijen leveren” met Zeevaarders-scenario’s voor 3 of 4 spelers

### Inleiding

“Specerijen leveren” is een variant uit de Zeevaarders-uitbreiding “De Legende van de Zeerovers”, die ook kan worden gebruikt bij ontdekkingsscenario’s uit de uitbreiding “Zeevaarders”. We geven op de volgende bladzijden aan welke scenario’s we daarvoor geschikt achten en op welke spelregels de spelers daarbij moeten letten. We gaan er vanuit dat de spelers de spelregels van “Specerijen leveren” kennen. Aan het einde van dit document staat een samenvatting van die spelregels. Let op: volgens de spelregels van “De specerijeneilanden” mogen eop driesprongen die aan een specerijentegel grenzen geen dorpen worden gebouwd en op paden aan specerijentegels mogen geen straten worden gebouwd. Er mogen uitsluitend schepen op aan specerijentegels grenzende paden worden gebouwd. Het is echter toegestaan om een straat naar een driesprong aan een specerijentegel te bouwen en daar een handelaar af te leveren. Neem vóór het begin van het spel het volgende speelmateriaal uit “De Legende van de Zeerovers” en leg het klaar voor gebruik:

- 4 specerijentegels
- 30 specerijenkaarten
- 10 handelsoptie-kaarten
- 4 bouwkostenkaarten (van hoofdstuk 4)
- 12 eenheden (4 x 3)

## Oceanië

### Oceanië voor 3 spelers

Bouw het speelveld zoals afgebeeld op.

- Leg de landtegels, havens en getallenfiches in de gebieden voor de starteilanden zoals in de spelregels van “Zeevaarders” wordt aangegeven. In plaats daarvan kunnen de spelers ervoor kiezen om de starteilanden variabel op te bouwen. Let op: de onderste 5 tegels van het linkereiland zijn 1 veld naar links geschoven. Deze rij is verder gelijk aan die in de Zeevaarders-spelregels. Leg de ertshaven tussen de tegels Bos /6 en Heuvels/11.
- Verwijder uit de 12 tegels die volgens de Zeevaarders-spelregels over het “ontdekte gebied” van Oceanië voor 4 spelers moeten worden verdeeld 1 zeetegel.
- Schud de 11 resterende tegels en vorm 3 stapels van 3 en 1 van 2 tegels.
- Voeg aan elke stapel 1 specerijentegel toe.
- Schud elke stapel afzonderlijk gedekt.
- Leg de 3 tegels van de kleine stapel gedekt in het lichtgrijze gebied van het “onontdekte land” neer. Leg in elk ander gekleurd gebied de 4 tegels van 1 stapel gedekt neer.
- Schud de in de tabel van het scenario “Oceanië” aangegeven getallenfiches en leg deze als gedekte stapel naast het speelveld.

### Oceanië voor 4 spelers

Bouw het speelveld zoals afgebeeld op.

- Vergroot de in de spelregels afgebeelde rand van het scenario boven en onder met een randdeel met 1 tegel.
- Leg de landtegels, havens en getallenfiches in de gebieden voor de starteilanden zoals in de spelregels van “Zeevaarders” wordt aangegeven. In plaats daarvan kunnen de spelers ervoor kiezen om de starteilanden variabel op te bouwen.
- Schud de 12 tegels die volgens de Zeevaarders-spelregels over het “ontdekte gebied” van Oceanië voor 4 spelers moeten worden verdeeld en vorm 4 even grote stapels.
- Voeg aan elke stapel 1 specerijentegel toe.
- Schud elke stapel afzonderlijk gedekt.
- Leg in elk gekleurd gebied van het “onontdekte gebied” de 4 tegels van 1 stapel gedekt neer.
- Schud de in de tabel van het scenario “Oceanië” aangegeven getallenfiches en leg deze als gedekte stapel naast het speelveld.

De speler die aan de beurt is en 14 of meer overwinningpunten heeft, wint het spel.

### Op naar nieuwe kusten!

Om de combinatie van “Specerijen leveren” en het scenario “Op naar nieuwe kusten!” tot volle wadom te laten komen, wordt het gebied van de kleine eilanden vergroot en de spelers leggen de tegels niet open, maar gedekt neer.

### Spelregelaanpassing van het scenario

De tegels van het gebied “kleine eilanden” worden ontdekt. Daarbij geldt:

- Wie een gewone landtegel (geen specerijentegel) ontdekt, neemt het bovenste getallenfiche van de gedekte stapel en legt het open op de landtegel, en hij krijgt de grondstof van het landschap.
- Wie een specerijentegel ontdekt, krijgt volgens de spelregels van “De specerijeneilanden” de bovenste kaart van de stapel specerijen.
- Voor zowel het eerste als het tweede dorp dat een speler in het gebied “kleine eilanden” bouwt, krijgt hij een Catan-fiche.

### **Op naar nieuwe kusten! voor 3 spelers**

Bouw het speelveld zoals afgebeeld op.

- Vergroot de in de spelregels afgebeelde rand van het scenario boven en onder met een randdeel met 2 tegels.
- Leg de landtegels, havens en getallenfiches in het gebied voor het hoofdeiland zoals in de spelregels van “Zeevaarders” wordt aangegeven. In plaats daarvan kunnen de spelers ervoor kiezen om het hoofdeiland variabel op te bouwen.
- Schud de 12 tegels die volgens de Zeevaarders-spelregels voor de “kleine eilanden” van Op naar nieuwe kusten voor 3 spelers bedoeld zijn en vorm 4 even grote stapels.
- Voeg aan elke stapel 1 specerijentegel toe.
- Schud elke stapel afzonderlijk gedekt.
- Leg in elk gekleurd gebied van de “kleine eilanden” de 4 tegels van 1 stapel gedekt neer.
- Schud de in de tabel van het scenario “Op naar nieuwe kusten!” aangegeven getallenfiches en leg deze als gedekte stapel naast het speelveld.

### **Op naar nieuwe kusten! voor 4 spelers**

Voor de opbouw van de rand van dit scenario hebben de spelers een extra randdeel uit “De Legende van de Zeerovers” nodig. Bouw het speelveld daarna zoals afgebeeld op.

- Leg de landtegels, havens en getallenfiches in het gebied voor het hoofdeiland zoals in de spelregels van “Zeevaarders” wordt aangegeven. In plaats daarvan kunnen de spelers ervoor kiezen om het hoofdeiland variabel op te bouwen.
- Verwijder uit de 13 tegels die volgens de Zeevaarders-spelregels voor de “kleine eilanden” van Op naar nieuwe kusten! voor 4 spelers bedoeld zijn 1 zeetegel.
- Schud de 12 resterende tegels en vorm 4 even grote stapels.
- Voeg aan elke stapel 1 specerijentegel toe.
- Schud elke stapel afzonderlijk gedekt.
- Leg in elk gekleurd gebied van de “kleine eilanden” de 4 tegels van 1 stapel gedekt neer.
- Schud de in de tabel van het scenario “Op naar nieuwe kusten!” aangegeven getallenfiches en leg deze als gedekte stapel naast het speelveld.

De speler die aan de beurt is en 16 of meer overwinningspunten heeft, wint het spel.

### **Spelregels voor mensen die niet zo van ontdekken houden**

Als de spelers liever niet ontdekken, kunnen ze het volgende doen:

## **Oceanië**

Nadat alle tegels in het “onontdekte gebied” zijn gelegd, draaien de spelers deze één voor één om. Trek na het omdraaien van elke landtegel een getallenfiche van de gedekte stapel en leg het op de landtegel. Er komt geen getallenfiche op een omgedraaide zee- of specerijentegel.

## **Op naar nieuwe kusten!**

Nadat alle tegels in het gebied van de “kleine eilanden” zijn gelegd, draaien de spelers deze één voor één om. Leg na het omdraaien van elke landtegel een getallenfiche op de landtegel. Kies steeds een getallenfiche dat volgens de afbeelding in de spelregels van Zeevaarders aan die landtegel is toegekend. De landtegels “Bergen”, “Heuvels” en “Rivierbedding” komen tweemaal voor. Leg op de eerste bergen- of heuvelstegel die wordt getrokken het fiche met het lagere getal, Voor de rivierbeddingen is deze spelregel niet van belang. Let op: omdat de spelers niets ontdekken, krijgen ze geen grondstoffen voor landtegels die ze als eerste bereiken. Voor de specerijentegels geldt echter een uitzondering: wie als eerste met een straat of een schip een driesprong aan een specerijentegel bereikt, trekt een kaart van de stapel specerijenkaarten..

- Voor zowel het scenario “Oceanië” als “Op zoek naar nieuwe kusten!” geldt dat getallenfiches met rode getallen niet direct naast elkaar mogen liggen. Wissel in zo’n geval een rood getallenfiche tegen een zwart fiche.

## **Combinatie van “Specerijen leveren” met Zeevaarders-scenario’s voor 5 of 6 spelers**

### **Algemeen**

Voor een spel met 5 of 6 spelers zijn 2 extra specerijentegels nodig. De spelers kunnen het beste 2 specerijentegels scannen en de afbeeldingen op een zee- en woestijntegel uit “De Legende van de Zeerovers” plakken. Willen ze “De Legende van de Zeerovers” nogmaals spelen, dan kunnen ze een zee- en woestijntegel uit de uitbreiding “Zeevaarders voor 5 en 6 spelers” nemen. Is de stapel specerijenkaarten in de loop van het spel leeg, dan moet iedere speler 1 specerijenkaart naar keuze in de voorraad terugleggen.

### **Oceanië voor 5 en 6 spelers**

Bouw het speelveld zoals afgebeeld op.

- Vergroot de in de spelregels voor 5 en 6 spelers afgebeelde rand van het scenario boven en onder met een randdeel met 1 tegel.
- Leg de landtegels, havens en getallenfiches in de gebieden voor de starteilanden zoals in de spelregels van “Zeevaarders” wordt aangegeven. In plaats daarvan kunnen de spelers ervoor kiezen om de starteilanden variabel op te bouwen.
- Schud de 18 tegels die volgens de Zeevaarders-spelregels voor 5 en 6 spelers over het “ontdekte gebied” van Oceanië moeten worden verdeeld en vorm 6 even grote stapels.
- Voeg aan elke stapel 1 specerijentegel toe.
- Schud elke stapel afzonderlijk gedekt.
- Leg in elk gekleurd gebied van het “onontdekte gebied” de 4 tegels van 1 stapel gedekt neer.

- Schud de in de tabel van het scenario “Oceanië” voor 5 en 6 spelers aangegeven getallenfiches en leg deze als gedekte stapel naast het speelveld.

De speler die aan de beurt is en 14 of meer overwinningspunten heeft, wint het spel.

### **Op naar nieuwe kusten!**

Hiervoor gelden dezelfde algemene spelregelaanpassingen als voor “Op naar nieuwe kusten!” voor 3 en 4 spelers.

- Vergroot de in de spelregels voor 5 en 6 spelers afgebeelde rand van het scenario boven en onder met een randdeel met 1 tegel.
- Leg de landtegels, havens en getallenfiches in de gebieden voor het hoofdeiland zoals in de spelregels van “Zeevaarders” wordt aangegeven. In plaats daarvan kunnen de spelers ervoor kiezen om het hoofdeiland variabel op te bouwen.
- Schud de 12 tegels die volgens de Zeevaarders-spelregels voor 5 en 6 spelers voor de “kleine eilanden” van Op naar nieuwe kusten! voor 5 en 6 spelers bedoeld zijn en vorm 6 even grote stapels.
- Voeg aan elke stapel 1 specerijentegel toe.
- Schud elke stapel afzonderlijk gedekt.
- Leg in elk gekleurd gebied van de “kleine eilanden” de 3 tegels van 1 stapel gedekt neer.
- Schud de in de tabel van het scenario “Op zoek naar nieuwe kusten!” voor 5 en 6 spelers aangegeven getallenfiches en leg deze als gedekte stapel naast het speelveld.

De speler die aan de beurt is en 16 of meer overwinningspunten heeft, wint het spel.

### **Het spel met Steden & Ridders**

Voor een combinatie van een hoofdstuk uit “De Legende van de Zeerovers” met “Steden & Ridders” gelden de op blz. 9 van de spelregels van “Steden & Ridders” aangegeven “Spelregeltoevoegingen voor Steden & Ridders in combinatie met Zeevaarders”. Verhoog het aantal overwinningspunten dat voor het betreffende Zeevaarders-scenario nodig is met 4 of 5. Zo wint een speler bij “Oceanië” in combinatie met “Steden & Ridders” en “Specerijen leveren” bij 17 of meer overwinningspunten. Bij een combinatie van “Op naar nieuwe kusten!”, “Steden en Ridders” en “Specerijen leveren” raden we 18 of meer overwinningspunten aan. Verder geldt: de stadsmuren uit “Steden en Ridders” en de handelsopties uit “Specerijen leveren” zijn cumulatief. Een speler die bijvoorbeeld 2 stadsmuren en 2 handelsopties heeft, mag bij het werpen van “7” ongestarft 15 kaarten in zijn hand hebben.

### **De spelregels van “Specerijen leveren”**

#### **Algemeen**

De specerijentegels worden door een vreemde stam bewoond, die van de handel met zijn specerijen leeft. De bewoners van Catan vestigen zich standaard niet in gebieden van vreemde culturen. Daarom is het niet toegestaan om dorpen of straten op driesprongen of paden (kanten) van specerijentegels te bouwen. Er mogen wel schepen aan worden gebouwd. Omdat specerijentegels niet produceren, komen er geen getallenfiches op.

### **Handelaar zetten**

- Heeft een speler een specerijentegel ontdekt en een specerijekaart getrokken, dan mag hij in dezelfde of een volgende beurt tegen betaling van de bouwkosten een handelaar op een driesprong van de ontdekte specerijentegel zetten.
- Een speler mag een handelaar uitsluitend op een driesprong zetten die aan één van zijn eigen schepen grenst. Verplaatst hij zo'n schip, dan verliest hij de mogelijkheid om een handelaar op die driesprong te zetten.
- Heeft een speler een handelaar gezet, dan geldt de scheepsroute tussen zijn kustdorp en de handelaar als gesloten. Uit deze scheepsroute mag geen schip meer verplaatst worden en de handelaar mag ook niet meer worden verzet.
- Er kan niet meer dan 1 handelaar op een driesprong staan.
- Elke handelaar moet altijd eenduidig aan 1 specerijentegel worden toegekend. Het is daarom niet toegestaan om een handelaar tussen 2 specerijentegels te zetten.

### **Handelsopties verkrijgen**

- Heeft een speler als eerste een handelaar gezet, dan kiest hij één van de 10 handelsoptiekaarten en legt deze voor zich neer. Een speler die daarna een handelaar zet, kiest uit de resterende handelsoptiekaarten
- In totaal zijn er 10 handelsoptiekaarten. Zijn er geen handelsopties meer, dan levert het niets meer op om een eenheid als handelaar te zetten.
- Iedere speler krijgt per specerijentegel ten hoogste 1 handelsoptiekaart. Wie nog een handelsoptiekaart wil, moet een handelaar op een driesprong van een specerijentegel zetten waar hij er nog geen heeft.

### **Handelsopties gebruiken**

- Wie een handelsoptiekaart heeft verkregen, mag nog in dezelfde beurt 2 grondstoffen van de op de kaart afgebeelde soort tegen een specerijekaart ruilen. Daartoe legt hij de 2 grondstoffen in de voorraad en trekt hij de bovenste specerijekaart van de stapel.
- Een speler mag deze ruil in 1 beurt meermaals uitvoeren, zolang hij voldoende grondstoffen heeft.
- Een handelsoptie staat niet toe dat een speler in plaats van een specerijekaart een andere grondstoffenkaart neemt.

### **Bescherming tegen de struikrover**

- Voor elke handelsoptie die een speler voor zich heeft, mag hij bij het werpen van "7" 2 kaarten meer in zijn hand hebben.
- Een speler die bijvoorbeeld 2 handelaren op verschillende specerijentegels heeft gezet, bezit 2 handelsopties en mag ongestraft 11 kaarten in zijn hand hebben als "7" wordt geworpen.

### **De specerijekaarten**

Er zijn 3 soorten specerijekaarten: nootmuskaat, peper en kaneel. Voor een spel met specerijekaarten gelden de volgende spelregels:

- Specerijekaarten worden samen met andere grondstoffenkaarten gedekt in de hand gehouden.

- Ze tellen mee als “7” wordt geworpen en kunnen bij het verzetten van de struikrover worden gestolen.
- Wie een Monopoliekaart speelt, mag ook alle kaarten van een specerijensoort (bijvoorbeeld alle peperkaarten) opeisen.
- De spelers mogen specerijenkaarten met elkaar tegen andere grondstoffen- en specerijenkaarten ruilen (handel onderling).
- Specerijen kunnen niet met de bank worden geruild. Het is dus niet mogelijk om een aantal gelijke specerijenkaarten in de voorraad terug te leggen om een grondstoffen- of een andere specerijenkaart terug te nemen. Een speler kan uitsluitend aan specerijenkaarten komen door een specerijentegel te ontdekken, met andere spelers te ruilen, door zijn handelsoptie te gebruiken of door een specerijenkaart uit de hand van een andere speler te stelen (bij het verzetten van de struik- of zeerover).

### **Specerijenkaarten inruilen**

- Een speler mag in zijn beurt eenmaal 3 gelijke of 3 verschillende specerijenkaarten afgeven en daarvoor 2 Catan-fiches nemen. Leg afgegeven specerijenkaarten op een open aflegstapel naast de gedekte stapel specerijenkaarten.
- Is de gedekte stapel specerijenkaarten leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.