

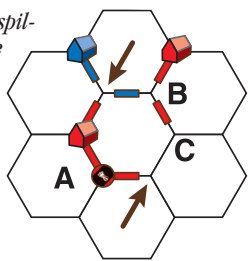
RIDDERE I AKTION

Den spiller, hvis tur det er, kan efter terningekast foretage én handling med sin allerede aktiverede ridder. Efter aktionen skal ridderen vendes med den passive side op. Spilleren kan dog straks gøre sin ridder aktiv igen ved at indbetale et råstofkort til korn. Der kan dog ikke foretages flere aktioner med denne ridder, før det bliver spillerens tur igen. En ridder skal altså for at kunne sættes ind altid være i sin aktive position, før det er spillerens tur

Hvordan du flytter en ridder

- Når det er din tur, kan du altså flytte en ridder, der i dit foregående træk er blevet aktiveret. Når du flytter en ridder, skal følgende betingelser være opfyldt: begge kryds – både det kryds du flytter fra, og det kryds du flytter hen til – skal være forbundet med dine veje.
- Et kryds kan kun være optaget af én ridder.
- Når en ridder er blevet flyttet, skal han straks vendes om med den passive side opad.
- Hvis en spiller vil bygge på et kryds, hvor hans egen ridder står, må han først flytte ridderen til et andet ledigt kryds forbundet med spilleregens egne handelsveje. Hvis ridderen ikke kan flyttes, pga. at han er passiv, eller at der ikke er ledige kryds, kan der ikke bygges på det pågældende sted.

Eksempel: (se illustrationen) Den røde spiller kan flytte sin aktiverede ridder til de to kryds, der er markerede med pile. Det er ikke tilladt for den røde spiller at flytte sin ridder til kryds B eller C, da disse kryds ikke er forbundet med kryds A via den røde spillers veje.

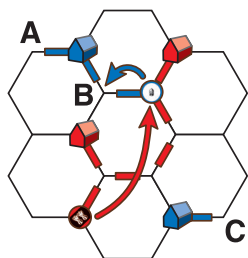


Hvordan du fordriver en modspillers ridder

- Når det er din tur, kan du flytte din aktiverede ridder hen til et kryds med en fremmed ridder og fordrive ham. Du kan imidlertid kun gøre det, hvis din ridder er stærkere end den fremmede ridder.
- Den fordrevne ridder skal nu af sin ejer flyttes via ejerens veje hen til et af ejerens frie kryds. Ridderens tilstand forbliver den samme – hvis han var aktiveret, fortsætter han med at være det.
- Hvis der ikke er et ledigt kryds til den fordrevne ridder, bliver hans ejer nødt til at tage ham ud af spillet.
- Når en ridder flyttes, eller når en ridder er blevet fordrevet, må han på sin vej til et ledigt kryds ikke springe over en modspillers ridder.
- Det er ikke muligt at fordrive din egen ridder med din egen stærkere ridder.

• Efter at en fjendtlig ridder er blevet flyttet eller fordrevet, skal den angribende ridder vendes om på den passive side.

Eksempel: (Se illustrationen) Den røde spiller kan flytte sin aktiverede ridder til det af den blå spiller besatte kryds. Det kan han, dels fordi han har handelsveje, der går hele vejen, og dels fordi den fremmede ridder, han fordriver, er svagere. Den blå spiller skal nu via sine egne handelsveje flytte sin fordrevne ridder til enten kryds A eller B. Det er ham ikke tilladt at flytte den fordrevne ridder til kryds C.



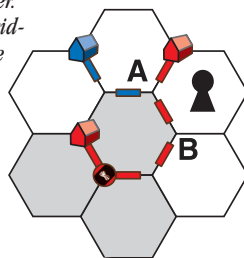
Hvordan du fordriver en røver

En spiller kan med sin aktiverede ridder fordrive en røver, blot røveren er placeret på et af de 3 landskabsfelter, der grænser op til spillerens veje. Dette kan han gøre uanset ridderens styrke.

- Den fordrevne røver bliver behandlet, som der står beskrevet i basisspillet.
- Efter en sådan ridderaktion mod en røver, skal ridderen vendes om på den passive side.

Eksempel: (Se illustrationen) Den røde spillers bar ret til at fordri-

ve røveren fra de grå landskabsfelter. Desværre sidder røveren uden for ridderens magtområde. For at fordrive røveren skal den røde spiller gøre følgende: han flytter sin ridder til kryds A eller B og gør så ridderen passiv. I samme omgang betaler den røde spiller 1 råstofkort til korn og gør således sin ridder aktiv.



Næste gang, det er den røde spillers tur, kan han fordrive røveren.

HVORDAN MAN BEKÆMPER BARBARERNES HÆR

I det øjeblik barbarernes skib er ankommet til feltet med øksen på, starter kampen mellem Catans aktiverede riddere og barbarerne.

- Barbarhærens styrke måles gennem en optælling af alle Catans byer og metropoler. Den samlede sum angiver barbarhærens styrke.
- Riddernes styrke måles gennem en optælling af alle aktive ridders jernhandsker. Den samlede sum angiver ridderhærens styrke.
- Uafhængigt af nederlag eller sejr skal alle riddere efter slaget vendes om på den passive side.

Hvis barbarhæren vinder

Barbarhæren vinder, hvis de efter optællingen viser sig at være stærkere end Catans riddere. Barbarhæren overfalder nu den spiller, der satte det færreste antal aktiverede riddere ind i forsvaret mod barbarerne.

- Den spiller, der nu bliver overfaldet af barbarerne, kan ikke miste hverken sine huse eller metropoler. Metropoler er for altid beskyttede mod barbarangreb.
- Barbarernes angreb er alene rettet mod byerne. Alle spillere tæller deres aktive ridders jernhandsker. Den spiller, der har det færreste antal jernhandsker, taber alle sine byer, idet de igen bliver til huse. Hvis flere spillere har det samme lave antal jernhandsker, mister de hver 1 by. I det usædvanlige tilfælde at ingen spillere har indsat aktive riddere i forsvaret mod barbarerne, taber alle spillere en by (hvis de har en).
- Hvis en by med bymur bliver reduceret til et hus, mistes også bymuren.
- Selv om en spiller har tabt en by, beholder han sine byudbygninger og dermed retten til at få fremskridtskort. Men han må først foretage nye byudbygninger, når han igen har fået en ny by.

Eksempel:

Camilla, Pernille, Kristian og Peter spiller. Peter, Kristian og Camilla har alle en aktiveret almindelig ridder. Pernille har ingen aktiverede riddere. Hermed er Catans samlede ridderforsvarskraft på styrke "3". Kristian og Peter er hver i besiddelse af to byer. Pernille besidder en metropol, men ingen by. Camilla har kun nybyggersteder. Dermed har barbarhæren en samlet styrke på "5". (4 byer og 1 metropol = 5). Barbarhæren vinder således i styrkeforholdet 3:5

Kristian og Peter taber hver en by. Selvom Pernille ingen aktiverede riddere havde, er hun ikke berørt, da hendes metropol er usårlig. Camilla er heller ikke ramt, da hun kun har nybyggersteder.

Vigtigt at bemærke!:

Hvis en spiller, der har opført alle sine fem huse, mister en by, så bliver hans by behandlet som et hus: Bybrikken bliver lagt om på siden for at vise, at den kun tæller for et nybyggersted (et sejrpoint, et råstofkort i indtægt). Hvis spilleren derefter igen vil bygge en by, så skal han tage udgangspunkt i en genopbygning af den "nedlagte" by. Han skal betale 3 malmkort og to kornkort og kan så stille bybrikken op igen. Hvis en spiller kun har en sådan reduceret eller saboteret by, skal denne by først gøres til en normal by, før den kan udbygges til en metropol.

Hvis Catans riddere vinder

Catans samlede ridderstyrke vinder, hvis den er stærkere end (eller mindst lige så stærk) som barbarernes hær.

- Den spiller, der har mobiliseret de fleste jernhandsker i kampen mod barbarerne, får det sejrpointkort, der hedder "Catans Frelser".
- Hvis to eller flere spillere har bidraget til kampen med det samme antal jernhandsker, bliver sejrpointkortet ikke givet. I stedet skal begge spillerne efter tur trække det øverste kort i bunken med fremskridtskort.

Efter barbaroverfaldet bliver skibet sat tilbage på startfeltet. Her begynder det en ny rejse mod Catan..

Handelsmanden

Handelsfiguren kommer først i spil, når fremskridtskortet "Handelsmanden" kommer i spil. Den spiller, der får kortet, sætter nu Handelsmanden (kegle-træfiguren) på et landskabsfelt ved siden af et af sine huse eller byer. Spilleren må nu bytte det råstof, som det pågældende felt repræsenterer, i forholdet 2:1. Dette gælder kun, så længe "Handelsmanden" står på netop dette landskabsfelt. Handelsfiguren kan kun flyttes til en anden spiller/et andet felt, når fremskridtskortet "Handelsmanden" på ny bliver trukket og derved igen kommer i spil.

Værdien af fremskridtskortet "Handelsmanden" svarer til et sejrpoint.

SPILLETS SLUTNING

Spillet slutter så snart en af spillerne har nået 13 sejrpoint.

VARIANTER AF SPILLET

"Lurpasser"-reglen – beregnet til erfarne spillere.

Hvis I ønsker endnu flere taktiske finesser i spillet, kan I prøve denne variant, der faktisk kun indebærer en enkelt men meget virkningsfuld ændring af de oprindelige regler:

Når barbarerne er landet, bestemmer hver spiller selv efter tur (med uret), hvor mange af hans riddere han ønsker at sætte ind i forsvaret mod barbarerne.

Tip: En spiller kan bevidst undlade at sætte sine riddere ind for at lade barbarerne vinde slaget.

Dermed opnår spilleren mulighed for at "skade" sine medspillere.

Kun de riddere, som bliver indsat i kampen, skal vendes om på den passive side efter brug.

HVORDAN SPILLET KAN UDbygges MED SØFARERUDVIDElsen

Tillægsregler for "Byer og Riddere" med "Søfarerudvidelsen"

- For sceneudvidelser med flere øer gælder de samme regler for barbarangreb som i grundspillet.
- Riddere kan flyttes over havet, når startkrydset og ankomstkrydset er forbundet med veje og skibe eller med skibe (skibsruiter).
- En spiller kan også flytte en aktiveret ridder til et rent havkryds, forudsat at hans skibe grænser op til dette havkryds (ridderen befinder sig i dette tilfælde på skibet).
- Når en ridder står på et kryds, der grænser op til det sidste skib i en skibslinie, bliver skibslinien afbrudt. Med andre ord: Forbindelseslinien med egne veje mellem en ridder og et af hans egne nybyggersteder må aldrig blive brudt
- Når en spiller gør en aktiv ridder, der grænser op til et felt hvor der er pirater, passiv, må han flytte piraterne.

Forfatter: Klaus Teuber

© 1998/2001 KOSMOS Verlag

Spiloversigt & spilleplan for de første spil



Læs venligst først denne oversigt. I den finder du de vigtigste ændringer i forhold til basisspillet "The Settlers fra Catan". Læs derefter del **B** på de følgende sider (s.2-4). Her gennemgås de nye, ekstra spilleregler. Det store billede forneden viser en standardopstilling. Spillepladen er variabel, men vi anbefaler, at du i det første spil starter med standardopstillingen. De små illustrationer forneden viser de nye råstofindtægter for byer. I opslagsbogen (del **C**) finder du tips til fremskridtskortene, en materialeliste og henvisninger til, hvordan du fremstiller spillebrikkerne.

1
 Catan er i fare! Mørke skyer samler sig over de fredelige Cataniere. Lokket af rigdommen fra Catans byer sejler vilde barbarer nærmere for at overfalde landet.

2
 Endnu er der tilstrækkelig tid til at forberede sig på mødet med den kommende trussel. Barbarernes hær svarer i styrke til den samlede styrke af alle byers militærmagt. For at slå barbarhæren må alle spilleres riddere mindst være lige så stærke som barbarerne.

3
 Hvis det lykkes at slå barbarernes hær, er den øjeblikkelige fare drevet over. Men hvis Catans riddere er for svage, vil barbarernes hær overfalde en by. Den angrebne by bliver plyndret og overlever kun som et mindre nybyggersted (hus).

4
 Dette tab rammer først og fremmest den spiller, der har hjulpet mindst til med aktive riddere i kampen mod barbarerne. Sær derfor ikke din skæbne på spil! Kast dine riddere ind i kampen!

5
 Ud over den ydre fjende konkurrerer de enkelte spillere om at bygge tre store by-metropoler! For at bygge en metropol må spillerne hele tiden bestræbe sig på at udbygge deres byer. En færdig metropol giver to ekstra sejrspoint.

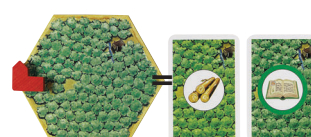
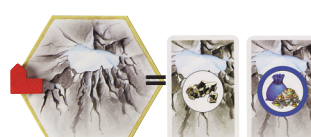
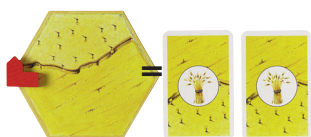
6
 Byudbyggeserne er kun mulige med hjælp fra de nye kort "Handelsvarer". En spiller kan kun få de nye handelsvarer, hvis hans by grænser op til et bjerglandskab (klipper), en skov og en eng. (Som du kan se på illustrationerne forneden, så giver lerjord og agerjord ikke adgang til de nye handelskort. Til gengæld giver de 2 råstofkort)

7
 I starten begynder du kun med et lille nybyggersted (et hus) og en by. Hvis din by grænser op til bjerge, skov eller agerjord, så får du kun et råstofkort, men til gengæld også et af de nye handelsvarekort, der nøje svarer til landskabstypen. Se illustrationerne forneden.

8
 Med Mønter udbygger du din by inden for den politiske kategori (Den blå kategori). Papir gør det muligt at gøre fremskridt inden for den videnskabelige kategori (Den grønne kategori). Og Klædestof gør det muligt at udvide inden for handelskategorien (Den gule kategori). Du får en metropol plus to sejrspoint, i det øjeblik du har nået det 4. udbygningsniveau.

9
 Med det fremadskridende byudbygningsarbejde øges dine chancer for at komme i besiddelse af de nye fremskridtskort. Dette kræver en passende kombination af den røde terning og begivenhedsterningen. Du har nu mulighed for at gribe dybt ind i spillets gang.

10
 Vær forberedt på et hårdt og spændende liv på Catan. Det er et langt og spændende spil, der først slutter, når en af spillerne har nået 13 sejrspoint!





På disse sider finder du det komplette regelsæt. Studér disse i en rolig stund før det første spil. Dine medspillere vil være taknemmelige for din ihærdighed. I opslagsbogen **C** finder du tips til de nye fremskridtskort, en materialeliste og en vejledning i, hvordan du fremstiller spillebrikkerne. (Du skal selv lime dem sammen.)

Spillevejledning

OPBYNING AF ØEN

(Beregnet til det første spil)

På trods af at spillepladen giver rige muligheder for variationer, vil det være bedst at starte det første spil med at anvende standardopstillingen, som den er gengivet i dette regelsæt.

Dermed er det sikret, at de nødvendige råstoffer er tilstede i tilstrækkelige mængder – især korn.

- Sæmmensæt først den yderste "vand"-ramme (karton i blå farve). Føj altid de dele, der har de samme bogstaver, sammen.
- Sæt spillepladen ind i den yderste vand-ramme på nøjagtig samme måde som i illustrationen: Placer først landfelterne, dernæst havfelterne og læg derefter talskiverne ovenpå. Anbring nu det nye dobbelte havfelt med rute-symbolerne. Dette felt er beregnet til barbarernes skib.
- Til højre og venstre placerer du havfelterne således, at tomme havfelter og havnefelter afløser hinanden (ét havfelt, et havnefelt osv.).

Henvisning/tip: Efter det første spil kan du anvende den variable spilleplan fra Basisspillet – (Se opslagsbogen for "The Settlers fra Catan".)

FORBEREDELSE

1. Følgende dele fra basisspillet "The Settlers fra Catan" skal ikke bruges:

- Udviklingskortene, byggeomkostningskortene, sejrpointkortet "Største riddermagt", og den hvide "terning".

2. Følgende materiale skal holdes parat:

- **Råstofkortene** samles i de enkelte kategorier. Tag to af kortholderne og placér kortgrupperne med **billedsiden opad** i de enkelte kortholderrum. (Se illustrationen.)
- De sejrpointkort, som hedder "Catans befrier", lægger du i det sidste ledige kortholderrum.
- De nye kort "**handelsvarer**" samles i kategorier. Placer handelsvarekortene efter emnegruppe i den tredje kortholder med **billedsiden opad**. Vær opmærksom på at kortene "papir" befinder sig under råstofkortene til træ, at kortene "mønter" befinder sig under malmkortene, og at kortene "klædestof" befinder sig under uldkortene.
- Hold de tre kortholdere parat til brug i nærheden af spillepladen.
- De nye "**fremskridtskort**" samles i kategorier og placeres med billedsiden nedad i den fjerde kortholder, således at et rum indeholder de gule handelskort, et rum de blå politik kort og det sidste rum de grønne videnskabskort. Placér denne kortholder over for de tre andre kortholdere på den modsatte side af spillepladen.
- Følgende ting placeres nu ved siden af spillepladen:
 - a) De tre metropoler og de tilhørende karton-brikker.
 - b) Handelsmanden
 - c) Den hvide og den røde øjeterning
 - d) Begivenhedsterningen.
 - e) Kortet "Længste handelsvej"
- Barbarernes skib placeres på startfeltet S.



3. Hver spiller vælger nu en farve og får:

- a) 5 huse (nybyggersteder), 4 byer og 15 gader
- b) 6 riddere (2 almindelige riddere, 2 stærke riddere og 2 mægtige riddere)
- c) 3 bymure
- d) 1 byplankalender (3-delt ringbind) beregnet til byudvidelser (i stedet for kortet "Bygeomkostninger" i basisspillet)

4. Indsættelse af huse (nybyggersteder) og byer

- Terningerne går på omgang blandt spillerne. Den, der får det højeste antal øjne, starter. Han/hun placerer først et hus og en gade i overensstemmelse med reglerne fra basisspillet "The Settlers fra Catan". Dernæst i anden runde indsættes efter tur en by og en vej.
- **Vigtigt:** Vær opmærksom på om du har adgang til korn og glem ikke, at kun 3 landskaber kan indbringe "handelsvarer"!
- Hver spiller får nu **1 råstofkort for hvert råstofområde**, der grænser op til hans by.
- Du checker, at alt det øvrige materiale er parat til brug.
- Hver spiller lægger nu sin byggeplan foran sig. Byplanskalenderen skal være lukket med den første side opad. (Se illustrationen)



SPILLET I KORTE TRÆK

Den spiller, der har bygget sin by op sidst, starter spillet. Når det bliver din tur, har du nu følgende handlemuligheder:

1. Alle tre terninger skal kastes for at vise:

- Begivenheden (Terning med symbolerne på.).
- Muligheden for at vinde et fremskridtskort (Den røde terning).
- Råstofindkomster (som i basisspillet) til alle spillere – vises med begge terninger (den røde + den hvide).
- Muligheden for at få handelsvarer. Dette er kun muligt gennem en by.

2. Du kan nu (frivilligt) efter eget valg:

- a) Handle – med banken eller dine medspillere
- b) Udføre byggearbejde

- Veje, huse og byer opføres som i basisspillet. Det nye er, at du kan opføre bymure.
- Du kan skabe og aktivere en "Almindelig ridder".
- Du kan med kortene "handelsvarer" udbygge din by.

Derudover kan du, når det er din tur, frivilligt gøre følgende:

- (Dog først efter at du har kastet terningerne)
- Spille et fremskridtskort ud **eller**
- Udføre handlinger med dine riddere.

Vigtigt!

Det eneste kort, der må spilles ud før terningekast, er "Alkymistkortet!"

Før terningekast må du hverken handle eller bytte.

SPILLETS GANG I DETALJER

1. Terningekast

Efter at du har kastet alle tre terninger, skal terningernes resultat udføres på følgende måde:

1a Begivenhedsterningen (terningen med symboler på)



- Hvis begivenhedsterningen viser et skib, skal barbarernes skib flyttes et felt i den retning pilene anviser. Når skibet har nået det sidste felt (feltet med øksen), lander de vilde barbarer på Catan. For at slå barbarerne tilbage skal spillerne have aktiveret deres riddere. Hvordan det udføres konkret, ser du i afsnittet: "Hvorledes man bekæmper barbarernes hær"

1b Begivenhedsterningen + den røde øjeterning

- Hvis begivenhedsterningen viser en byport, skal alle spillere efterprøve, om de må trække et fremskridtskort. For at kunne trække et fremskridtskort skal en spiller besidde følgende:



- a) En aktiv byudbygningskategori i byplankalenderen i samme farve som byporten på terningen.
 - b) Den røde ternings tal skal være det samme som tallet på den enkelte spillers byudbygningskort
- De af spillerne, der har opfyldt alle de ovenstående betingelser, kan nu i rækkefølge med uret trække det øverste fremskridtskort af den bunke, der har den samme farve som begivenhedsterningens symbol. Hver enkelt spiller ser kun sit eget kort og lægger det derefter med billedsiden ned foran sig. Hver spiller må maksimalt besidde 4 fremskridtskort.

Flere detaljer findes i afsnittet om "Fremskridtskort".

1c Den røde + den hvide terning

- Som i basisspillet bestemmer det sammenlagte tal fra de to terninger, hvor meget landfelterne kan indbringe. Et hus indbringer som sædvanligt 1 råstofkort
 - En by indbringer 2 råstofkort eller 1 råstofkort og 1 handelsvarekort. Konkret ser dette således ud:
 - Lerjord giver 2 råstofkort til byggesten.
 - Agerjord giver 2 råstofkort til korn.
 - Bjerge (klipper) giver 1 råstofkort til malm og 1 handelsvarekort til mønter.
 - Skov giver 1 råstofkort til træ og 1 handelsvarekort til papir.
 - Eng giver 1 råstofkort til uld og et handelsvarekort til klædestof
- Se illustrationerne forneden på titelsiden i regelsamlingen. Handelsvarekort holdes skjult på hånden og tæller med, når røveren aktiveres.

2 a REGLER FOR HANDEL

Handelsmulighederne er de samme som i basisspillet. De gælder også for de nye handelsvarekort.

- Du kan bytte handelsvarer med dine modspillere efter forgodtbefindende. Du kan også bytte dine handelsvarekort med handelsvarer eller råstoffer i banken i forholdet 4:1. De handelsvarer, der indgår i en byttehandel med banken, skal alle være af samme type. Hvis du besidder et hus (by) ved en havneplads med symbolet 3:1, har du ret til at bytte handelsvarer i forholdet 3:1 med et råstof.
- Omvendt kan råstoffer også byttes med handelsvarer (f.eks. kan 4 lerkort byttes i banken til handelsvarekortet klædestof.).
- Fremskridtskort må ikke byttes.

2 b REGLER FOR BYGNING

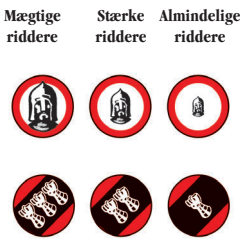
Som tidligere i basisspillet kan du anlægge veje og opføre huse og byer, når det er din tur. Den nye tilføjelse er, at du kan opføre:

Bymure

- Det koster 2 råstofkort af typen ler (byggesten) at opføre en bymur. De små kvadratiske træbrikker skubbes under bybrikken.
- Hver "bymur" øger antallet af råstofkort du ifølge basisreglerne må beholde på hånden, når der slås "7" med 2 terninger.
- Hvis du taber en by, taber du også den tilhørende bymur.

Riddere

- Riddere fremstilles af de små runde træskiver (se slutningen af opslagsbogen). En side, "den passive side", viser ridderens hoved. Passiv betyder i denne sammenhæng, at ridderen endnu ikke er i stand til at udføre handlinger. Den anden side af træskiven viser ridderens aktive side: jernhandsken. Kun med jernhandskesiden opad er en ridder i stand til at gribe ind i spillets gang.
- Der findes tre typer riddere: "Almindelige riddere", "Stærke riddere" og "Mægtige riddere". Hvilken type ridder, det drejer sig om, kan du se på størrelsen af ridderens hoved på den passive side af ridderbrikken. På den aktive side er de tre riddertyper fremstillede henholdsvis gennem 1, 2 eller 3 jernhandsker. Hver jernhandske står for 1 styrkepoint.

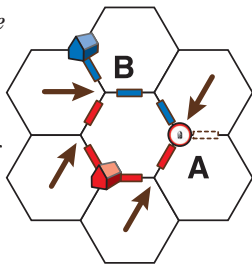


Hvordan du stiller riddere op

- At stille en ridder op koster et råstofkort til malm og et råstofkort til ild. Når du har betalt, kan du tage en Almindelig ridder og stille ham op på spillefeltet.
- Ridderen skal nu stilles på et ledigt kryds med den passive side opad. Det ledige kryds skal grænse op til mindst en af ridderens/dine egne veje.
- Din ridder forhindrer, at en modspillers ridder kan bygge videre på sine veje.

Eksempel:

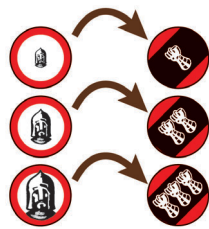
Den røde spiller har 4 kryds at vælge imellem, når han skal placere sin ridder. (Se illustrationen) Når den røde spiller, if. illustrationen, stiller sin ridder ved kryds "A", blokerer han for den blå spillers udvidelse af den "blå" vej. Hvis den røde spiller havde sat sin ridder på kryds "B", havde han blokeret den blå spillers handelsvej her.



- En fjendtlig ridder kan også afbryde den "Længste handelsvej".

Hvordan du aktiverer en ridder

- Hvis du har en ridder på spillefeltet, kan du aktivere ham. Dette gøres, uanset ridderens styrke, ved at betale 1 råstofkort til korn. Og det gælder også for den ridder, der skal aktiveres for første gang. Når du har betalt, kan du vende ridderbrikken om, så den aktive side med jernhandskerne bliver synlig.
- En spiller, der har aktiveret en ridder, må ikke fortage nogle aktioner med ridderen, før det bliver hans tur igen.



Hvordan du gør din ridder stærkere

- En Almindelig ridder kan forvandles til en Stærk ridder i samme omgang som han bliver skabt. En Stærk ridder skabes ved at betale et råstofkort til malm og et råstofkort til ild. Du tager nu den Almindelige ridder fra spillefeltet og skifter ham ud med en Stærk ridder. (se illustrationen)
- Riddere kan gøres stærkere både i den passive og den aktive tilstand.
- På samme måde, som du skabte en Stærk ridder, kan du skabe en Mægtig ridder. Men mægtige riddere



må først indsættes, når du har opført en fæstning. (3. byudbygningsniveau – politik)

En ridder må kun gøres stærkere én gang for hver omgang.

HVORDAN DU UDBYgger DIN BY

Med kortet "handelsvarer" kan en spiller udbygge sine byer. Selv hvis du kun har 1 by, kan du udbygge inden for alle de 3 kategorier handel, politik og videnskab.

Byudbygninger sker ved hjælp af den byplankalender, du har liggende foran dig. Byplankalenderen har 3 blokke med trykte informationer, der svarer til de 3 kategorier handel (gul), politik (blå) og videnskab (grøn). I hver kategori findes der 5 udbygnings-niveauer, dvs. hver kategori har 5 sider. Ved spillets begyndelse har ingen spillere en aktiv byplankalender, dvs. blokkene er lukkede.

- **Det første udbygningsniveau** inden for en af de 3 kategorier nås ved at betale 1 handelsvarekort. Hver enkelt blad/side i blokkene viser, hvilken vare du skal bruge for at aktivere niveauet.
- Hvis du f.eks. betaler med handelsvarekortet til klædestof, kan du bygge et marked og får dermed ret til at blade om på denne side i byplankalenderens kategori for handel. Denne side viser markedsbygningerne og to røde terninger. Disse to røde terninger viser, om du kan få et fremskridtskort. (Se afsnittet om fremskridtskort)



- **Det andet udbygningsniveau** inden for de tre kategorier svarer til det andet blad i byplankalenderen. Det koster 2 handelsvarekort at aktivere. Det tredje niveau koster 3 handelsvarekort osv. Hver gang du udbygger øges dine chancer for at få et fremskridtskort. (dvs. du får flere røde terninger).
- Når en spiller er nået til **det tredje udbygningsniveau**, får han et betydningsfuldt privilegium: (Se byplankalenderen)

Gilde– (den gule kategori):

Du kan nu bytte handelsvarer med banken i forholdet 2:1.

Fæstning– (den blå kategori):

Du har nu tilladelse til at skabe Stærke riddere om til Mægtige riddere.

Vandvej– (den grønne kategori):

Du kan nu frit tage råstoffer, selv om du ikke slår de rigtige slag med terningerne. Dette gælder dog ikke, hvis du slår "7" med terningen.

Metropoler (den gule byport)

- Den første spiller, der i en af de tre kategorier har bygget bygninger i fjerde niveau (en bank, en katedral eller et teater) kan nu stille en metropolfigur på sin by. For at kendetegne hvilken metropol det drejer sig om, placerer spilleren en metropolbrik (karton) på bladet i sin byplankalender.

En by, der er blevet udbygget til en metropol, giver 4 sejrpoint (2 for byen + 2 ekstra for metropolen)

- For samtlige spillere kan det i alt kun lade sig gøre at bygge 3 metropoler: 1 for handel, 1 for videnskab og 1 for politik. En metropolejer kan kun miste sin metropol ved, at en modspiller når det 5. udbygningsniveau før ham. En metropol er først sikker, når dens ejer har nået det 5. udbygningsniveau inden for metropolens kategori. En enkelt spiller kan godt bygge mere end én metropol, hvis han har tilstrækkeligt mange byer og samtidigt som den første

har nået det 4. udbygningsniveau.

- Hvis en spiller kun besidder én enkelt by, som han allerede har fuldt udbygget til en metropol inden for én kategori, så må han kun udbygge denne metropol til det 3. niveau inden for de andre kategorier. Det er først tilladt for spilleren at bygge videre til det 4. udbygningsniveau i en af ham nyanskaffet by.

Eksempel: En spiller ejer en Politik-metropol, idet det er lykkedes for ham at opføre en katedral. En anden spiller bygger nu "Catans råd" (5. niveau) og får derigennem uigenkaldeligt overdraget politik-metropol.

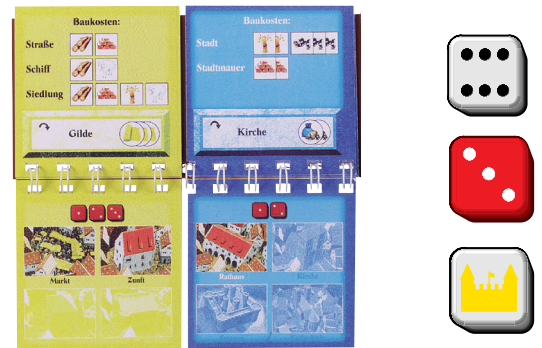
FREMSKRIDTSKORT

Hvordan man kommer i besiddelse af fremskridtskort

For at få fremskridtskort skal følgende betingelser være opfyldt:

- Du skal have opført mindst en udbygning i en af de 3 byudbygningskategorier. Dit byplankalenderblad skal vise røde terninger. Den første byudbygning vil vise 2 røde terninger. Den anden byudbygning vil vise 3 røde terninger osv.
- Begivenhedsterningen skal vise byporten i den samme farve som i den kategori, du ønsker at udbygge i. Hvis du har byudbygninger inden for alle 3 kategorier, har du mulighed for at få et fremskridtskort, hver gang begivenhedsterningen viser byporten.
- Hvis den røde terning samtidigt viser et tal, der stemmer overens med en anden deltagers kalenderblad, så får denne deltager et fremskridtskort.
- Fremskridtskort bliver altid trukket fra toppen af bunken. Hvis flere spillere får et fremskridtskort på samme tid, trækkes efter tur med uret.

Eksempel:



Spiller B's byplankalender

Spiller A får tallet "6"

med den hvide terning, tallet "3" med den røde terning og en gul byport med begivenhedsterningen. Spiller B har allerede et "rådbus" (=politik/blå) og har også en håndværkerforening. Da hans byplankalender samtidig viser den røde terning med tallet 3, må han nu trække et fremskridtskort.

Hvordan man bruger et fremskridtskort

Når det er din tur, kan du efter forgodtbefindende spille et fremskridtskort ud – dog først efter at du har kastet de 3 terninger. (En undtagelse er alkymistkortet)

Læg mærke til:

- Sejrspointkort skal lægges op og tælles i det øjeblik du får dem. De kan ikke bruges af en spion.
- Ingen spiller må have mere end 4 fremskridtskort liggende foran sig (brugte sejrspointkort tælles ikke med). Hvis du får et femte fremskridtskort og ikke kan spille det ud, fordi det ikke er din tur, bliver du nødt til at lægge det tilbage underst i bunken.
- Hvis du får et fremskridtskort, og det samtidig er din tur, kan du spille det ud med det samme.
- Der kan ikke handles med fremskridtskort.
- Brugte fremskridtskort bliver lagt tilbage underst i de tilhørende bunker.