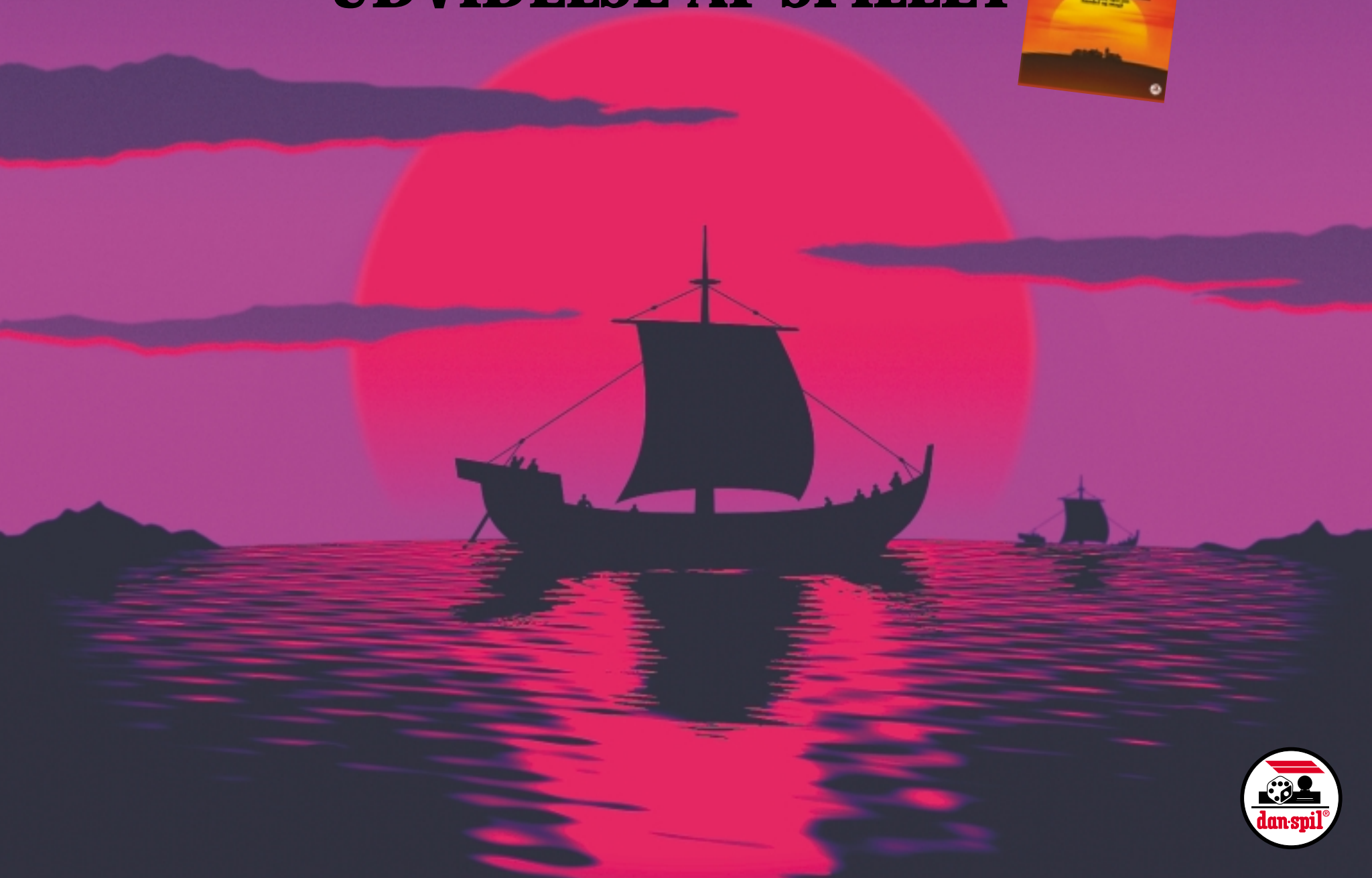


Klaus Teuber's
**THE
SETTLERS**

Det taktiske spil om
handel og magt

SØFAREER

UDVIDELSE AF SPILLET



SPILLEREGLER

TIL SPILLET HØRER:

4 stansede plader med 14 rammedele

3 stansede plader med 24 sekskant-felter

- 12 x vand, 2 x guldflod, 3 x ørken, 1 x agerjord, 1 x skov, 1 x eng, 2 x bjerge, 2 x bakkelandskab
- 8 sejrspoint-brikker
- 10 talbrikker

1 stanset plade med 12 havnepladser

60 skibe (træ) i 4 farver (15 i hver farve)

1 sørøverskib (sort)

Spilleregler

INDHOLDSFORTEGNELSE

Spilleregler, generelt	Side 2 + 3
Sørøver-variant	Side 4
Konkurrence "Spiller-scener"	Side 4
Scene 1 "Mod nye bredder"	3-4 spillere Side 5
Scene 2 "De fire øer/3"	3 spillere Side 6
Scene 3 "De fire øer/4"	4 spillere Side 7
Scene 4 "Oceanien/3"	3 spillere Side 8
Scene 5 "Oceanien/4"	4 spillere Side 9
Scene 6 "Gennem ørkenen/3"	3 spillere Side 10
Scene 7 "Gennem ørkenen/4"	4 spillere Side 11
Scene 8 "Ny verden/3"	3 spillere Side 12
Scene 9 "Ny verden/4"	4 spillere Side 12
Scene 10 "Den store overfart"	4 spillere Side 13
Eksempler til "Den store overfart"	Side 14

RAMMENS OPBYGNING

Rammedelene sættes sammen, som vist på billederne af de enkelte scener. Alle rammedele er forsynet med bogstaver. Delene sættes sammen, så ens bogstaver ligger ved siden af hinanden. Dette gælder for alle dele med undtagelse af forlængelsesdelene, som alle er forsynet med X. Disse sættes efter behov mellem forbindelserne B-B og F-F.

MATERIALE DER SKAL ANVENDES

Til alle scener skal man bruge et SETTLERS basis-spil - ved scenen Stor-Catan endda 2 (få en ven eller bekendt til at medbringe sit eget Settlers-spil).

En detaljeret oversigt over hvilket materiale der skal bruges til de enkelte scener findes under "Materiale".

Havnepladser

Før hvert spil blander man de havnepladser, der skal bruges til den pågældende scene, og lægger disse i en bunke med bagsiden opad.

Idet man hele tiden tager havnepladserne enkeltvis fra bunkens top lægger man nu disse tilfældigt ud på spillepladen - på de dertil beregnede pladser.

Vigtigt: Havfelterne fra basis-spillet (med de påtrykte havne) skal ikke bruges. "Søfarer-udvidelsen" indeholder et tilstrækkeligt antal neutrale havfelte til at erstatte de gamle havne.

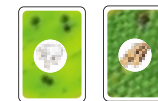
TILLÆGSREGLER

I store træk spilles der efter de samme regler som i Settlers basis-spillet. Dertil kommer så nogle nye regler for alle søfarer-scenerne:

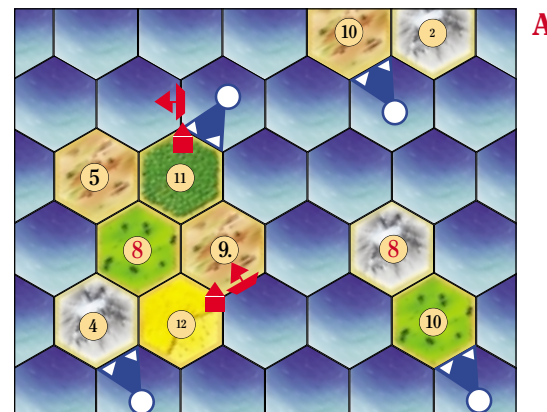
- vedrørende bygning og brug af skibe
- vedrørende de ekstra sejrspoint (sejrspoint-brikker)

1. Bygning af skibe

- Det koster 1 enhed uld (skibsudstyr) og 1 enhed træ (skrog) at bygge et skib. Skibe indsættes stationært som veje, men de kan (i modsætning til vejene) flyttes.

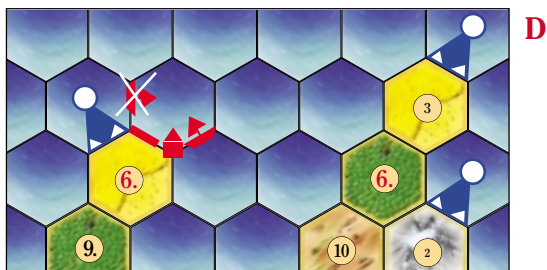
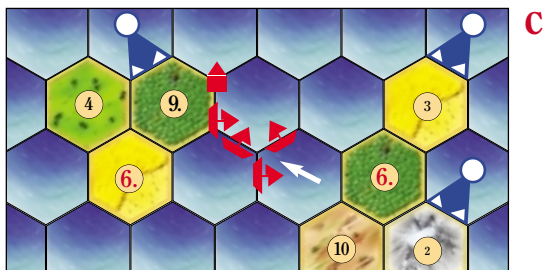
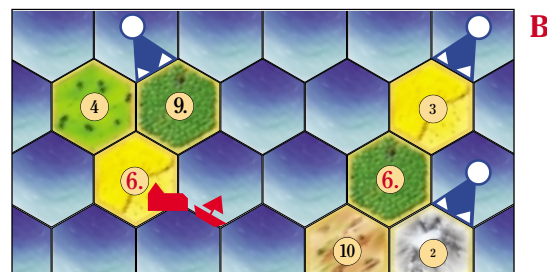


- Et skib må kun sættes på en grænse mellem to havfelte (=vandstrækning) eller på en strækning mellem et havfelt og et vandfelt (kyst) - se fig. A



- Når man har bygget et skib, anbringer man det:
 - ved sin egen bygning eller by (fig. A + B) og/eller
 - ved sit eget skib (forgreninger er tilladt) - fig. C

Man må ikke anbringe et skib ved sin egen vej eller en vej ved et skib (fig. D) En vej kan kun forlænges (eller omvendt) med et skib, hvis spilleren først har anbragt en bygning og derefter et skib.

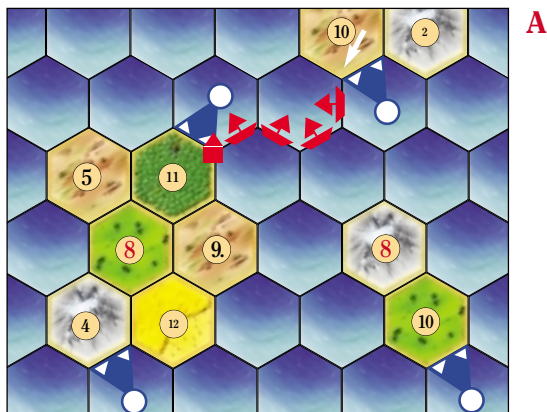


- På hver vandstrækning (i åbent hav) må der maksimalt anbringes 1 skib. På strækninger langs kyster må der anbringes enten 1 skib eller 1 vej.

2. Skibenes funktion

- Skibene har på havet den samme funktion som vejene på land. Et skib forbinder to nabokryds (3 felters skæringspunkt) med hinanden. Flere skibe efter hinanden (skibslinie) skaffer forbindelse hen over det adskillende vand.
- Når en skibslinie, som udgår fra ens egen bygning/by, når hen til et landfelt, kan man bygge der (afstandsreglen skal overholdes!). Derfra kan man med veje gå længere ind i landet eller med skib drage videre på jagt efter nye opdagelser.

Se fig. A.

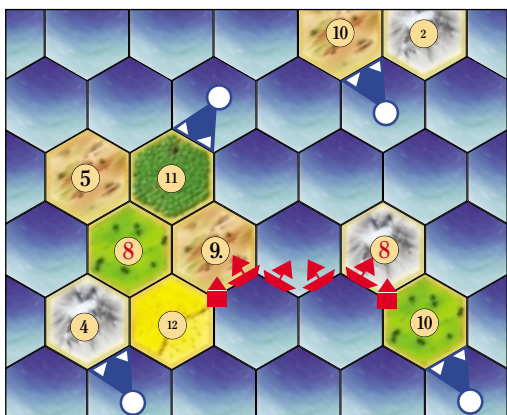


A

3. Flytning af skibe

I modsætning til veje kan skibe flyttes. I den forbindelse skal følgende regler overholdes:

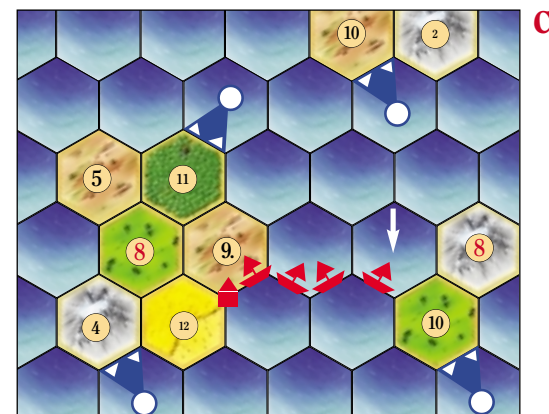
- Står der flere skibe efter hinanden (på strækninger der støder lige op til hinanden), så danner de en skibslinie. En uafbrudt skibslinie mellem to egne bygninger/byer er en lukket skibslinie. Fra en sådan lukket skibslinie må der ikke fjernes skibe. Se fig. B.



B

Lukket skibslinie

- En skibslinie, der IKKE forbinder to af spillerens egne bygninger/byer, er en åben skibslinie. Det forreste skib i en åben skibslinie må fjernes og med det samme anbringes et andet sted (svarende til de gældende regler). Se fig. C.
- I hver runde må der kun flyttes 1 skib. Man må dog aldrig flytte et skib, man lige har fået i samme runde.



C

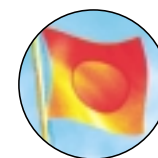
Åben skibslinie

Det forreste skib kan flyttes, hvis man ikke lige har fået det i samme runde.

4. Special-sejrspoint

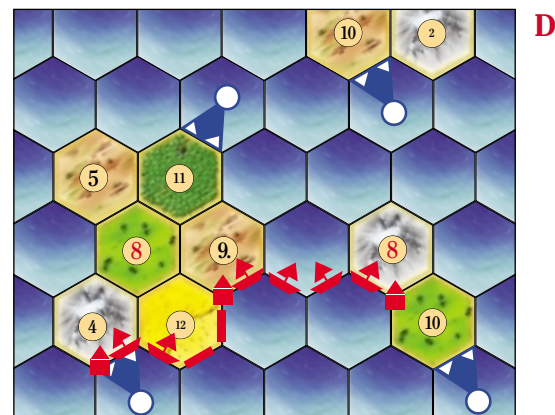
Special-sejrspoint gives i form af sejrspoint-brikker. Hver spiller kan få special-sejrspoint. Detaljerne findes under de enkelte scener.

- Sejrspoint-brikker skubbes altid ind under den bygning/by man har fået special-sejrspointet for, hhv. hvorfra den pointgivende skibslinie udgår.



5. Længste handelsvej

Ved opgørelsen af "Længste handelsvej" tæller man nu ikke blot vejene men også skibene. Den spiller, der har den længste gennemgående forbindelse af veje og/eller skibe, får specialkortet "Længste handelsvej". Bemærk: Skibe gælder kun for at være forbundet med veje, når en bygning eller by ligger imellem.



D

Rød har den længste handelsvej - 4 skibe og 2 veje. For at kunne forlænge sin handelsvej til ialt 8, skulle rød have en bygning mellem vejen og skibet (felt 12).

6. Fremskridtskort "Bygning af vej"

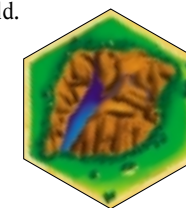
Hvis man spiller et af disse kort, må man i stedet for 2 veje nu også anbringe 2 skibe eller 1 vej og 1 skib.

7. Guld

Landskabet "Guldfloed" er helt nyt i spillet. Her udvindes det nye råstof guld. Gullet eksisterer dog kun som en ren omregningsvaluta.

- Råstofkort guld findes ikke!

Slår man tallet for en guldfloed, så tager hver af de implicerede spillere 1 råstofkort efter eget valg.



88. Etableringsfase

Den spiller, der i etableringsfasen anbringer en af sine bygninger ved kysten, kan i stedet for en vej også anbringe et skib ved denne bygning. Dette kan være hensigtsmæssigt, hvis en spiller har til hensigt snart at stikke til søs.

9. AFSLUTNING PÅ SPILLET

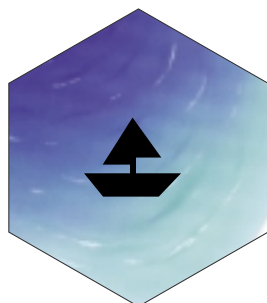
Spillet er slut, når en spiller når det antal sejrspoint, der er nævnt for de enkelte scener. For at vinde, skal det være den pågældende spillers tur og han skal have det nødvendige antal sejrspoint.



Med dette spil følger et sort skib - et sørøverskib! Med dette skib kan man spille følgende variant:

Sørøveren anbringes på et vilkårligt havfelt - midt på feltet, ikke på et kryds.

- a) Hvis en spiller slår **"7"**, så kan spilleren vælge enten at flytte sørøveren eller røveren. Hvis spilleren flytter sørøveren (igen hen midt på et havfelt), så må han stjæle 1 råstofkort fra hver spiller, der ejer et af de tilstødende skibe.
- b) Når en spiller har spillet et **ridderkort**, har han valget mellem at flytte røveren eller sørøveren - med ovennævnte resultat.
- c) Så længe sørøveren befinder sig på et felt, må der ikke sættes et skib på et tilstødende kryds, ligesom der heller ikke må fjernes et skib derfra.



Fra den store hovedø bliver de små øer erobret.

1. FORBEREDELSE

Den store ø (hovedøen) opbygges efter reglerne i basis-spillet. Det resterende materiale, som er nævnt i tabellerne, bruges til de små øer.

I opbygningen anvendes de neutrale havfelter i stedet for de påtrykte havne.

Bemærk: En spiller der vil etablere sig ved den side af hovedøens kyst, der vender ud mod de små øer, bør anbringe et skib i stedet for en vej, så han straks kan stikke til søs.

2. SPECIAL-REGLER

Special-sejrspoint

For hver første bygning en spiller etablerer på en lille ø, får han en sejrspoint-brik, som han skubber ind under den pågældende bygning. Ved denne "første bygning" spiller det ingen rolle, om andre spillere allerede har opført en bygning på den pågældende ø.

Afslutning på spillet

Spillet er slut, så snart en spiller har 13 sejrspoint.

3. MATERIALE

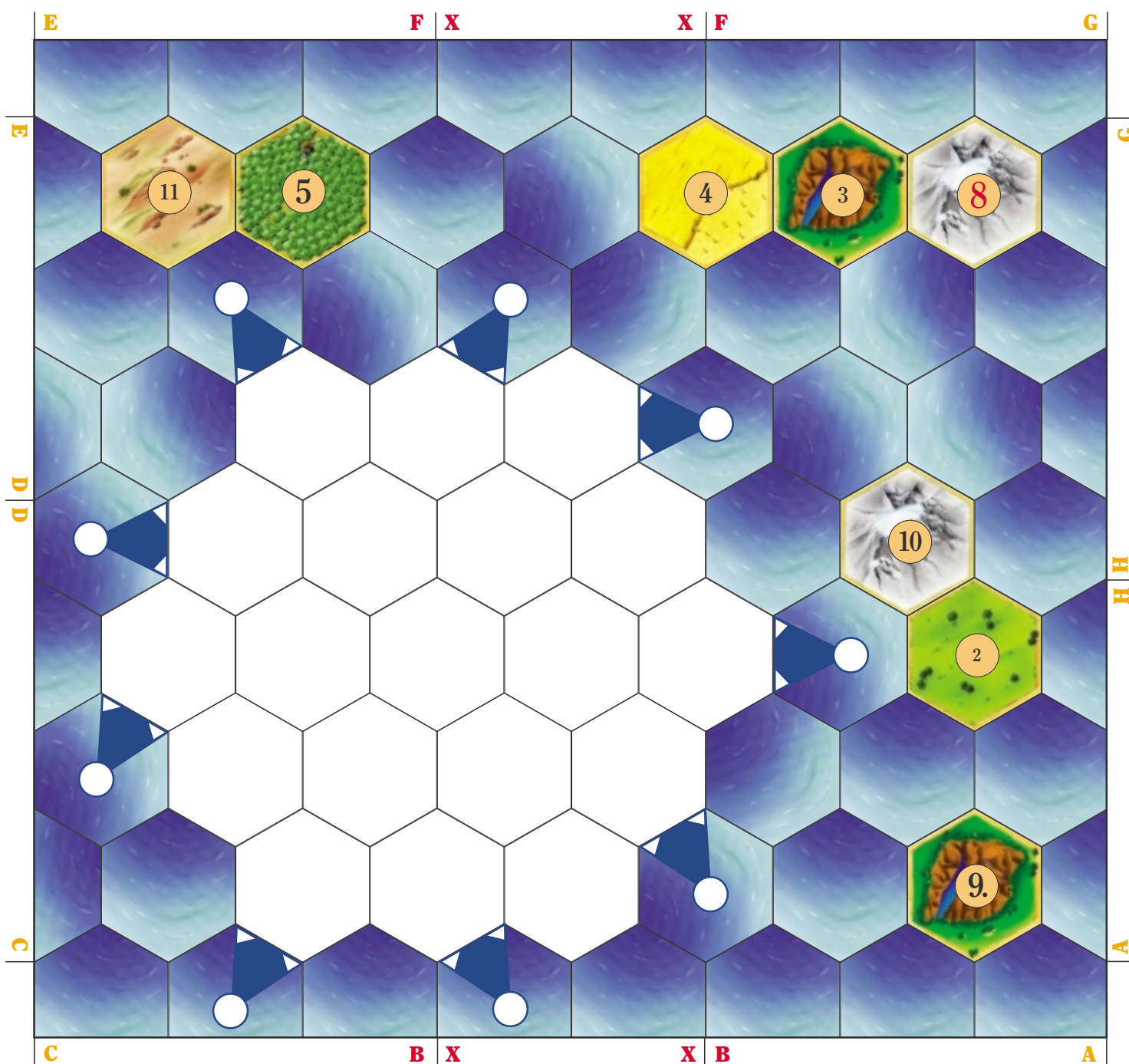
A Sekskantfelter:

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke-landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
10	0	2	1	1	2	1	1	18
plus materiale fra basis-spillet								

B Talbrikker:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
Antal	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
plus materiale fra basis-spillet											

C Antal havne: 9 (5 specialhavne og 4 x 3:1 havne)



Fra en eller to hjemøer kan de ukendte "fremmede" øer erobres.

1. FORBEREDELSE

Saml rammen som vist. Materialet der skal bruges er nævnt i tabellerne.

2. SPECIAL-REGLER

Etableringsfase:

Spillerne må anbringe deres to start-bygninger på øer efter eget valg. Dermed har en spiller ved starten af spillet 1 eller 2 hjemøer. Alle andre øer er "fremmede" øer for spilleren.

Hvis man anbringer en af de to bygninger ved kysten, skal der i stedet for en vej sættes et skib ved bygningen.

Vigtigt: Dette gælder kun for kyster, der vender mod andre øer, men ikke for kyster langs rammen.

Special-sejrspoint

- For den første bygning en spiller etablerer på den første "fremmede" ø, han når til, får han en sejrspoint-brik (bygningens værdi ialt: 2 sejrspoint).
- For den første bygning, spilleren bygger på hver yderligere fremmed ø, får han for hver ø 2 sejrspoint-brikker.

Ved hver af disse "første bygninger" spiller det ingen rolle, om andre spillere allerede har opført en bygning det pågældende sted.

Eksempel:

En spiller har anbragt sine bygninger på den store ø nederst til venstre. Han når med sine skibe til øen øverst til venstre. Han anbringer sin første bygning på denne ø og får herfor 1 sejrspoint-brik, som han skubber ind under bygningen.

Fra denne bygning når han så øen øverst til højre, anbringer også der sin første bygning og får herfor 2 sejrspoint-brikker.

Afslutning på spillet

Spillet er slut, så snart en spiller har 12 sejrspoint.

3. MATERIALE

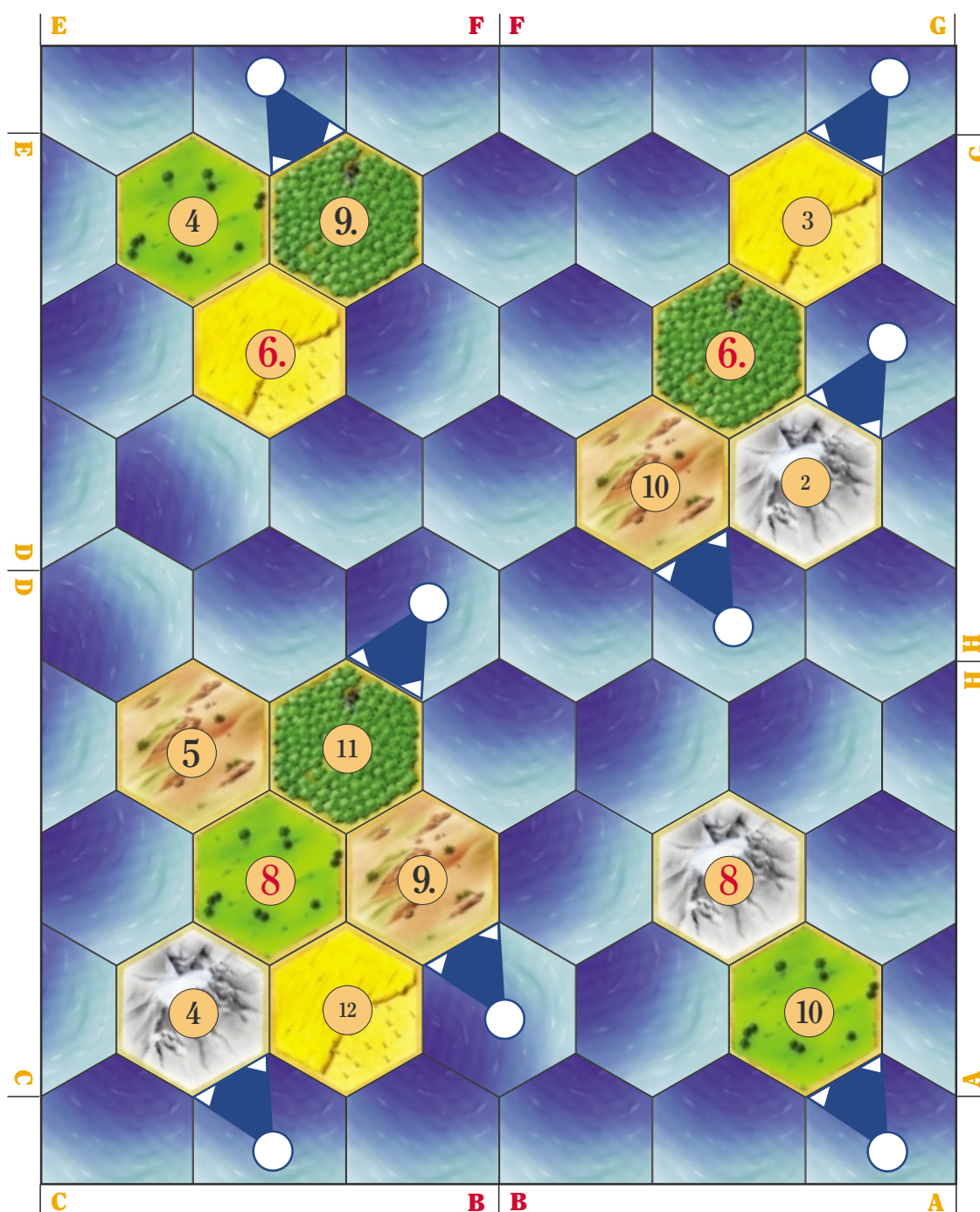
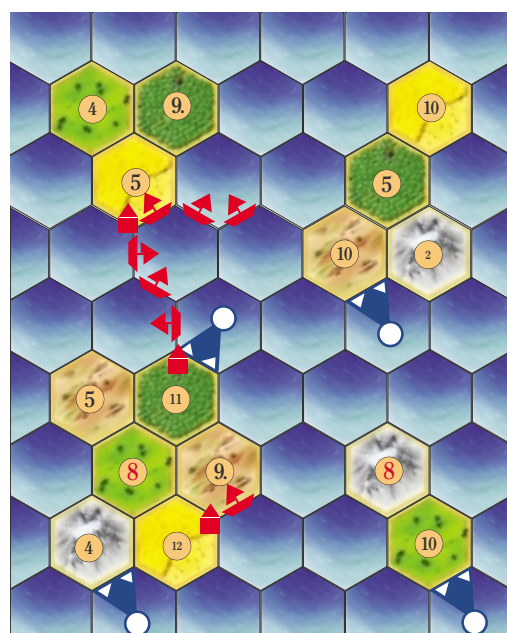
A Sekskantsfelter:

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke-landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
17	0	0	3	3	3	3	3	32

B Talbrikker:

Antal	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
Antal	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	15

C Antal havne: 8 (5 specialhavne og 3 x 3:1 havne)



De ukendte "fremmede" øer skal igen erobres.

1. FORBEREDELSE

Saml rammen som vist. Materialet der skal bruges er nævnt i tabellerne.

2. SPECIAL-REGLER

Etableringsfase:

Spillerne må anbringe deres to start-bygninger på øer efter eget valg. Dermed har en spiller ved starten af spillet 1 eller 2 hjemøer. Alle andre øer er "fremmede" øer for spilleren.

Hvis man anbringer en af de to bygninger ved kysten, skal der i stedet for en vej sættes et skib ved bygningen.

Vigtigt: Dette gælder kun for kyster, der vender mod andre øer, men ikke for kyster langs rammen.

Special-sejrpoint

- For den første bygning en spiller etablerer på den første "fremmede" ø, han når til, får han en sejrpoint-brik (bygningens værdi ialt: 2 sejrpoint).
- For den første bygning, spilleren bygger på hver yderligere fremmed ø, får han for hver ø 2 sejrpoint-brikker.

Ved hver af disse "første bygninger" spiller det ingen rolle, om andre spillere allerede har opført en bygning det pågældende sted.

Afslutning på spillet

Spillet er slut, så snart en spiller har 12 sejrpoint.

3. MATERIALE

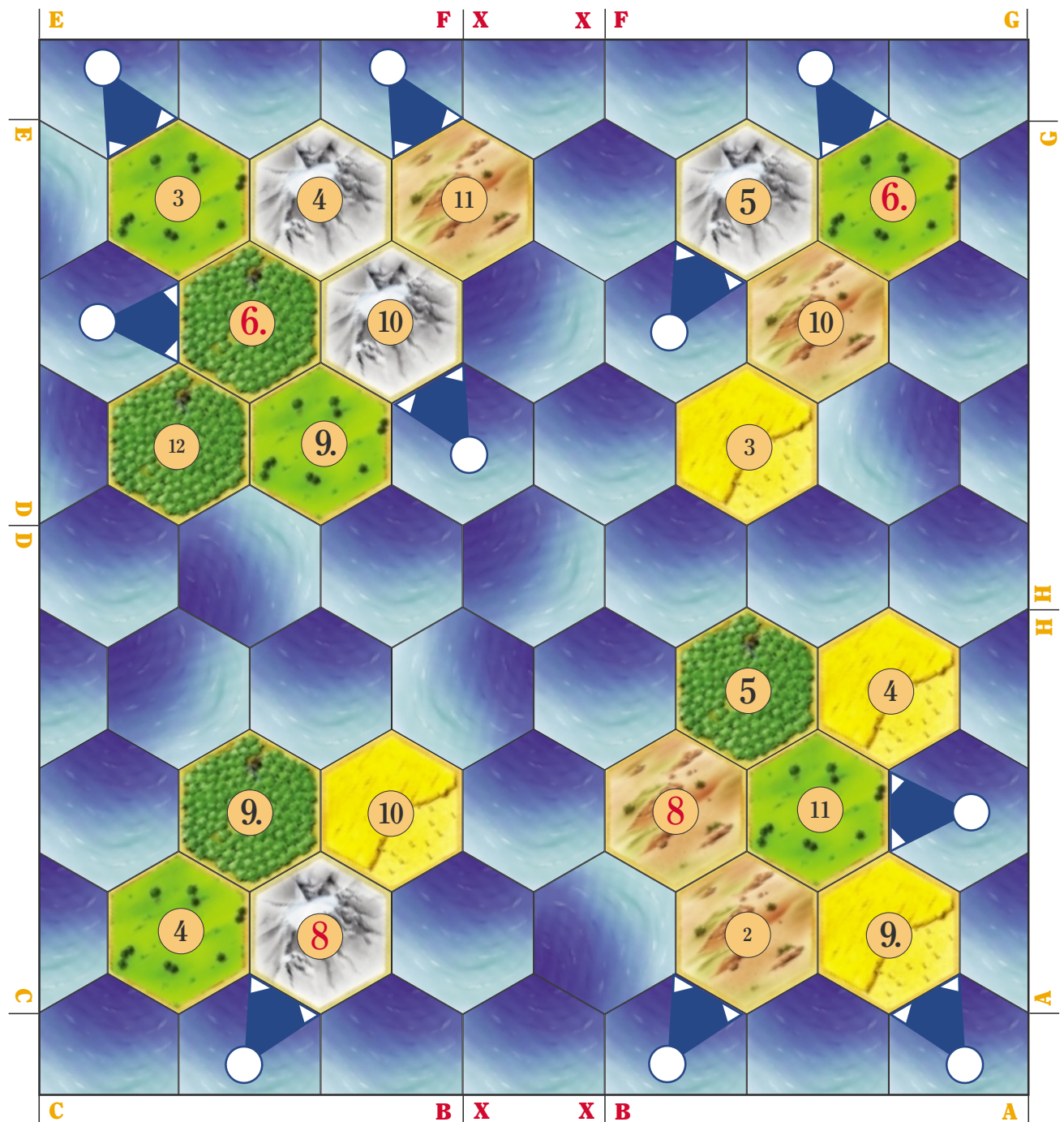
A Sekskantfelter:

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke-landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
18	0	0	4	4	4	5	4	39

B Talbrikker:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
Antal	1	2	3	2	2	2	3	3	2	1	21

C Antal havne: 10 (5 specialhavne og 5 x 3:1 havne)



Udforskede områder venter. Hvad finder man der?

1. FORBEREDELSE

De store øer og den lille ø samt havfelterne lægges som vist. Felterne med ? skal være frie - de bliver først "opdaget" i løbet af spillet. Sekskantfelterne, der senere skal ind på de frie pladser (se nederste linie i tabel A) blandes og lægges klar i en bunke med billedsiden nedad. Talbrikkerne, der hører til denne bunke af landskabs-sekskantfelter (se nederste linie i tabel B) blandes også og lægges ligeledes i en bunke med talsiden nedad.

2. SPECIAL-REGLER

Etableringsfase:

Spillerne anbringer deres to start-bygninger på den store hovedø.

Bemærk: Hvis man anbringer en bygning ved den side af hovedøens kyst, der vender ud mod det ukendte område, skal man ved denne bygning anbringe et skib i stedet for en vej, så man hurtigt kan stikke til søs.

Opdagelse af nye områder

Så snart en spiller anbringer et skib eller (senere) en vej, og der ved det næste krydspunkt mangler en sekskant, tager denne spiller den øverste sekskant fra bunken og lægger denne brik med billedsiden opad på den ledige plads. Hvis denne sekskant er et landskab, tager spilleren den øverste talbrik fra bunken og lægger brikken på landskabsfeltet med talsiden opad. Spilleren får så straks et råstofkort for dette landskab.

Er brikken et havfelt er det bare ærgerligt.

I denne scene får man ikke ekstra sejrpoint-brikker. Hver ny bygning er altså 1 sejrpoint værd.

Afslutning på spillet

Spillet er slut, så snart en spiller har 12 sejrpoint.

3. MATERIALE

A Sekskantfelter: (2. linie: Bunke der lægges med billedsiden nedad)

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke-landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
6	0	1	2	2	2	2	3	18
8	0	0	1	1	2	1	1	14

B Talbrikker: (2. linie: Bunke der lægges med talsiden nedad)

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
Antal	1	1	2	1	2	1	1	2	1	0	12
Antal	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	6

C Antal havne: 8 (5 specialhavne og 3 x 3:1 havne)



Udforskede områder venter. Hvad finder man der?

1. FORBEREDELSE

De store øer og den lille ø samt havfelterne lægges som vist. Felterne med ? skal være frie - de bliver først "opdaget" i løbet af spillet. Sekskantfelterne, der senere skal ind på de frie pladser (se nederste linie i tabel A) blandes og lægges klar i en bunke med billedsiden nedad. Talbrikkerne, der hører til denne bunke af landskabs-sekskantfelter (se nederste linie i tabel B) blandes også og lægges ligeledes i en bunke med talsiden nedad.

Er brikken et havfelt er det bare ærgerligt.

I denne scene får man ikke ekstra sejrpoint-brikker. Hver ny bygning er altså 1 sejrpoint værd.

Afslutning på spillet

Spillet er slut, så snart en spiller har 12 sejrpoint.

2. SPECIAL-REGLER

Etableringsfase:

Spillerne anbringer deres to start-bygninger på den store hovedø.

Bemærk: Hvis man anbringer en bygning ved den side af hovedøens kyst, der vender ud mod det ukendte område, skal man ved denne bygning anbringe et skib i stedet for en vej, så man hurtigt kan stikke til søs.

Opdagelse af nye områder

Så snart en spiller anbringer et skib eller (senere) en vej, og der ved det næste krydspunkt mangler en sekskant, tager denne spiller den øverste sekskant fra bunken og lægger denne brik med billedsiden opad på den ledige plads. Hvis denne sekskant er et landskab, tager spilleren den øverste talbrik fra bunken og lægger brikken på landskabsfeltet med talsiden opad. Spilleren får så straks et råstofkort for dette landskab.

3. MATERIALE

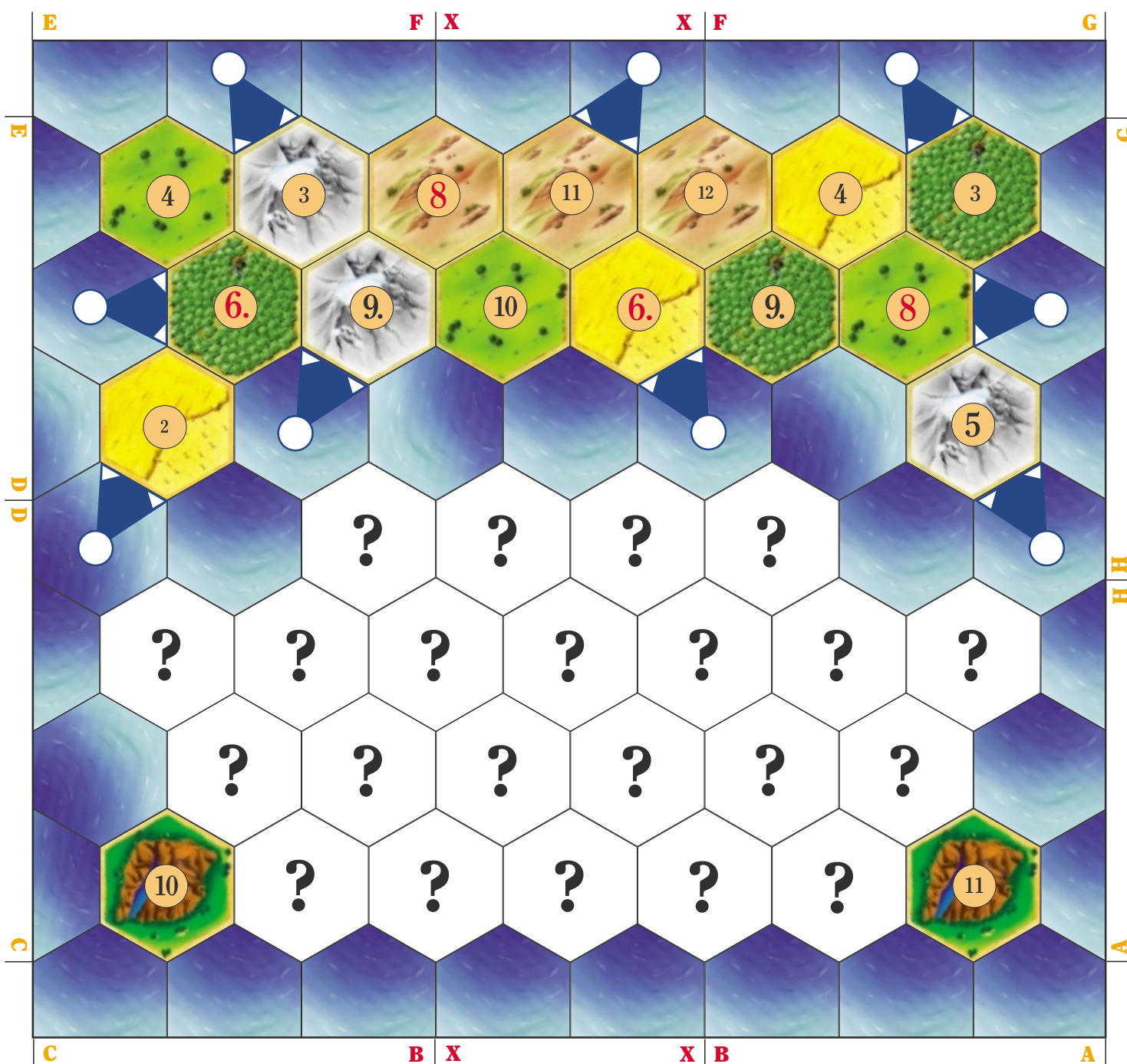
A Sekskantfelter: (2. linie: Bunke der lægges med billedsiden nedad)

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke-landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
7	0	2	3	3	3	3	3	24
14	1	0	2	1	1	2	1	22

B Talbrikker: (2. linie: Bunke der lægges med talsiden nedad)

Antal	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
Antal	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	17
Antal	0	1	1	2	1	0	1	1	0	0	7

C Antal havne: 9 (5 specialhavne og 4 x 3:1 havne)



1. FORBEREDELSE

Saml rammen som vist. Materialet der skal bruges er nævnt i tabellerne.

2. SPECIAL-REGLER

Etableringsfase:

Hovedøen er delt af et ørkenbælte, så den har en lille del øverst til højre og en større del nederst. Alle spillere skal anbringe deres to første bygninger på den større ø-del. Øerne rundt omkring og den lille del af hovedøen gælder som "fremmed".

Special-sejrspoint

For hver første bygning en spiller anbringer på en lille ø, får han en sejrspoint-brik, som skubbes ind under denne bygning.

Ved denne "første bygning" spiller det ingen rolle, om andre spillere allerede har opført en bygning på den pågældende ø.

Bemærk: Hvis man anbringer en bygning ved den side af hovedøens kyst, der vender ud mod de små øer, skal man ved denne bygning anbringe et skib i stedet for en vej, så man hurtigt kan stikke til søs.

Afslutning på spillet

Spillet er slut, så snart en spiller har 12 sejrspoint.

3. MATERIALE

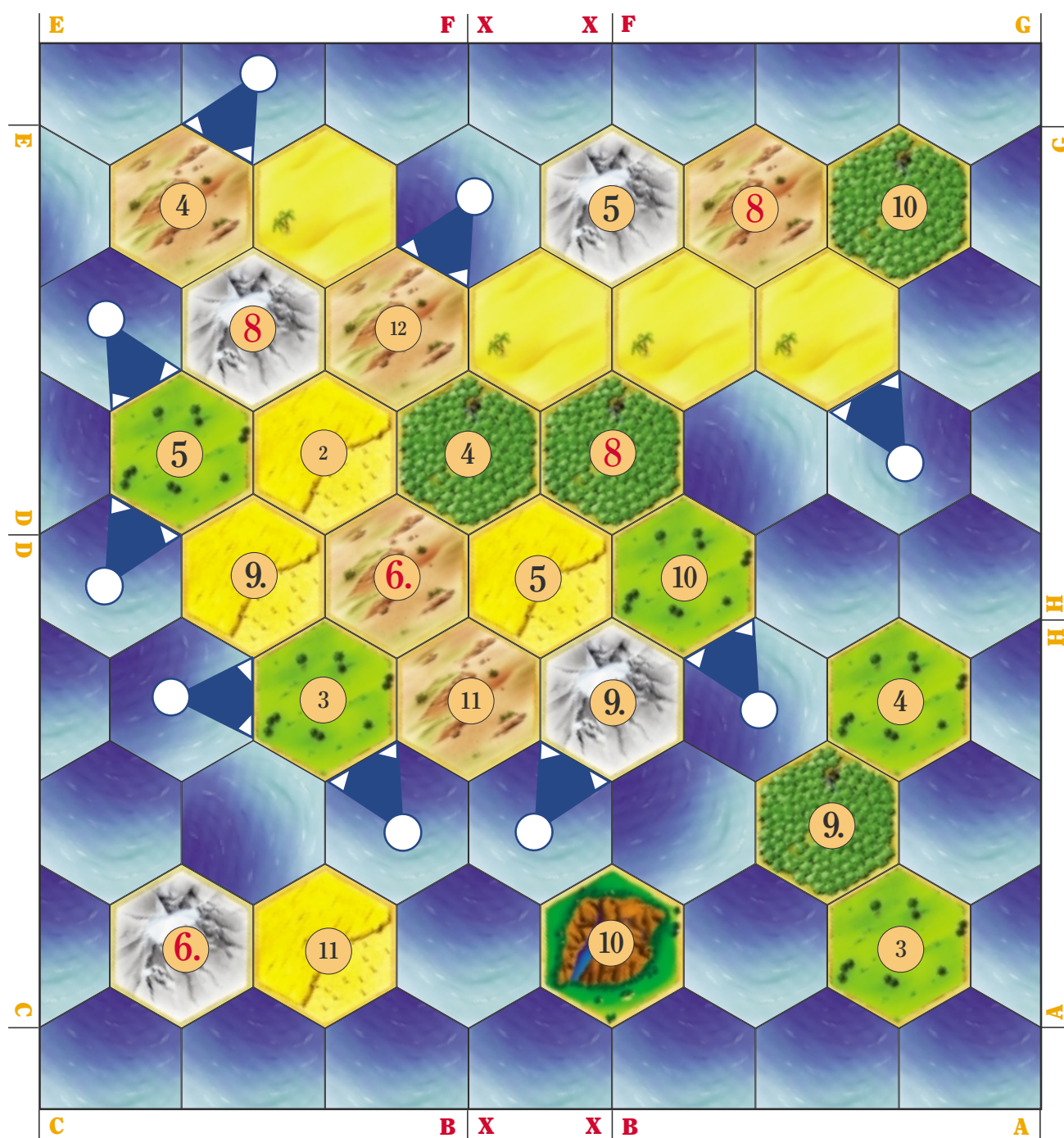
A Sekskantfelter:

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke-landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
12	4	1	4	5	4	5	4	39

B Talbrikker:

Antal	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
Antal	1	2	3	3	2	3	3	3	2	1	23

C Antal Havne: 9 (5 specialhavne og 4 x 3:1 havne)



1. FORBEREDELSE

Saml rammen som vist. Materialet der skal bruges er nævnt i tabellerne.

2. SPECIAL-REGLER

Etableringsfase:

Hovedøen er delt af et ørkenbælte, så den har en lille del øverst til højre og en større del nederst. Alle spillere skal anbringe deres to første bygninger på den større ø-del. Øerne rundt omkring og den lille del af hovedøen gælder som "fremmed".

Special-sejrspoint

For hver første bygning en spiller anbringer på en lille ø, får han en sejrspoint-brik, som skubbes ind under denne bygning. Ved denne "første bygning" spiller det ingen rolle, om andre spillere allerede har opført en bygning på den pågældende ø.

Bemærk: Hvis man anbringer en bygning ved den side af hovedøens kyst, der vender ud mod de små øer, skal man ved denne bygning anbringe et skib i stedet for en vej, så man hurtigt kan stikke til søs.

Afslutning på spillet

Spillet er slut, så snart en spiller har 12 sejrspoint.

2. MATERIALE

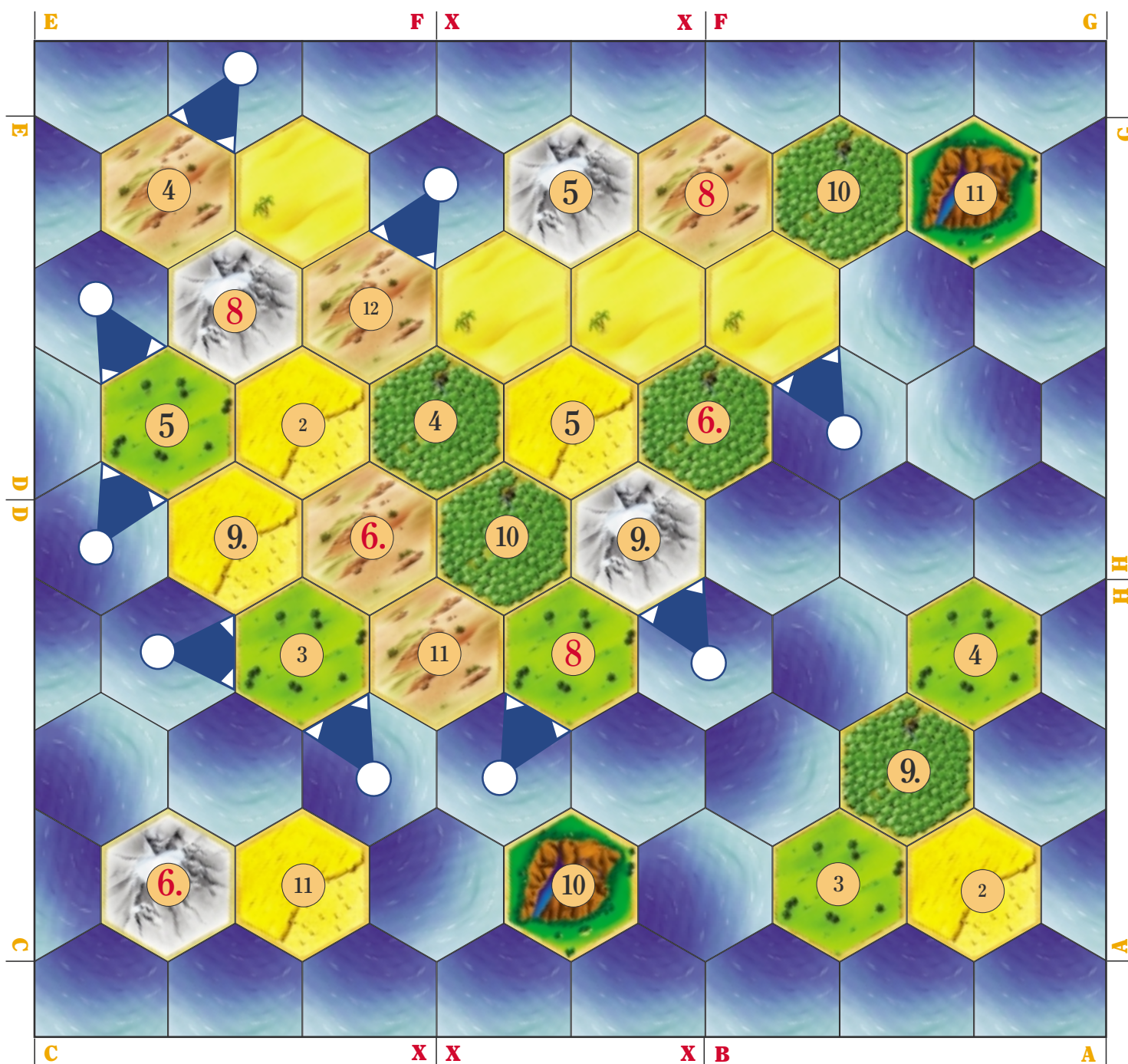
A Sekskantfelter:

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke-landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
16	4	2	5	5	4	5	5	46

B Talbrikker:

Antal	Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	26

C Antal havne: 9 (5 specialhavne og 4 x 3:1 havne)



NY VERDEN/3

Spillerantal:
3

Spilletid:
ca. 90 minutter

Materiale der skal bruges:
Basis-spil + søfarer-udvidelse

MATERIALE

A Sekskantfelter:

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke- landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
19	0	0	4	4	4	4	4	39

B Talbrikker:

Antal	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	20

C Antal havne: 9 (5 specialhavne og 4 x 3:1 havne)

FORBEREDELSE

Saml rammen som vist. Alle sekskantfelter lægges med billedsiden nedad og blandes, og derefter lægges de i tilfældig rækkefølge inden for rammen med billedsiden opad. Det samme gøres med talbrikkerne. Blot må røde talbrikker (6,8) ikke ligge ved siden af hinanden, og de må heller ikke ligge på guldbjerge.

Skulle en af disse ting forekomme, skal udlægget korrigeres af alle spillere i fællesskab. Havnene blandes og lægges i en bunke med billedsiden nedad. Begyndende med den ældste spiller må spillerne efter tur hver lægge en havn til et landskab efter eget valg.

2. SPECIAL-REGLER

Etableringsfase:

Hver spiller må anbringe sine to første bygninger på vilkårlige pladser efter eget valg. Ved starten af spillet har hver spiller således en eller to hjemøer. De andre øer er "fremmede" øer.

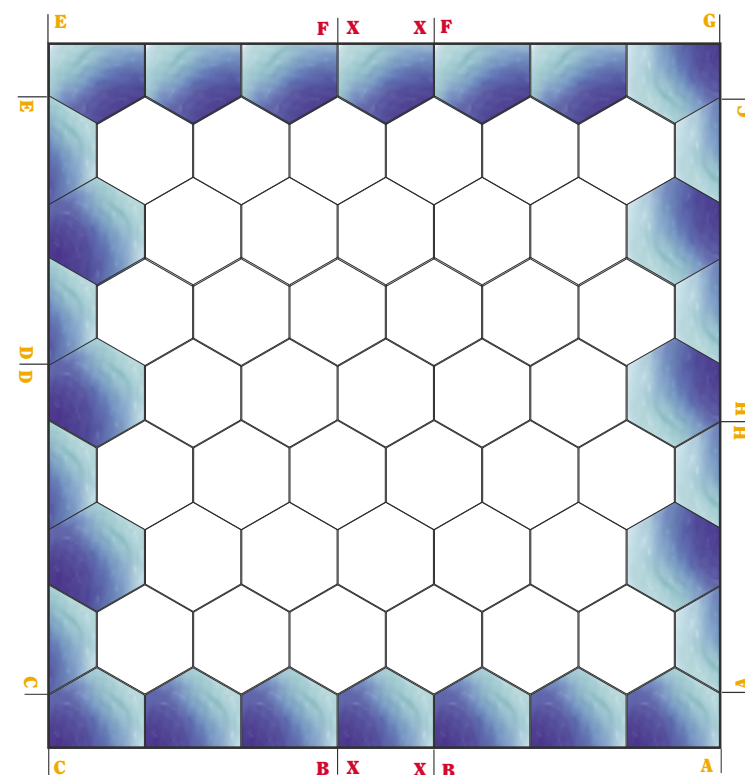
Special-sejrspoint

(for at nå til fremmede øer)

For hver **første bygning** en spiller anbringer på en (for ham) fremmed ø, får han en ekstra sejrspoint-brik.

Afslutning på spillet

Spillet er slut, så snart en spiller har 12 sejrspoint.



NY VERDEN/4

Spillerantal:
4

Spilletid:
ca. 90 minutter

Materiale der skal bruges:
Basis-spil + søfarer-udvidelse

MATERIAL

A Sekskantfelter:

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke- landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
23	0	0	5	4	4	5	5	46

B Talbrikker:

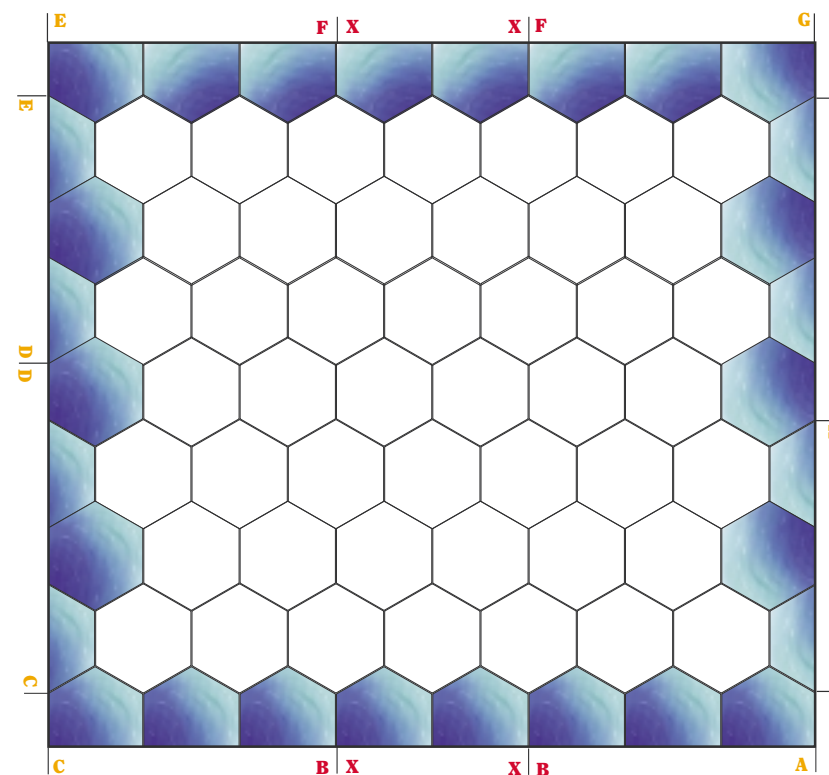
Antal	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
1	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23

C Antal havne: 10 (5 specialhavne og 5 x 3:1 havne)

Der gælder samme regler som for ny verden scenen for 3 spillere ovenfor.

Tip:

Hvis man ikke er tilfreds med udlægningen af sekskantfelter (for mange små øer eller for stor hovedø) kan man foretage en korrektion.



Med skibe skal der oprettes handelslinier mellem Catanien og Transcatanien.

1. FORBEREDELSE

Saml rammen som vist. Materialet der skal bruges er nævnt i tabellerne.

2. SPECIAL-REGLER

Etableringsfase:

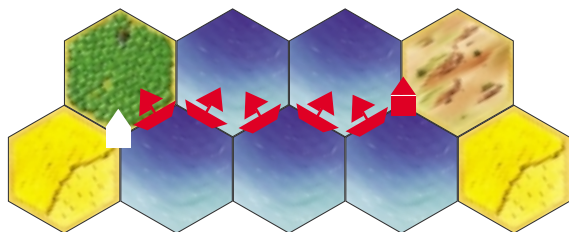
Spillerne anbringer ved starten af spillet deres to start-bygninger på den ene af de to øer - altså enten Catanien eller Transcatanien. En spillers etableringsø gælder så som hans hjemø. De andre øer gælder som fremmede øer for ham.

Bemærk: Hvis man anbringer en bygning ved den side af hjemøens kyst, der vender ud mod nabooen, skal man ved denne bygning anbringe et skib i stedet for en vej, så man hurtigt kan stikke til søs.

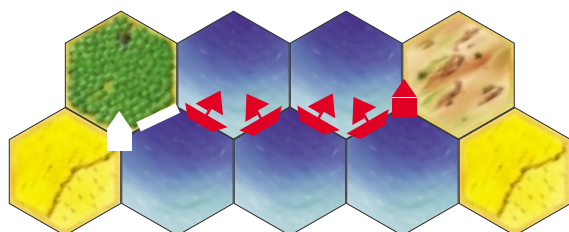
HANDELSLINIER

Vigtigt: I denne scene er der special-sejrspoint for handelslinier mellem bygningerne/byerne på Catanien og bygningerne/byerne på Transcatanien. Handelslinier kan laves på forskellige måder:

1. En spiller danner med sine skibe en direkte handelslinie fra sin egen bygning/by til en fremmed bygning/by på nabooen.



2. En spiller danner med sine skibe en forbindelse til en fremmed vej og har dermed en indirekte handelslinie mellem sin egen bygning/by og en bygning/by på nabooen.



3. MATERIALE

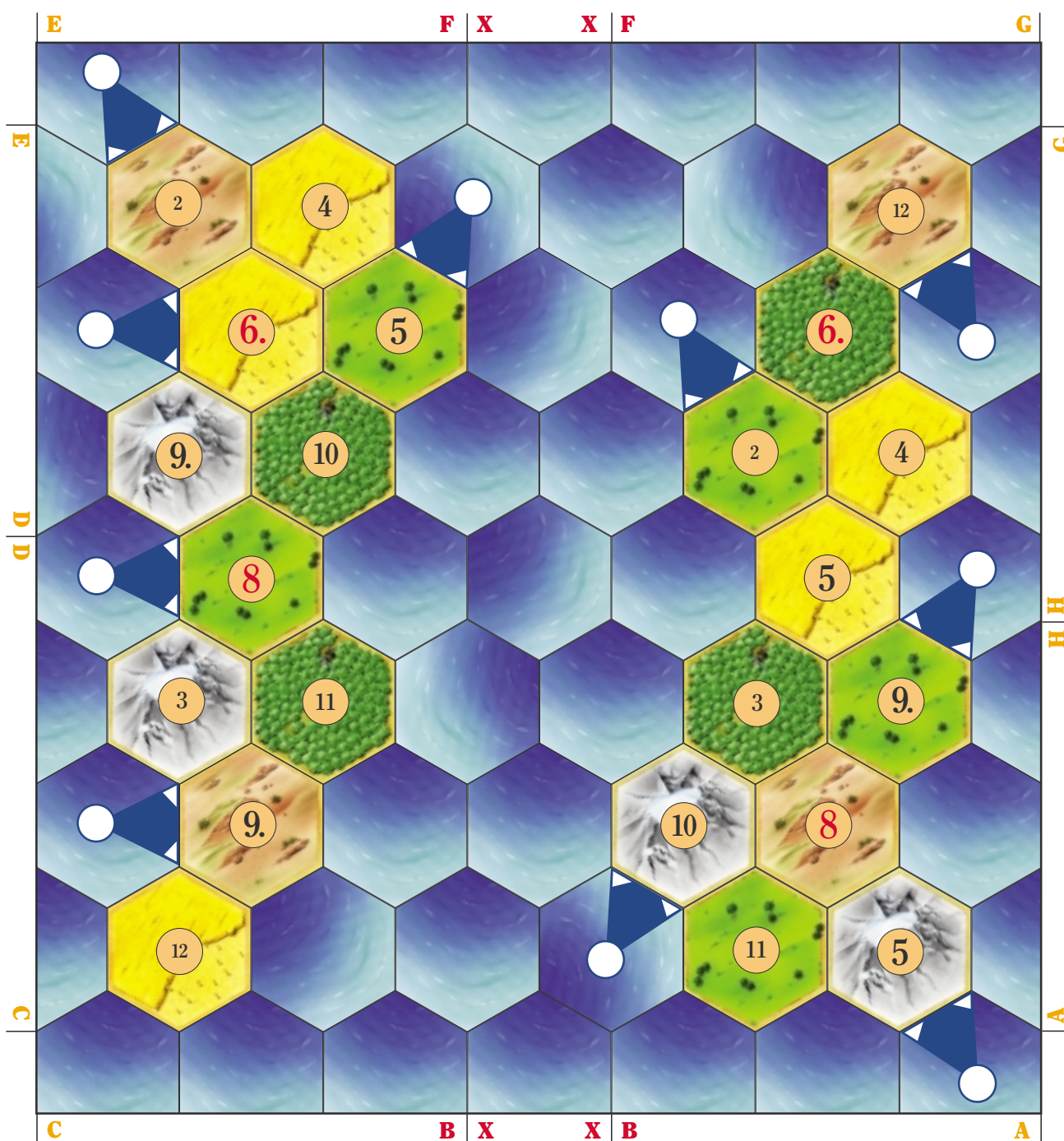
A Sekskantfelter:

Hav	Ørken	Guldflod (guld)	Agerjord (korn)	Bakke-landskab (mursten)	Bjerge (malm)	Eng (uld)	Skov (træ)	Ialt
17	0	0	5	4	4	5	4	39

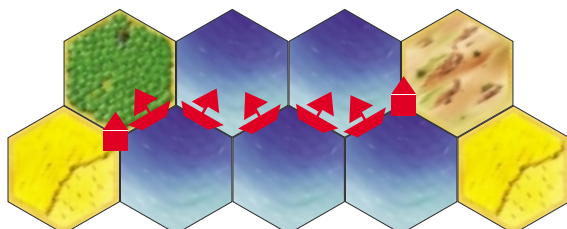
B Talbrikker:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ialt
Antal	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	22

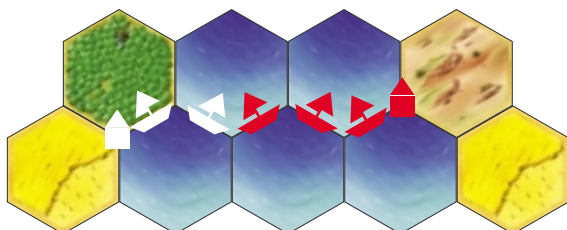
C Antal havne: 10 (5 specialhavne og 5 x 3:1 havne)



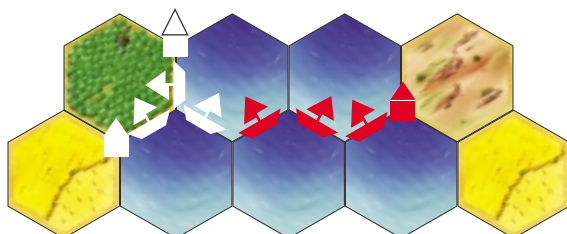
3. En spiller når med sine skibe til nabøen, anbringer dér en bygning (afstandsregel!) og danner dermed en direkte handelslinie mellem de to øer.



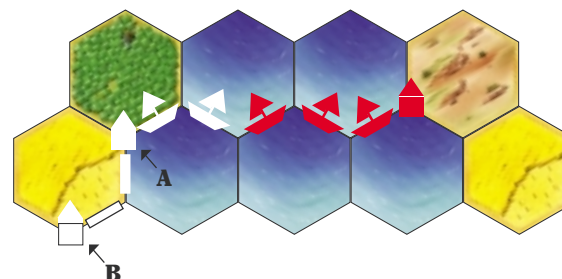
4. En spiller danner med sine egne skibe en forbindelse til en modspillers skibe og skaber derved en indirekte handelslinie mellem sin bygning/by og en bygning/by på nabøen.



5. Forgreninger er tilladt: En spiller danner med sine egne skibe en forbindelse til en anden spillers skibe og skaber derved to indirekte handelslinier til to bygninger/byer på nabøen.



6. En handelslinie kan ikke føres videre forbi en bygning/by. I eksemplet nedenfor er der således ingen handelslinie fra den røde bygning til den hvide bygning B.



Special sejrspoint (for handelslinier)

- En spiller får for hver direkte handelslinie, der udgår fra en bygning/by på hans hjemø, en sejrspoint-brik, der skubbes ind under hans startbygning.
- En spiller får kun en sejrspoint-brik for en indirekte handelslinie, hvis han har bidraget med flere skibe (hhv. skibe + veje) til handelslinien end modstanderen. Se eksemplet til punkt 4, hvor den røde spiller får 1 sejrspoint-brik. Hvis begge spillere havde bidraget med lige mange enheder, er det den spiller der har sluttet handelslinien der får sejrspoint-brikken.

I eksempel 5 har rød skabt en forbindelse til to bygninger og får derfor 2 sejrspoint-brikker, som han skubber ind under sin bygning.

Bemærk:

Hvis to spilleres skibslinier tilsammen udgør en handelslinie, gælder den som åben skibslinie. Derved er hver spiller berettiget til at fjerne det forreste skib i sin linie og derved afbryde handelslinien. Spilleren, der havde sejrspoint-brikken, skal afgive den igen. I eksempel 4 har hvid ingen glæde af handelslinien og fjerner sit skib. Rød mister sin sejrspoint-brik. Rød må selv udfylde hullet med et af sine egne skibe for atter at få brikken.

