

KLAUS TEUBER

CATAN

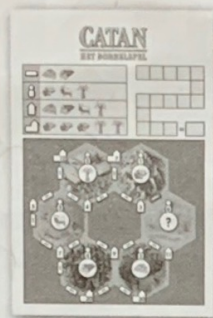
HET DOBBELSPEL



Speelmateriaal



- 6 grondstoffen-dobbelstenen



- 1 blocnote met dubbelzijdige speelvelden

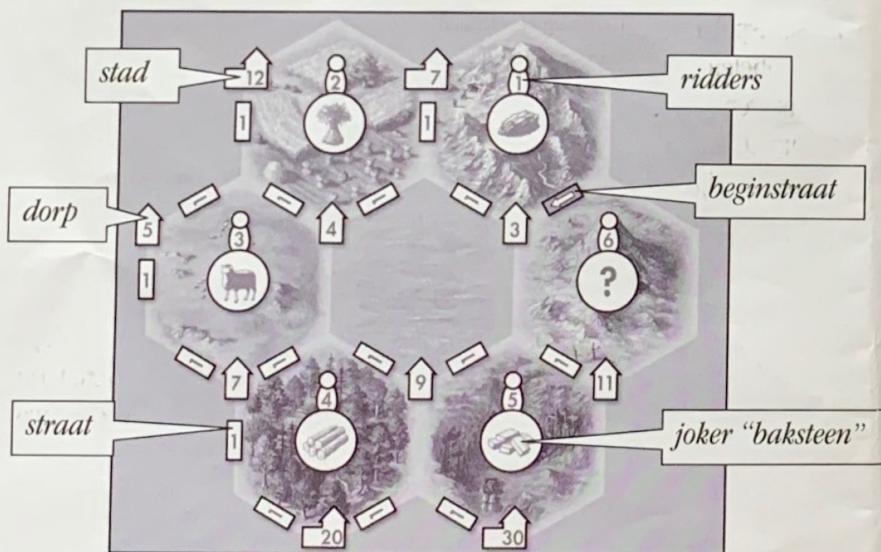


- de spelregels

Voorbereiding

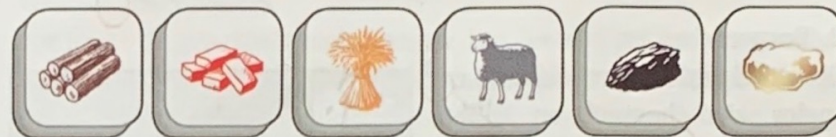
Iedere speler krijgt 1 vel van het blocnote met speelvelden. Leg de 6 dobbelstenen op tafel. Leg een potlood of pen klaar. De spelers bepalen onderling welke variant ze willen spelen: het basisspel of de "Plus"-variant. Ze leggen hun speelveld met de kant van de gekozen variant naar boven voor zich neer. Bepaal een startspeler door loting.

We leggen eerst de spelregels van het basisspel uit. Aan het einde van deze handleiding vindt u de aanvullingen voor de "Plus"-variant.



Kort speloverzicht

Het speelveld laat het eiland Catan zien met symbolen voor straten, dorpen, steden en ridders.



bout

baksteen

graan

wol

erts

goud

Iedere speler probeert in de loop van het spel zoveel mogelijk straten, dorpen, steden en ridders op het eiland op zijn vel te bouwen.

Een speler kan aangeven dat hij iets gebouwd heeft door het betreffende symbool te omcirkelen, er een kruis doorheen te zetten of het met een kleur te markeren.

Om te bouwen heeft een speler grondstoffen nodig. Deze krijgt hij door met de dobbelstenen te werpen. Op elke dobbelsteen staat elke grondstof 1 keer. De speler kan op het vel met het speelveld zien welke grondstoffen hij nodig heeft om iets te bouwen. Hij heeft dus bijvoorbeeld 1 hout en 1 baksteen nodig om een straat te bouwen. Hij kan dit dus uitsluitend doen als hij deze symbolen heeft gedubbeld. Wie iets gebouwd heeft, krijgt zoveel punten als in het betreffende symbool is aangegeven. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

Spelverloop

De startspeler begint. Hij voert de volgende 3 acties uit:

- Dobbelen
- Bouwen
- Punten noteren

Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt. Zo wordt doorgespeeld tot het spel is afgelopen.

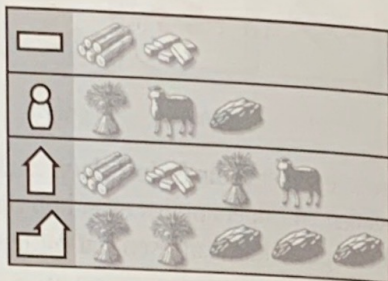
1. Dobbelen

De speler die aan de beurt is mag de dobbelstenen maximaal 3 keer werpen. Na de eerste worp legt de speler naar believen een aantal dobbelstenen opzij en werpt met de resterende dobbelstenen nog een keer. Na deze tweede worp mag hij extra dobbelstenen opzij leggen, maar ook eerder opzij gelegde dobbelstenen opnemen en in zijn laatste worp opnieuw werpen. Na de derde worp is zijn eindresultaat bereikt. Een speler mag ervoor kiezen om na zijn

eerste dan wel tweede worp te stoppen. Het eindresultaat kan nu uitsluitend worden gewijzigd door het inzetten van grondstoffenjokers of goudruil (zie blz. 5).

2. Bouwen

Op het vel met het speelveld kan een speler zien hoeveel en welke grondstoffen hij nodig heeft om iets te bouwen. Als hij bijvoorbeeld een ridder wil bouwen, legt hij 1 dobbelsteen met erts, 1 met wol en 1 met graan opzij en markeert hij met zijn potlood het gebouwde riddersymbool op zijn vel.



bouwoverzicht

Hij kan op dezelfde manier straten, dorpen en steden bouwen. Hij mag meerdere zaken in één beurt bouwen zolang hij voldoende grondstoffen heeft. Dobbelstenen die hij in zijn beurt al voor het bouwen van iets opzij heeft gelegd, mag hij niet nogmaals gebruiken.

Wat mag waar gebouwd worden?

Straat: een straat kost 1 hout en 1 baksteen en is altijd 1 punt waard. De eerste straat (beginstraat) is al gebouwd en kost geen grondstoffen. Een straat moet altijd aan een eerder gebouwde straat grenzen. Eventuele (gebouwde) dorpen en steden blokkeren de bouw van straten niet.

Dorp: een dorp kost 1 hout, 1 baksteen, 1 wol en 1 graan. Een dorp mag uitsluitend gebouwd worden als er een gebouwde straat aan grenst. Daarnaast moeten dorpen in oplopende volgorde worden gebouwd. Eerst het dorp dat 3 punten waard is, dan dat van 4 punten, enzovoort.

Stad: een stad kost 3 erts en 2 graan. Voor het bouwen van een stad gelden dezelfde voorwaarden als voor het bouwen van een dorp. Ook steden moeten in oplopende volgorde worden gebouwd.

Ridder: een ridder kost 1 erts, 1 wol en 1 graan. Ridders moeten net als dorpen en steden in oplopende volgorde worden gebouwd. Een speler die een ridder heeft gebouwd, kan deze eenmalig als joker inzetten (zie volgende

paragraaf). Voor het bouwen van een ridder is het niet nodig dat er straten, dorpen of steden aan het betreffende landschap grenzen.

Grondstoffenjokers

Een speler die een ridder heeft gebouwd, kan één keer per spel een grondstof naar keuze tegen de grondstof onder deze ridder ruilen. Na het dobbelen draait hij simpelweg een dobbelsteen naar keuze naar de zijde met de grondstof van een van zijn ongebruikte gebouwde ridders. Vervolgens geeft hij op zijn vel aan dat hij deze ridder heeft gebruikt.

Het vraagteken onder ridder 6 geeft aan dat de speler een dobbelsteen naar keuze naar een grondstof naar keuze mag draaien. Een speler mag in één beurt meerdere ridders gebruiken.

Opmerking: in totaal kan een speler in een spel dus niet meer dan 6 ridders inzetten (alle ridders één keer). Hij moet ze dan wel allemaal hebben gebouwd.

Voorbeeld: een speler heeft zijn eerste ridder gebouwd (met getal 1: erts). Na zijn derde worp heeft hij 2 erts, 2 graan, 1 goud en 1 wol. Omdat hij graag een stad wil bouwen, zet hij zijn ridder in en draait hij de dobbelsteen met wol naar de zijde met erts. Nu kan hij de stad bouwen. Hij zet nu een kruis door het ertssymbool onder de ridder om aan te geven dat hij deze heeft gebruikt.

Goudruil

Met goud kan een speler niets bouwen. Het dient uitsluitend als ruilmiddel om grondstoffen naar keuze aan te schaffen. Dat kan handig zijn, maar is ook duur. Na de derde worp kan een speler 2 dobbelstenen met goud ruilen tegen 1 met een grondstof naar keuze. Daartoe legt hij 1 dobbelsteen met goud opzij en draait hij de andere naar de gekozen grondstof. De opzijgelegde dobbelsteen kan hij in deze beurt niet meer gebruiken.

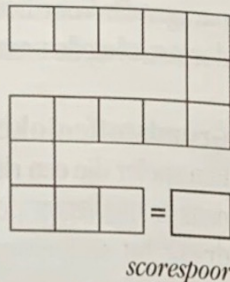
Opmerking: omdat een speler altijd twee goud nodig heeft om een andere grondstof te krijgen, is een enkele dobbelsteen met goud nutteloos.

Voorbeeld: een speler wil een stad bouwen. Hij heeft 2 erts, 2 graan en 2 goud gedobbeld. Omdat hij voor 2 goud een grondstof naar keuze kan kopen, draait hij één dobbelsteen met goud naar erts en legt hij de andere opzij. Nu heeft hij 3 erts en 2 graan en kan hij de stad bouwen.

3. Punten noteren

Na het bouwen noteert de speler de door hem behaalde punten op het scorespoor op zijn vel. Hij krijgt uitsluitend punten voor de zaken die hij in zijn laatste speelbeurt heeft gebouwd. Als hij meerdere zaken heeft gebouwd, telt hij de behaalde punten bij elkaar op. De punten uit de eerste ronde komen in het eerste vakje, die uit de tweede ronde in het tweede, enzovoort.

Belangrijk: als een speler in zijn beurt niet bouwt, moet hij “-2” in het vakje invullen. Aan het einde van het spel tellen deze punten negatief.



Voorbeeld: een speler heeft in zijn eerste beurt een dorp gebouwd en daarvoor 3 punten genoteerd. In de tweede beurt heeft hij 2 straten gebouwd en 2 punten ingevuld. Hij heeft de gebouwde straten en het dorp omcirkeld. In zijn derde beurt heeft hij de afgebeelde grondstoffen gedobbeld. Hij gebruikt 1 hout en 1 baksteen om een straat te bouwen (zie illustratie) en omcirkelt deze. Vervolgens gebruikt hij 1 wol, 1 erts en 1 graan om de ertsridder te bouwen. De ridder en de straat leveren elk 1 punt op. Hij vult dus 2 punten in het derde vakje in.

Einde van het spel

Nadat alle spelers 15 keer aan de beurt zijn geweest en alle 15 vakjes van hun scorespoor hebben ingevuld, is het spel afgelopen. Iedere speler telt nu de getallen in de vakjes van zijn scorespoor bij elkaar op (en trekt 2 punten af voor elke “-2”). De speler met de meeste punten wint het spel.

Aanvullende spelregels voor de “Plus”-variant Kort speloverzicht

In deze variant gaan de spelers de directe strijd met elkaar aan. Straten, dorpen, steden en ridders tonen geen punten meer. De spelers scoren deze nu op een andere manier. Wie als eerste 10 punten heeft, wint het spel.

Vorbereiding

Iedere speler gebruikt de “Plus”-kant van zijn speelveld. Verder is de voorbereiding identiek aan die van het basisspel. Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

Punten voor dorpen en steden

Elk gebouwd dorp is 1 punt waard, elke gebouwde stad 2 punten. Een speler geeft dit aan door de vakjes boven het eiland op zijn speelveld aan te kruisen.

Riddermacht

De speler die als eerste 3 ridders heeft gebouwd, heeft de “Riddermacht”, die 2 punten waard is. Dit geeft hij in het kader “Riddermacht” op zijn speelveld aan. Hij houdt de “Riddermacht” (en de 2 punten) tot een andere speler **meer** ridders dan hij heeft gebouwd. Deze speler neemt de “Riddermacht” en de 2 punten dan over (de oorspronkelijke eigenaar van de “Riddermacht” moet de markering in het kader weer doorhalen). Het is niet van belang of ridders al dan niet als joker zijn ingezet.

Langste route

De speler die als eerste de met een “X” gemarkeerde straat bouwt, heeft de “Langste route” (bestaande uit 5 straten), die 2 punten waard is. Dit geeft hij in het kader “Langste route” op zijn speelveld aan. Hij houdt de “Langste route” (en de 2 punten) tot een andere speler een **langere** route dan hij heeft gebouwd. Deze speler neemt de “Langste route” en de 2 punten dan over (de oorspronkelijke eigenaar van de “Langste route” moet de markering in het kader weer doorhalen). Bij het bepalen van de lengte van een route tellen vertakkingen **niet** mee.

Voorbeeld: uitsluitend de groen gemarkeerde straten gelden bij het bepalen van de lengte van de route (de rood gemarkeerde straat is een vertakking). De lengte van de route is dus 6.



Overige spelregels

- De startspeler werpt in de eerste ronde 3 dobbelstenen, de speler links van hem 4, enzovoort. Vanaf het moment dat een speler alle 6 dobbelstenen werpt, werpen alle spelers de rest van het spel 6 dobbelstenen.
- De spelers mogen dorpen, steden en ridders in een volgorde naar keuze bouwen, waarbij dorpen en steden zoals gebruikelijk aan gebouwde straten moeten grenzen.
- Toont een ridderveld 2 ridders, dan moet een speler beide ridders bouwen (aankruisen) om de jokerfunctie (eenmalig!) te mogen gebruiken.

Alle speelvelden gebruikt?

Er zijn losse blocnotes met speelvelden verkrijgbaar. Vraag ernaar bij uw winkelier!



© 2007 - 2015 Kosmos

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Auteur: Klaus Teuber

Illustraties: Tanja Donner

Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU