

CATAN

HET SNELLE KAARTSPEL

SPEELMATERIAAL

- 67 grondstoffenkaarten (11x baksteen, 11x hout, 16x erts, 15x wol, 14x graan)
- 42 bouwkaarten (9x straat, 15x dorp (achterzijde: stad), 5x ridder, 9x stadsuitbreiding, 4x bouwkostenkaart)
- 1 richtingkaart
- De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

In dit vlotte kaartspel bouwen de spelers met hun grondstoffen dorpen, steden, stadsuitbreidingen, ridders en straten. Daarmee verdienen ze overwinningpunten. Dorpen, steden en stadsuitbreidingen blijven het hele spel eigendom van dezelfde speler. Straten en ridders kunnen echter van eigenaar wisselen. Daarom zullen de spelers geneigd zijn hun steden uit te breiden met alle voordelen van dien. Wie als eerste 10 punten voor zich heeft liggen, wint het spel.



Overwinningpunt

VOORBEREIDING

De bouwkaarten

Sorteer de bouwkaarten (straat, dorp/stad, ridder en stadsuitbreiding) en leg deze als 4 gescheiden stapels midden op tafel. Verwijder bij een spel met 2 of 3 personen een aantal kaarten uit het spel:



Bij 2 spelers: doe alle kaarten die in de hoek rechtsonder een symbool voor 3 spelers of voor 4 spelers tonen terug in de doos.



Bij 3 spelers: doe alle kaarten die in de hoek rechtsonder een symbool voor 4 spelers tonen terug in de doos.

Bij 4 spelers worden alle bouwkaarten gebruikt.

- Zorg ervoor dat van alle kaarten in de stapel "Dorp/Stad" de zijde "Dorp" boven ligt. Schud daarna de stapel.
- Zorg ervoor dat van alle kaarten in de stapels "Ridder" en "Straat" de A-zijde boven ligt. Op deze zijde staat een voordeel. Op de B-zijde staat een overwinningpunt afgebeeld.
- Zorg ervoor dat van alle kaarten in de stapel "Stadsuitbreiding" de voorzijde boven ligt.

De grondstoffenkaarten en de markt:

- Schud alle grondstoffenkaarten en leg deze als gedekte trekstapel op tafel. Trek de bovenste 5 kaarten en leg ze open op tafel. Deze vormen de markt.
- Iedere speler trekt nu 3 grondstoffenkaarten van de gedekte stapel en neemt deze op handen. Houd ze geheim voor de andere spelers.

Startopstelling:



Leg de **richtingkaart** bij een spel met 3 of 4 spelers open naast de aflegstapel met de witte pijlen naar boven. **Opmerking:** bij een spel met 2 spelers wordt de richtingkaart niet gebruikt.



Richtingkaart

Iedere speler pakt 1 straat en 1 dorp en legt ze voor zich op tafel (de straat met de A-zijde naar boven). Iedere speler begint het spel dus met 1 overwinningpunt.

Verder krijgt iedere speler een bouwkostenkaart, die hij ook voor zich neerlegt. Doe overgebleven bouwkostenkaarten terug in de doos.

SPELVERLOOP

De oudste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. Wie aan de beurt is, voert de volgende acties in de aangegeven volgorde uit:

1. Grondstoffenkaart(en) ruilen: met de markt, een speler of de trekstapel.
2. Bouwkaart(en) "bouwen": hij legt een bouwkaart voor zich op tafel en betaalt de op de bouwkostenkaart aangegeven grondstoffen.
3. Nieuwe grondstoffenkaarten trekken.

Let op: nadat een speler deze 3 acties heeft uitgevoerd, is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

De richtingkaart heeft niets met de speelrichting te maken.

Opmerking: als in de loop van het spel de gedekte stapel grondstoffenkaarten leegraakt, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe trekstapel.

1. Grondstoffenkaart(en) ruilen

De speler mag aan het begin van zijn beurt grondstoffenkaarten ruilen. Het aantal kaarten dat hij maximaal mag ruilen hangt af van het aantal straten dat hij met de A-zijde naar boven voor zich heeft liggen (straten met de B-zijde naar boven tellen niet mee!):

- Hij heeft geen straten met de A-zijde naar boven voor zich: hij mag maximaal 1 kaart ruilen en uitsluitend met de gedekte stapel.
- Hij heeft 1 of meer straten met de A-zijde naar boven voor zich: voor elk van deze straten mag hij 1 kaart met de trekstapel, de markt of een andere speler ruilen.

Voorbeeld: een speler heeft 3 straten voor zich (zie afbeelding rechts). 2 daarvan liggen met de A-zijde naar boven. De speler mag maximaal 2 kaarten ruilen.



Een speler die 1 of meer straten met de A-zijde voor zich heeft, mag voor elk van deze straten uit de volgende ruilmogelijkheden kiezen:

Ruilen met de gedekte trekstapel: de speler legt 1 grondstoffenkaart op de aflegstapel. Daarna trekt hij er 1 van de gedekte trekstapel en neemt deze in zijn hand.

Ruilen met de markt: de speler neemt 1 grondstoffenkaart uit de markt en neemt deze in zijn hand. Daarna moet hij 1 handkaart terug in de markt leggen.

Let op: een speler zonder straten mag deze ruilmogelijkheid niet kiezen!

Ruilen met een andere speler: de speler trekt 1 grondstoffenkaart uit de gedekte hand van een andere speler naar keuze. Daarna geeft hij er 1 uit zijn eigen hand terug. Hij mag ook de zojuist getrokken kaart teruggeven. **Let op:** een speler zonder straten mag deze ruilmogelijkheid niet kiezen!

Voorbeeld: een speler die 3 straten met de A-zijde naar boven voor zich heeft mag bijvoorbeeld 3 kaarten met de markt ruilen of 2 kaarten met de gedekte stapel en 1 met een andere speler ruilen of 1 kaart met de gedekte stapel, 1 met een andere speler en 1 met de markt ruilen, enzovoort.

Opmerking: een speler met de stadsuitbreiding "Bibliotheek" mag in zijn beurt tijdens het ruilen van grondstoffenkaarten één keer 1 kaart uit de open hand van een andere speler naar keuze uitzoeken (in plaats van deze uit zijn gedekte hand te trekken). Als hij daarna een tweede kaart met deze speler wil ruilen, moet hij de kaart zoals gebruikelijk uit zijn gedekte hand trekken. De andere speler krijgt daarbij de gelegenheid om zijn grondstoffenkaarten te schudden.

2. Bouwkaart(en) "bouwen"



Dorp: een dorp is 1 overwinningpunt waard. Het bouwen van een dorp kost 1 hout, 1 baksteen, 1 graan en 1 wol. De speler betaalt de kosten door de betreffende grondstoffenkaarten op de aflegstapel te leggen. Daarna neemt hij een dorp uit de voorraad en legt deze voor zich (leg dorpen naast elkaar). Lig er geen dorpen meer in de voorraad, dan kunnen de spelers geen dorpen meer bouwen. Na het bouwen van een dorp mag de speler de richtingkaart omdraaien.



Stad: een stad is 2 overwinningpunten waard. Het bouwen van een stad kost 2 graan en 3 erts. Na het betalen van de betreffende grondstoffenkaarten draait de speler één van zijn dorpen naar de stadzijde om. Hij leest de daarop beschreven gebeurtenis voor. Deze geldt voor alle spelers. Gaat het om de gebeurtenis "Roofoverval" dan moet de richtingkaart omgedraaid worden. Een speler zonder dorpen kan geen stad bouwen.



Stadsuitbreiding: een stadsuitbreiding is 3 of 4 punten waard. Het bouwen van een stadsuitbreiding kost 3 wol en 1 erts. Na het betalen van de betreffende grondstoffenkaarten zoekt de speler 1 kaart uit de stapel stadsuitbreidingen en legt deze op één van zijn stadkaarten. De overwinningpunten van de stad zelf gelden nu niet meer. Een stadsuitbreiding heeft een bepaald voordeel, dat op de kaart beschreven is en direct geldig is. Een speler mag nooit 2 gelijke stadsuitbreidingen voor zich hebben (hij mag bijvoorbeeld niet 2 kerken bouwen). Een speler zonder steden kan geen stadsuitbreiding bouwen. Het is niet mogelijk om een stadsuitbreiding op een andere stadsuitbreiding te bouwen.



Straat: een straat kost 1 hout en 1 baksteen. Leg straten zo op elkaar dat de teksten en de overwinningpunten erop zichtbaar zijn. Straten worden altijd afwisselend gelegd: de eerste straat van een speler ligt altijd met de A-zijde naar boven, zijn volgende met de B-zijde, de derde met de A-zijde, enzovoort.



Ridder: een ridder kost 1 graan, 1 wol en 1 erts. Voor ridders geldt hetzelfde als voor straten: leg ridders zo op elkaar dat de teksten en de overwinningpunten erop zichtbaar zijn. Ridders worden altijd afwisselend gelegd: de eerste ridder van een speler ligt altijd met de A-zijde naar boven, zijn volgende met de B-zijde, de derde met de A-zijde, enzovoort.

Straten en ridders wisselen van eigenaar:

- Bouwt een speler een straat of een ridder en is er geen meer op voorraad, dan neemt hij respectievelijk de bovenste straat of ridder van een andere speler weg. De speler die in de pijlrichting van de richtingkaart het dichtbij zit, is het slachtoffer. Heeft deze speler de betreffende kaart niet, dan verliest de volgende speler in de pijlrichting de kaart, enzovoort.
- Heeft een speler een kerk of een stadsmuur, dan zijn respectievelijk zijn eerste ridder of zijn 3 eerste straten beschermd. Deze kunnen hem niet worden afgenomen. In dat geval wordt hij overgeslagen.

Belangrijke bouwregels:

- Een speler mag tijdens het bouwen zo vaak hij wil 1 benodigde grondstoffenkaart door 3 gelijke grondstoffenkaarten vervangen.
- Een speler mag in zijn beurt niet meer dan 1 exemplaar van een bepaalde bouwkaart bouwen. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om in dezelfde beurt 2 straten te bouwen. Hij zou wel 1 straat en 1 ridder mogen bouwen.

3. Nieuwe grondstoffenkaarten trekken

De speler trekt 2 grondstoffenkaarten van de gedekte stapel. Voor elke ridderkaart die met de A-zijde naar boven voor hem ligt, mag hij 1 extra grondstoffenkaart van de gedekte stapel trekken.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een speler aan de beurt is en 10 overwinningpunten heeft.

Voorbeeld: hieronder zijn de kaarten van de winnaar van het spel afgebeeld. Hij heeft 2 dorpen (2 punten), heeft 1 dorp tot stad uitgebouwd (2 punten) en hij heeft 1 stad met een kerk uitgebreid (3 punten). 2 ridders en 4 straten leveren hem nog eens 3 overwinningpunten op.



5 OF 6 SPELERS

Met behulp van een tweede exemplaar van dit spel kan met dezelfde spelregels ook met 5 of 6 spelers gespeeld worden. Schud alle grondstoffenkaarten van beide exemplaren door elkaar en vorm daarmee de gedekte stapel. Afhankelijk van het aantal spelers is een deel van de bouwkaarten uit het tweede exemplaar nodig:

Bij 5 spelers: voeg uit het tweede exemplaar alle bouwkaarten met het symbool voor 3 spelers toe.

Bij 6 spelers: voeg uit het tweede exemplaar alle bouwkaarten met het symbool voor 3 spelers en die met het symbool voor 4 spelers toe.



© 2011, 2015 KOSMOS Verlag
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Klaus Teuber
Illustraties: Michael Menzel
Design: Michaela Kienle
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU