

CATAN

BASISSPEL

Kort speloverzicht en startopstelling voor beginners

1 Voor je ligt straks het eiland Catan, dat uit 19 landtegels bestaat en door zee is omgeven. Het is de bedoeling om dit eiland te koloniseren.

2 Catan bestaat uit 1 woestijn en 5 verschillende landsorten. Elke landsort levert voor de spelers zijn eigen grondstoffen op.



Bos produceert hout

Heuvels produceren baksteen

Weide produceert wol



Akkers produceren graan

Bergen produceren erts

De woestijn produceert niets

3 Je begint het spel met 2 dorpen en 2 straten. Met de 2 dorpen bezit je al 2 overwinningpunten. Wie het eerst 10 overwinningpunten heeft, wint het spel.

4 Om overwinningpunten te krijgen, moet je nieuwe straten en dorpen neerzetten, en dorpen tot steden uitbouwen. Een stad is 2 overwinningpunten waard. Wie bouwen wil, heeft grondstoffen nodig.

5 Hoe kom je aan grondstoffen? Heel eenvoudig: elke beurt bepaalt een worp met 2 dobbelstenen welke landtegels grondstoffen opleveren. Als er bijvoorbeeld een "3" wordt gegooid, produceren alle landtegels met een "3" grondstoffen. In dit voorbeeld zijn dat bos (hout) en bergen (erts).



6 Alleen de spelers met dorpen en/of steden aan deze landtegels krijgen opbrengsten. In ons voorbeeld grenst een wit dorp (D) aan het bos met de "3" en een blauw (B) en oranje dorp (C) aan de bergen met de "3". Als er een "3" wordt gegooid, krijgt wit 1 hout en blauw en oranje ieder 1 erts.

7 Het is prettig dat dorpen en steden meestal aan meerdere landtegels (maximaal 3) grenzen en zo, afhankelijk van de dobbelsteenworp, verschillende grondstoffen kunnen oogsten of delven. In ons voorbeeld grenst het blauwe dorp (B) aan 3 landtegels: bos, bergen en heuvels.

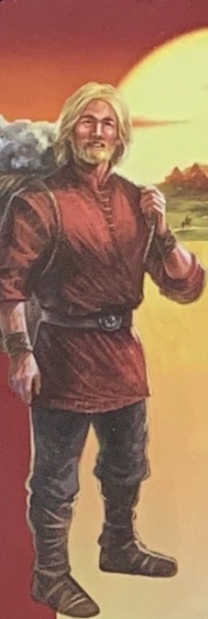
8 Heb je niet aan alle landsorten dorpen, dan kun je van de ontbrekende soort(en) niets produceren. Een slechte zaak, want om te kunnen bouwen heb je bepaalde grondstofcombinaties nodig.

9 Om toch aan ontbrekende grondstoffen te komen, mag je met de andere spelers ruilhandel plegen. Je biedt grondstoffen aan of vraagt de andere spelers om hun aanbod te doen. Als de ruil lukt, kom je wellicht aan de ontbrekende grondstoffen om je bouwplannen te verwezenlijken.

10 Een nieuw dorp mag je op een vrije driesprong bouwen, vooropgesteld dat je dit punt met een eigen straat hebt bereikt en dat dit punt op ten minste 2 paden afstand van andere dorpen ligt.

11 Overweeg goed waar je je dorpen bouwt. De getallen op de fiches variëren in grootte. Hoe groter de cijfers zijn, hoe waarschijnlijker het is dat deze worden gegooid. De getallen "6" en "8" zijn rood, omdat die het vaakst zouden moeten vallen. Hoe vaker een getal wordt gegooid, hoe hoger de opbrengst van de betreffende landtegels.





CATAN

BASISPEL

SPELREGELS

Op deze bladzijden staat alle belangrijke informatie die je nodig hebt om dit spel te spelen. Als er tijdens het spelen iets niet helemaal duidelijk is, zoek je onder het met een (→) aangegeven trefwoord in de Catan-almanak verder.

Startopstelling voor beginners

Wij bevelen aan om ondanks de mogelijkheden voor een variabele opbouw van Catan te beginnen met de op blz. 1 afgebeelde **Startopstelling voor beginners** (→). De kansen zijn bij deze opstelling voor alle spelers min of meer gelijk. Bouw het eiland op zoals afgebeeld: eerst de randdelen en dan de landtegels met de afgebeelde getallenfiches. Let op de precieze plaats van de havens.

Startopstelling voor gevorderden

Na 1 of 2 spellen kun je de variabele speelveldopbouw proberen. Zie de Catan-almanak onder Opbouw, variabel (→) voor details.

VOORBEREIDING

Startopstelling voor beginners

- De spelers kiezen een kleur en krijgen elk **5 dorpen**, **4 steden** en **15 straten**. Ieder zet 2 straten en 2 dorpen op het speelveld (zoals op blz. 1 afgebeeld), en legt de nog niet gebruikte dorpen, straten en steden voor zich neer. Als er drie spelers zijn, doe dan alle rode speelstukken in de doos. Iedere speler neemt een **bouwkostenkaart** (→).
- Leg de dobbelstenen en de bijzondere kaarten **Langste handelsroute** (→) en **Grootste riddersmacht** (→) naast het bord. Deze kaarten zijn nog van de bank.



- Leg de **grondstoffenkaarten** (→) in vijf stapels gesorteerd en open in de kaarthouders naast het speelveld.
- Schud de **ontwikkelingskaarten** (→) en leg deze als gedekte stapel naast de grondstoffenkaarten in het laatste vrije vakje van de kaarthouders.
- De kaarthouders met inhoud vormen de bank.



- Tot slot krijgt iedere speler **grondstoffen** (→), maar alléén voor zijn dorp dat op de afbeelding van de startopstelling met een letter gemarkeerd is. Voor **elke landtegel** die aan dit dorp grenst, neemt de speler één overeenkomstige grondstoffenkaart. Als je naar de startopstelling kijkt, krijgt blauw (B) bijvoorbeeld één baksteen, één hout en één erts.
- Iedere speler houdt zijn grondstoffenkaarten altijd gedekt in zijn hand.

HET SPELVERLOOP IN VOGELVLUCHT

De oudste speler begint. Wie aan de beurt is, mag in de hierna genoemde volgorde de volgende acties uitvoeren. Bovendien mag hij één **ontwikkelingskaart** (→) spelen. Dit mag ook vóór het dobbelen.

- Hij gooit eerst de dobbelstenen voor **grondstoffen** (→). De uitkomst geldt voor alle spelers: iedereen kan grondstoffen krijgen.
- Hij mag **handelen** (→) door met de bank of met andere spelers grondstoffen te ruilen.
- Hij mag **straten** (→), **dorpen** (→) of **steden** (→) **bouwen** (→) en/of **ontwikkelingskaarten** (→) kopen.

Vervolgens is de speler links van hem aan de beurt; hij zet het spel voort.

HET SPELVERLOOP IN DETAIL

De speler mag vóór of na onderstaande acties één ontwikkelingskaart spelen, zie 4. **Bijzondere spelregels**.

1. Grondstoffenopbrengsten

- De speler gooit de dobbelstenen. Het aantal ogen van de worp bepaalt welke landen grondstoffen opbrengen!
- Iedere speler die op een **driesprong** (→) een dorp bezit grenzend aan een landtegel met het geworpen getal op het zich daar bevindende fiche, krijgt een grondstoffenkaart van dit land. Heeft een speler een stad aan de landtegel met het geworpen getal, dan ontvangt hij 2 grondstoffenkaarten van dit land. Als hij twee of drie dorpen en/of steden aan die landtegel bezit, krijgt hij voor elke nederzetting opbrengsten. Houd je grondstoffenkaarten altijd gedekt.

Voorbeeld: wordt er een "8" gedobbeld, dan ontvangt rood 2 erts voor zijn dorpen. Wit krijgt 1 erts. Bij een worp van "10" krijgt wit 1 wol. Zou het witte dorp een stad geweest zijn, dan had wit bij een "10" 2 wol gekregen.



2. Handel

Daarna mag de speler die aan de beurt is op beide hierna aangegeven manieren grondstoffenkaarten ruilen en verhandelen om zodoende de door hem benodigde kaarten te krijgen.

a) Handel onderling (→):

De speler die aan de beurt is, mag met alle andere spelers grondstoffen ruilen. Hij mag zeggen wat hij nodig heeft en wat hij ervoor wil teruggeven. Hij mag ook aanbiedingen van de spelers afwachten en erop ingaan of een tegenbod doen.

Belangrijk: er mag uitsluitend met de speler die aan de beurt is gehandeld worden. Spelers die niet aan de beurt zijn, mogen onderling beslist niet handelen of over handel praten.

b) Handel met de bank (→):

De speler die aan de beurt is, mag ook met de bank ruilen.

- Hij mag zonder in het bezit te zijn van een haven altijd vier **gelijke** grondstoffenkaarten bij de bank inleveren en er één naar keuze terugnemen.
- Wanneer hij een nederzetting op een (3:1)-havenlocatie bezit, mag hij met de bank drie gelijke grondstoffenkaarten tegen één naar keuze ruilen. Heeft hij een nederzetting op een speciale havenlocatie, dan mag hij de aangegeven grondstoffensoort 2:1 met de bank ruilen.



Handel overzee zonder haven (4:1)



Handel overzee met 3:1-haven (3:1)



Handel overzee met speciale houthaven (2:1)

3. Bouwen (→)

Tot slot mag de speler die aan de beurt is bouwen om overwinningpunten (→) te verdienen!

- Daartoe moet hij bepaalde combinaties van grondstoffen bezitten, zoals aangegeven op de kaart **Bouwkosten**. Hij neemt de straten, dorpen en/of steden die hij met zijn grondstoffen betaalt en zet die op het speelbord. Hij legt betaalde grondstoffen terug in de voorraad.

a) Straten (→): benodigde grondstoffen: één hout en één baksteen.



- Een straat moet altijd op een pad gebouwd worden. Op ieder pad (→) mag één straat worden gebouwd.
- Een nieuwe straat moet altijd aan een bestaande eigen straat, dorp of stad gelegd worden.



Oranje mag uitsluitend op de blauw gemarkeerde paden straten bouwen, niet op het rood gemarkeerde pad.

- Zodra een speler een doorgaande route van ten minste vijf straten bezit (vertakkingen gelden niet), krijgt hij de bijzondere kaart **Langste handelsroute** (→). Als het een andere speler lukt om een nog langere handelsroute te bouwen, neemt deze direct de genoemde bijzondere kaart - en de 2 overwinningpunten - over.



Langste handelsroute



Rood heeft een route van 6 aaneengesloten straten (de vertakking telt niet mee) en heeft daarmee de langste handelsroute. De 7 straten lange handelsroute van oranje wordt door het rode dorp in 2 stukken verdeeld (een route van 2 en één van 5 straten).

b) Dorpen (→): benodigde grondstoffen: één baksteen, één hout, één wol en één graan.



- Dorpen mogen worden gebouwd op driesprongen, de punten waar drie tegels (eventueel in combinatie met 1 of 2 randdelen) elkaar raken. Een speler moet een dorp altijd zo bouwen dat het aan ten minste 1 van zijn straten ligt.
- Belangrijk: de afstandsregel (→).** Een dorp mag uitsluitend op een **driesprong** (→) gebouwd worden als de drie aangrenzende driesprongen vrij van dorpen en steden zijn.



Oranje mag een dorp op de blauw gemarkeerde driesprong bouwen. Vanwege de afstandsregel mag dat niet op de rood gemarkeerde driesprongen.

- Ook voor nieuwe dorpen krijgt de eigenaar 1 overeenkomstige grondstoffenkaart van de bank als het betreffende getal wordt geworpen.
- Elk dorp is **één overwinningpunt** waard.

c) **Steden** (→): benodigde grondstoffen: drie erts en twee graan.
Een stad kan uitsluitend gebouwd worden door een dorp te vervangen!



- Als een speler aan de beurt is en één van zijn dorpen tot een stad uitbouwt, vervangt hij deze door een stad en legt het dorp terug in zijn voorraad. Dit dorp is nu weer beschikbaar.
- De bank keert aan de eigenaar van elke stad die aan een landtegel ligt waarvan het getal op het fiche met de dobbelstenen geworpen wordt, twee overeenkomstige grondstoffenkaarten uit.
- Iedere stad is **twee overwinningpunten** waard.

d) **Ontwikkelingskaarten kopen** (→): benodigde grondstoffen: één erts, één wol en één graan.



- Wie een ontwikkelingskaart koopt, trekt de bovenste van de stapel.
- Er zijn drie verschillende soorten ontwikkelingskaarten: **ridderkaarten** (→), **voortgangskarten** (→) en **gebouwenkaarten** met **overwinningpunten** (→).



- Eénmaal gekochte ontwikkelingskaarten houdt men tot het moment van uitspelen geheim, opdat medespelers er geen rekening mee kunnen houden.

4. Bijzondere spelregels

- a) **Zeven gegooid** (→): de **struikrover** (→) slaat toe.
- Gooit de speler die aan de beurt is een zeven, dan krijgt niemand grondstoffen.
 - **Alle spelers** die méér dan zeven grondstoffenkaarten bezitten, leggen - naar beneden afgerond - de helft van hun kaarten af. Dus, als een speler negen kaarten bezit, legt hij er vier af. Ontwikkelingskaarten tellen niet mee.
 - Daarna moet de speler de **struikrover** (→) verplaatsen:
- 1) De speler moet de struikrover direct op een getallenfiche van een **andere** landtegel naar keuze zetten.
 - 2) Dan rooft hij eventueel van **één** speler die aan deze landtegel een dorp of stad bezit een **grondstoffenkaart** (→). De speler die beroofd wordt, biedt zijn kaarten gedekt in een waaier aan, zodat de ander er **één** kan trekken. Als meerdere spelers dorpen of steden aan die landtegel bezitten, mag hij één speler naar keuze beroven.

Belangrijk: als het getal van de landtegel met de struikrover gegooid wordt, krijgen de spelers met dorpen en/of steden aan deze tegel **geén opbrengsten**. De rover blijft staan.

b) **Een ontwikkelingskaart spelen** (→):

Een speler mag in zijn beurt wanneer hij wil één ontwikkelingskaart spelen, ook vóór het dobbelen. Dit mag echter géén kaart zijn die hij in deze beurt gekocht heeft!

Er zijn drie soorten ontwikkelingskaarten:

Ridderkaarten (→):



- Als een speler die aan de beurt is een ridderkaart speelt, moet hij de **struikrover** (→) verzetten, zoals links onder op deze bladzijde onder 1) en 2) omschreven.
- Eenmaal gespeelde ridderkaarten blijven open voor de spelers liggen.

- Wie als eerste drie open ridderkaarten voor zich op tafel heeft liggen, krijgt de bijzondere kaart **Grootste riddermacht** (→), die twee overwinningpunten waard is.

- Lukt het een speler om meer ridders te spelen dan de speler met de **Grootste riddermacht**, dan neemt die speler deze kaart - en de overwinningpunten - direct over.



Grootste riddermacht

Vooruitgangskarten (→):



Wie een voortgangskart speelt, voert de daarop vermelde aanwijzing direct uit. De kaart wordt daarna in de doos gelegd.

Gebouwenkaarten (→):



Kaarten met gebouwen, die overwinningpunten waard zijn, kan men het beste pas aan het einde van het spel tonen als men er zeker van is dat de voor de overwinning vereiste 10 overwinningpunten zijn verzameld.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct als iemand in zijn beurt 10 of meer overwinningpunten heeft en de overwinning opeist. Als een speler door het kopen van een ontwikkelingskaart zijn 10^e punt krijgt, mag hij de overwinning direct opeisen.



© 1995, 2015 Kosmos
 Stuttgart, Germany
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice: 0900 - 999 0000
 999games.nl/klantenservice

KOSMOS

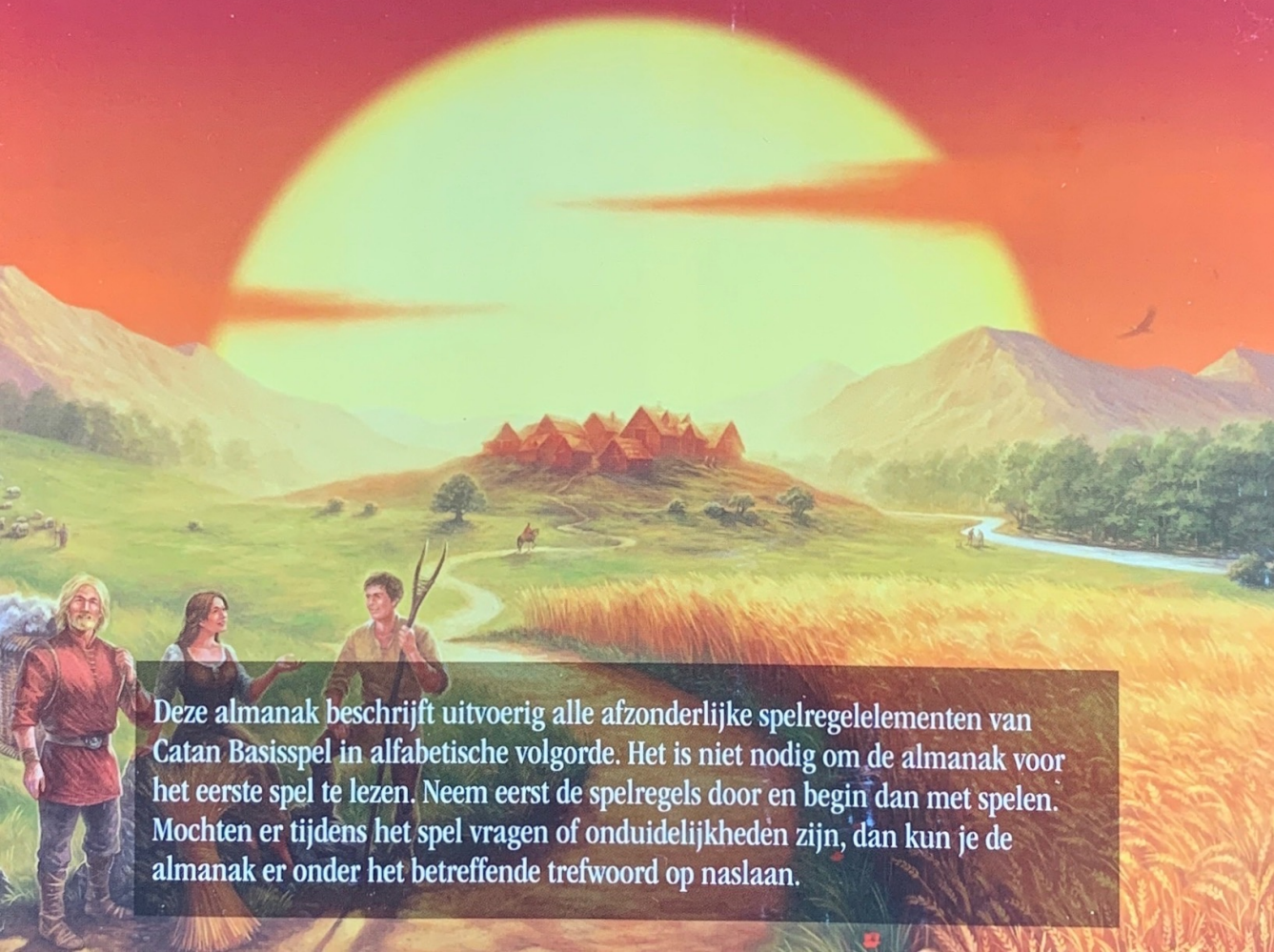
Auteur: Klaus Teuber
 Licentie: Catan GmbH © 2002
 Illustraties: Michael Menzel
 Vormgeving speelstukken:
 Andreas Klobner
 Vertaling & eindredactie:
 999 Games b.v.
 Alle rechten voorbehouden
 Made in EU

CATAN

BASISSPEL

Almanak

**Uitgebreide regelverduidelijkingen
en voorbeelden voor CATAN BASISSPEL**



Deze almanak beschrijft uitvoerig alle afzonderlijke spelregelementen van Catan Basisspel in alfabetische volgorde. Het is niet nodig om de almanak voor het eerste spel te lezen. Neem eerst de spelregels door en begin dan met spelen. Mochten er tijdens het spel vragen of onduidelijkheden zijn, dan kun je de almanak er onder het betreffende trefwoord op naslaan.

Speelmateriaal

19 zeshoekige landtegels

- Bos (4)
- Weide (4)
- Akkers (4)
- Heuvels (3)
- Bergen (3)
- Woestijn (1)
- 6 randdelen met 9 havens



95 grondstoffenkaarten (19 van elk)

- Hout = boomstammen = uit het bos
- Wol = schaaap = uit de weide
- Graan = korenschoof = van de akkers
- Bakstenen = klei = uit de heuvels
- Erts = mineralen = uit de bergen



25 ontwikkelingskaarten

- Ridders (14)
- Vooruitgang (6)
- Overwinningspunten (5)



4 bouwkostenkaarten

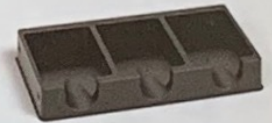


2 bijzondere kaarten

Langste handelsroute Grootste riddersmacht



2 kaarthouders



Speelstukken in vier kleuren

- 16 steden
- 20 dorpen
- 60 straten



Stad

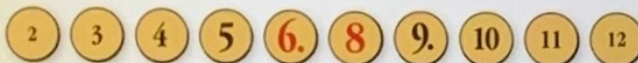
Dorp

Straat

De spelregels



18 getallenfiches



2 dobbelstenen



1 striukrover (grijs)



Uitgebreide regelverduidelijkingen en voorbeelden voor Catan

Afstandsregel	3
Bank	3
Begin van het spel	3
Bouwen	4
Bouwkostenkaart	4
Doel van het spel	4
Dorpen	4
Driesprongen	4
Gebouwenkaarten	4
Getallenfiches	5
Grondstoffen, grondstoffenkaarten	5
Grondstoffenopbrengsten	5
Grootste riddermacht	5
Handelen	5
- met de bank	5
- onderling	5
Havenlocatie	6
Langste handelsroute	6
Ontwikkelingskaarten spelen	6
Opbouw, variabele	7
Overwinningspunten	7
Paden	7
Ridderkaarten	7
Speelmateriaal	2
Spelverloop	8
Steden	8
Straten	8
Struikrover	8
Tactiek	8
Vooruitgangkaarten	9
Woestijn	9
Zeven gegooid	9

A

Afstandsregel

Een dorp mag alleen dan op een vrije driesprong gebouwd worden als de drie aangrenzende driesprongen niet met een dorp of stad bebouwd zijn.



Voorbeeld: de met A aangegeven dorpen zijn eerder gebouwd. Op de met B aangegeven driesprongen mogen géén dorpen gebouwd worden, maar de met C aangegeven driesprong mag wél bebouwd worden.

B

Bank

De bank bestaat uit alle speelkaarten die niet van de spelers zijn. In de bank bevinden zich onder andere vijf stapels grondstoffenkaarten (→), die gesorteerd en open in de kaarthouders naast het speelbord liggen. Schud de ontwikkelingskaarten (→) en leg deze als gedekte stapel in het laatste vrije vakje van de kaarthouders. De bijzondere kaarten horen aan het begin van het spel ook aan de bank. Van de bank kan niet geleend worden.

Begin van het spel

- Nadat het variabele speelveld is opgebouwd, kiest elke speler een kleur en neemt de betreffende speelstukken: 5 dorpen (→), 4 steden (→) en 15 straten (→) en een bouwkostenkaart (→).
- Sorteer de speelkaarten en leg deze in de kaarthouders. Zie verder onder Bank (→).
- Leg de twee bijzondere kaarten en de dobbelstenen naast het speelveld.
- Zet de struikrover (→) op de woestijntegel.

Je begint het spel met twee bouwronden, waarin iedere speler twee dorpen en twee straten op het speelveld zet. Hiervoor hoeft niet betaald te worden.

1. De eerste bouwronde



Wie het hoogst gooit, mag beginnen. Die speler zet een dorp op een driesprong naar keuze. Aan die nederzetting legt hij in een richting naar keuze een straat aan. Daarna komen in de richting van de klok de andere spelers aan de beurt. **Opgelet:** De afstandsregel (→) dient in acht genomen te worden!

2. De tweede bouwronde

Als alle spelers geweest zijn, begint de laatste speler direct aan de tweede bouwronde. Hij mag als eerste een tweede dorp bouwen en daarop een tweede straat aansluiten. **Opgelet:** De tweede beurt gaat tegen de richting van de klok in, zodat de speler die het eerst was nu als laatste zijn tweede dorp en straat

zet. Het tweede dorp mag los van het eerste op een willekeurige driesprong (→) gebouwd worden, waarbij wederom de afstandsregel (→) geldt. De tweede straat moet aan het tweede dorp gezet worden, in een richting naar keuze.

Iedere speler krijgt direct na het bouwen van zijn tweede dorp zijn eerste grondstoffen: voor elke landtegel die aan zijn tweede dorp grenst, neemt hij uit de bank één grondstoffenkaart van die soort.

De speler die als laatste zijn tweede dorp heeft gebouwd, begint dan het spel: hij werpt als eerste de dobbelstenen. Zie verder onder Spelverloop (→).

Bouwen

Nadat de speler die aan de beurt is, heeft gegooid en gehandeld, mag hij bouwen. Hij moet daarvoor de juiste combinaties van grondstoffen bezitten. Hij betaalt die aan de bank door ze op de stapels in de kaarthouders naast het bord terug te leggen. De speler mag zoveel bouwen en zoveel ontwikkelingskaarten kopen als hij maar wil, zolang hij dit kan betalen met zijn grondstoffenkaarten, en zolang de te bouwen speelstukken voorhanden zijn. Zie ook Bouwkostenkaart (→), Straten (→), Dorpen (→), Steden (→) en Ontwikkelingskaarten spelen (→). Na het bouwen is de beurt van de speler voorbij. De speler links van hem is nu aan de beurt.

Bouwkostenkaart

Een bouwkostenkaart geeft aan wat je kunt bouwen en welke grondstoffen je daarvoor moet betalen. De bouwkosten betaal je door de benodigde grondstoffenkaarten in de bank te leggen. De spelers kunnen dorpen (→) en straten (→) bouwen. Ze kunnen van dorpen steden (→) maken en ontwikkelingskaarten (→) kopen.

D

Doel van het spel

Het doel van het spel is om 10 overwinningpunten te halen. Is een speler aan de beurt en heeft hij 10 overwinningpunten behaald, dan is het spel direct afgelopen. Alleen in zijn beurt mag hij de overwinning aankondigen. Als iemand de overwinning vergeet te claimen, heeft hij pech en moet hij wachten tot zijn volgende beurt.

Voorbeeld: een speler heeft twee dorpen (2 punten), de bijzondere kaart "Langste handelsroute" (2 punten), twee steden (4 punten) en één ontwikkelingskaart met een gebouw (1 punt). Hij koopt een ontwikkelingskaart en trekt weer een gebouw (1 punt). De speler speelt beide gebouwenkaarten en wint direct het spel.

Opmerking: alleen in dit geval mag een ontwikkelingskaart direct gespeeld worden, zie onder Ontwikkelingskaarten spelen (→).

Dorpen

Een dorp is één overwinningpunt waard. Dorpen worden op driesprongen (het raakpunt van drie tegels) gebouwd. Wie een dorp bezit, kan van alle aangrenzende landtegels grondstoffen (→) krijgen. Bij de bouw van een dorp let je op de volgende twee punten:

1. Het dorp moet altijd aan een eigen straat grenzen.
2. De afstandsregel (→) dient in acht genomen te worden.

Opmerking: als een speler al zijn dorpen op het bord heeft staan, zal hij eerst een dorp tot een stad moeten uitbouwen voordat er weer een dorp beschikbaar is.

Driesprongen

Dit zijn de plaatsen op het speelbord waar drie land- en eventueel randdelen elkaar raken. Alleen op driesprongen mogen dorpen gebouwd worden. Een dorp of stad grenst aan deze 3 driesprongen (randdelen).

Opmerking: je mag ook een dorp bouwen op een punt dat ligt aan twee landtegels en een randdeel of aan één landtegel en twee randdelen.



G

Gebouwenkaarten

Gebouwenkaarten zijn één van de drie soorten ontwikkelingskaarten (→). Ze stellen culturele verworvenheden voor, die worden weergegeven door belangrijke gebouwen. Als een speler zo'n kaart heeft getrokken, houdt hij die geheim. Als een speler tijdens zijn beurt eventueel inclusief gedekte gebouwenkaarten opgeteld 10 punten heeft, draait hij zijn gebouwenkaart(en) direct om en claimt de overwinning.

Opmerking: laat je ontwikkelingskaart(en) niet aan de andere spelers zien. Ook het aantal kaarten mag je geheim houden. Zo blijft het onzeker of een speler het spel uit kan maken of niet.

Getallenfiches

Op deze ronde fiches staan op de voorkant getallen, “2” tot en met “6” en “8” tot en met “12”. De “2” en de “12” vind je maar éénmaal, de rest tweemaal. De “7” ontbreekt: zie verder onder Struikrover (→). Hoe groter het getal gedrukt staat, hoe hoger de waarschijnlijkheid, dat het getal gegooid wordt. De meest gegooidde getallen, “6” en “8”, zijn rood gedrukt. Hoe vaker een getal gegooid wordt, hoe meer grondstoffen een landtegel met dat getal opbrengt. Zie verder onder Tactiek (→).

De letters op de achterkant van de getallenfiches zijn uitsluitend bedoeld als hulpmiddel bij het leggen van het speelveld.

Grondstoffen, grondstoffenkaarten

Er zijn vijf verschillende grondstoffenkaarten (zie Speelmateriaal). De spelers krijgen deze kaarten als grondstoffenopbrengsten (→), dat wil zeggen de opbrengsten van de landerijen waaraan hun dorpen en steden liggen. De spelers moeten hun grondstoffenkaarten gedekt in de hand houden. Als er niet genoeg kaarten in voorraad zijn om alle spelers uit te betalen, krijgt niemand kaarten.

Grondstoffenopbrengsten

Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij eerst dobbelen voor de grondstoffenopbrengsten. Het aantal gegooidde ogen geeft aan welke landtegels deze beurt uitkeren (bij “12” en “2” is het iedere keer maar één tegel die uitkeert). Alle spelers die dorpen en/of steden bezitten aan landtegels die uitkeren, krijgen opbrengsten van die tegels. Voor ieder van zijn dorpen krijgt de speler één corresponderende grondstoffenkaart en voor iedere stad twee.

Grootste riddermacht

Wie aan de beurt is en als eerste zijn derde ridderkaart open voor zich neerlegt, krijgt de bijzondere kaart “Grootste riddermacht”. Deze is voor de houder twee punten waard. Hij legt hem open voor zich neer. Op het moment dat een andere speler meer ridderkaarten open voor zich heeft liggen, wordt de bijzondere kaart (met de 2 punten) direct aan hem overgedragen.

H

Handelen

Nadat de speler die aan de beurt is voor de grondstoffenopbrengst heeft gedobbeld, mag hij handelen: hij mag met de andere spelers grondstoffenkaarten ruilen (handel onderling →). Hij mag ook buiten de andere spelers om handelen (handel met de bank →) door eigen grondstoffenkaarten met kaarten van de bank te ruilen. De speler die aan de beurt is, mag zo vaak en zo veel ruilen als hij wil, mits hij voldoende van de juiste kaarten heeft.

- Met de bank

Als een speler aan de beurt is, kan hij in zijn handelsfase ook zonder de andere spelers handelen: hij ruilt dan met de bank (in feite drijft hij dan handel overzee).

- 1) De eenvoudigste en ongunstigste variant is dat een speler gewoon met de bank vier gelijke grondstoffenkaarten tegen één naar keuze ruilt. De speler heeft voor deze ruil geen haven nodig.

Voorbeeld: Theo legt vier ertskaarten in de bank en neemt daarvoor een boutkaart terug. Het is vaak zinvoller, om eerst een poging te doen om met één van de spelers te ruilen (handel onderling →), maar als die niet willen...

- 2) Betere ruilmogelijkheden heeft een speler die op een havenlocatie een dorp of een stad bezit. Er zijn twee soorten havenlocaties:
 - Gewone havens (3:1): een speler die zo'n haven bezit en aan de beurt is, mag tijdens zijn handelsfase drie gelijke grondstoffenkaarten van een soort naar keuze in de bank leggen en daarvoor één kaart naar keuze terugnemen.



Voorbeeld: Wim legt 3 wolkaarten in de bank en neemt daarvoor één ertskaart terug.

- Gespecialiseerde havens (2:1): nu is het belangrijk in welke speciale haven de speler zijn dorp of stad heeft gebouwd. De gunstigste ruilmogelijkheid geldt uitsluitend voor de grondstoffensoort die bij de haven is afgebeeld.



L

Voorbeeld: Swaan heeft een dorp (of stad) in een gespecialiseerde houthaven gebouwd. Zij legt twee houtkaarten terug in de bank en neemt daarvoor in de plaats één graan (of een andere grondstoffenkaart naar keuze). Zij zou ook 4 hout tegen twee andere grondstoffenkaarten hebben mogen ruilen: al naar gelang haar behoefte.

Opmerking: in een gespecialiseerde haven mag je geen andere dan de aangegeven grondstoffen in een verhouding 2:1 ruilen. Je mag er ook geen andere grondstoffen in een verhouding van 3:1 ruilen.

- Onderling

De speler die aan de beurt is, mag na het dobbelen voor de grondstoffenopbrengsten met zijn medespelers grondstoffenkaarten ruilen. De voorwaarden voor het ruilen - hoeveel, waarvoor - worden aan de handelsgeest van de spelers overgelaten. **Belangrijk:** er mag uitsluitend door en met de speler gehandeld worden die aan de beurt is. De andere spelers mogen onderling beslist niet handelen of zelfs maar hints geven.

Voorbeeld: Willem is aan de beurt. Hij heeft voor de bouw van een straat één kaart met bakstenen nodig. Hij bezit twee hout en drie erts. Willem vraagt: "Wie geeft éénmaal bakstenen voor een erts?" Bob roept: "Als je mij drie erts kunt, dan geef ik je een baksteen!" Pien sist tussendoor: "Je krijgt je baksteen, als je mij een hout en een erts geeft..." Willem kiest voor het aanbod van Pien en ruilt een hout en een erts tegen een baksteen.

Belangrijk: omdat Willem aan de beurt is, mogen Bob en Pien niet met elkaar handelen of overleggen.

Havenlocatie

Om in het bezit van een haven te komen, moet de speler een dorp aan de kust bouwen op één van de daartoe bestemde locaties. Deze zijn te herkennen aan de op de randdelen getekende zeeeringen. In havens kan men grondstoffenkaarten gunstiger verhandelen, zie verder onder Handel met de bank (→).



Langste handelsroute

Zodra een speler een ononderbroken handelsroute bezit die uit 5 aaneengeschakelde straten bestaat, neemt hij de bijzondere kaart "Langste handelsroute" en legt die open voor zich neer. Deze kaart is twee punten waard.

Opgelet: vertakkingen in de straat tellen in zoverre niet mee dat alléén de langste doorlopende route telt. Zodra een andere speler een nog langere doorlopende handelsroute bezit, neemt deze direct de bijzondere kaart (en de punten) over.

Opmerking: eigen dorpen onderbreken je handelsroute niet, maar je handelsroute kan wel door dorpen van andere spelers onderbroken worden!



Voorbeeld: oranje heeft de "Langste handelsroute", bestaande uit 7 straten. Rood bouwt het met een zwarte cirkel gemarkeerde dorp. Daarmee onderbreekt hij de handelsroute van oranje en bezit nu zelf de "Langste handelsroute" en de bijbehorende 2 overwinningpunten.

Als een handelsroute door het onderbreken ervan minder dan 5 straten lang is en niemand anders een route van minimaal 5 straten heeft, dan wordt de bijzondere kaart "Langste handelsroute" weer naast het speelbord gelegd. Als twee spelers na een onderbreking van de langste route allebei een even lange route hebben, en deze zijn minstens vijf straten lang, dan gaat de kaart ook terug naar de bank. Deze komt weer onder de spelers zodra iemand als enige de langste handelsroute bezit.

O

Ontwikkelingskaarten spelen

Er zijn drie verschillende ontwikkelingen: ridderkaarten (→), vooruitgangkaarten (→) en gebouwenkaarten (→). Iedere speler houdt zijn ontwikkelingskaarten geheim totdat hij ze speelt. Een ontwikkelingskaart mag behoudens één uitzonderingsgeval (zie **uitzondering**, blz 7, als je een gebouwenkaart koopt met het winnende punt), niet in de beurt waarin hij getrokken wordt, gespeeld worden. Het is de bedoeling dat de andere spelers niet mogen weten welke kaarten je hebt. Je mag de kaarten meerdere beurten bewaren.

Als je aan de beurt bent, mag je één ontwikkelingskaart spelen. Dat zal meestal een ridderkaart of een vooruitgangkaart zijn. Je mag de kaart gedurende je beurt, ook vóór je dobbelsteenworp, op elk moment spelen, als je hem maar niet in deze beurt getrokken hebt.

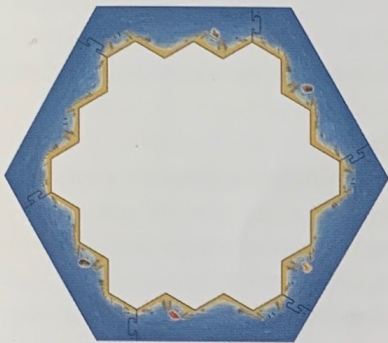
Gebouwenkaarten (één of meerdere tegelijk) met overwinningpunten worden pas aan het einde van het spel getoond, wanneer een speler tien punten bereikt en het spel beëindigt.

Uitzondering: koop je de kaart met je 10^e overwinningpunt, dan mag je die direct tonen en de overwinning opeisen.

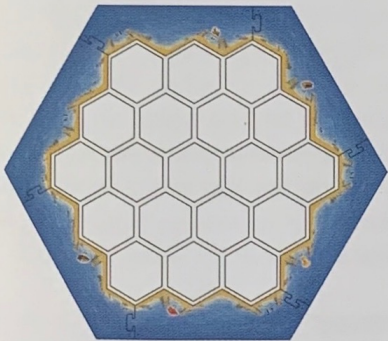
Opbouw, variabele

1. Pas de randdelen naar believen aan elkaar.

Gebruik de kanten met de havens.

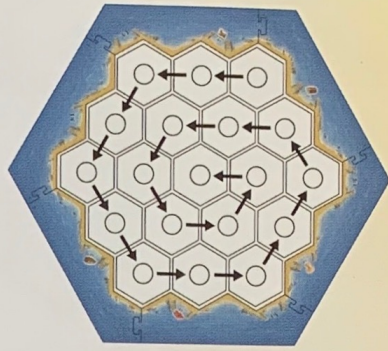


2. Schud de landtegels. Trek er steeds één en leg deze open binnen het door de randdelen gevormde speelveld totdat het volledig gevuld is.



3. Leg de getallenfiches als volgt neer:

- Leg ze gedekt neer, met de letters naar boven.
- Leg ze op alfabet tegen de wijzers van de klok in op de landtegels, van buiten naar binnen werkend, te beginnen op een hoek.
- Op de woestijn komt géén fiche te liggen.
- Als alle fiches liggen, draai je ze om. De getallen worden zichtbaar.
- Rode getallen (6 en 8) mogen niet aan elkaar grenzen. Als dit door de locatie van de woestijntegel voorkomt, verwissel je het laatst gelegde rode getal met het eerstvolgende om te draaien fiche.



Nu ga je verder naar Begin van het spel (→).

Overwinningpunten

Wie als eerste 10 overwinningpunten in zijn beurt heeft, wint het spel. Overwinningpunten verdien je met de volgende zaken:

Elk dorp	-	1 punt
Elke stad	-	2 punten
Langste handelsroute	-	2 punten
Grootste riddermacht	-	2 punten
Elke gebouwenkaart	-	1 punt

Iedere speler begint het spel met twee dorpen, die samen twee overwinningpunten waard zijn.

Je hebt dus nog maar acht punten nodig om te winnen.

P

Paden

Als het speelveld is samengesteld, vormen paden de grens tussen landtegels onderling, en tussen landtegels en randdelen. Op ieder pad mag een straat gebouwd worden. **Ter verduidelijking:** alle paden, behalve die langs de kust van Catan, komen uit op een driesprong (→). Dat is het punt waar drie landtegels elkaar raken.



R

Ridderkaarten

Wanneer je in je beurt een ontwikkelingskaart met een ridder speelt, moet je direct de struikrover (→) verplaatsen.

- Je neemt de rover en zet hem op het getallenfiche van een andere landtegel naar keuze.
- Als een andere speler aan deze landtegel een dorp of stad bezit, mag je van hem een grondstoffenkaart trekken en houden. Als er twee of drie spelers zijn, mag je er één beroven. Je berooft de speler door één gedekte kaart uit zijn hand te trekken.



Voorbeeld: Swaan is aan de beurt en speelt een ridderkaart. Zij moet direct de struikrover, die op een landtegel met bergen staat, verzetten. Swaan zet de rover op de bostegel met "4". Swaan mag nu van speler A of B een gedekte grondstoffenkaart uit zijn hand trekken. Als er in de volgende opbrengstenfase een "4" gegooid wordt, krijgen spelers A en B van deze landtegel geen hout. De bostegel blijft geblokkeerd totdat de rover wordt verzet - na het omdraaien van een nieuwe ridderkaart of een dobbelsteenworp van zeven.

- Een gespeelde ridderkaart blijft open voor de speler liggen. Wie als eerste drie open ridderkaarten voor zich heeft, krijgt de bijzondere kaart "Grootste riddermacht" (→), die 2 overwinningspunten waard is.
- Zodra een andere speler een ridderkaart speelt en daardoor een grotere riddermacht krijgt dan de houder van de kaart "Grootste riddermacht", neemt hij deze bijzondere kaart en de 2 punten over.

S

Spelverloop

- Opbouw, variabele (→)
- Voorbereiding: Begin van het spel (→)
- De eerste speler begint en doorloopt achter elkaar de drie fasen van zijn beurt:
 - 1) Dobbelstenen gooien voor grondstoffenopbrengsten (→)
 - 2) Handelen (→)
 - 3) Bouwen (→)

Daarna is de speler links van hem aan de beurt.

Steden

Je kunt uitsluitend van een bestaand dorp een stad maken. In de bouwfase van je beurt betaal je de vereiste grondstoffen, neem je het dorp terug, en zet je daarvoor in de plaats op dezelfde plek een stad in jouw kleur. Iedere stad is twee overwinningspunten waard en brengt voortaan dubbele grondstoffen op.

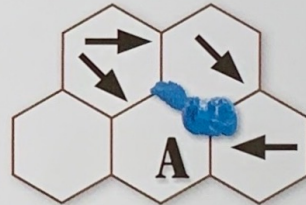


Voorbeeld: er wordt voor de grondstoffenopbrengst een "8" gegooid. De blauwe speler ontvangt drie ertskaarten: één voor zijn dorp en twee voor zijn stad. De oranje speler ontvangt voor zijn stad twee hout.

Tip: als je je dorpen niet tot steden uitbouwt, kun je het spel bijna niet winnen. Elke speler kan maar vijf dorpen bouwen, want hij heeft er niet meer. Daarmee kan hij maar vijf punten scoren van de benodigde tien om het spel te winnen.

Straten

Straten zijn de verbindingen tussen je eigen dorpen en/of steden. Straten worden op paden (→) gebouwd. Wie geen straten bouwt, kan ook geen nieuwe dorpen bouwen. Straten op zich brengen alléén overwinningspunten op voor de speler die de bijzondere kaart "Langste handelsroute" (→) bezit.



Voorbeeld: de speler met dorp A gaat een straat bouwen. Hij mag zijn straat bouwen op de paden die met een pijl zijn aangegeven. Op ieder pad mag je uiteraard maar één straat bouwen. Op zee mag natuurlijk geen straat gebouwd worden. Langs de kust daarentegen wel.

Struikrover

De struikrover staat aan het begin van het spel in de woestijn (→). Hij wordt pas verplaatst als een speler een ridderkaart (→) speelt of als er zeven gegooid (→) wordt. Zolang de rover zich op een landtegel bevindt, produceert deze geen grondstoffen en levert de speler(s) die dorpen en/of steden aan deze tegel bezitten, niets op. Als de rover weer verplaatst wordt, wordt de productie direct hervat.

T

Tactiek

Omdat Catan op een variabel speelveld gespeeld wordt, is de situatie elk spel anders. De tactische overwegingen zijn

daardoor ook veranderlijk. Toch zijn er een paar punten waar elke speler op zou moeten letten:

1. Bakstenen en hout zijn in het begin de belangrijkste grondstoffen. Je hebt beide nodig voor de bouw van straten en dorpen. Iedere speler zou er goed aan doen om ervoor te zorgen dat hij een dorp aan een gunstig bos- of heuvelland krijgt. Gunstig wil zeggen: daar, waar een getallenfiche ligt met een getal dat naar verwachting vaak gegooid zal worden.

Opmerking: rekenkundig geldt dat hoe dichter het getal bij "7" ligt, hoe vaker het gegooid wordt; "6" en "8" zijn het gunstigst; "2" en "12" het ongunstigst. Dit komt doordat er voor "6" en "8" meer combinaties op de dobbelstenen bestaan dan voor "2" en "12".

Voorbeeld: de combinaties voor een worp van "6" zijn: 1/5, 2/4, 3/3, 4/2 en 5/1. De enige combinatie voor een worp van "2" is 1/1. Derhalve wordt "6" vijfmaal zo vaak als "2" gegooid (in de verbouwing 5 : 1).

2. De waarde van havens mag niet onderschat worden. Wie bijvoorbeeld dorpen en steden bezit aan productief akkerland, doet er goed aan om een dorp op de havenlocatie met het graansymbool te bouwen.
3. Bij het bouwen van je eerste dorpen doe je er goed aan om ervoor te zorgen dat je voldoende achterland hebt om te kunnen uitbreiden. Zo is het riskant om dicht bij het midden van het eiland te bouwen: daar blokkeren straten van andere spelers je uitbreidingsmogelijkheden al gauw.
4. Wie veel handel drijft, heeft méér kans om te winnen. Ook als je zelf niet aan de beurt bent, doe je er goed aan om te onderhandelen met de speler wiens beurt het is. Als de onderhandeling lukt, verhoog je je eigen kansen als je zelf weer aan de beurt bent.

V

Vooruitgangskaarten

De vooruitgangskaarten vormen een groep ontwikkelingskaarten. Van elk zijn er twee:

- **Stratenbouw:** wie deze kaart speelt, mag gratis en verder conform de spelregels direct twee nieuwe straten op het speelveld plaatsen.
- **Uitvinding:** wie deze kaart speelt, mag uit de bank 2 grondstoffenkaarten naar keuze nemen. Hij mag deze kaarten direct aanwenden om te bouwen.
- **Monopolie:** wie deze kaart speelt, kiest een grondstoffensoort uit. Alle spelers moeten direct al hun grondstoffenkaarten van deze soort aan de speler die de monopoliekaart uitspeelt, geven.

W

Woestijn

De woestijn is het enige land dat geen grondstoffen oplevert. Er ligt derhalve ook geen getallenfiche. In de woestijn zwerft de struikrover. Die begint hier het spel. Wie aan de woestijn een dorp bouwt, moet zich realiseren dat hij van de woestijn geen grondstoffenopbrengsten kan krijgen.

Z

Zeven gegooid? De rover komt in actie!

- 1) Gooit de speler in de grondstoffenfase een "7", dan krijgt niemand grondstoffen. Integendeel: alle spelers tellen hun grondstoffenkaarten. Wie méér dan zeven grondstoffenkaarten bezit (dus 8, 9, 10 of méér), moet de helft van zijn kaarten, afgerond naar beneden, aan de bank teruggeven. Hij kiest zelf welke. Ontwikkelingskaarten tellen niet mee.

Voorbeeld: Marileen gooit een "7". Zij heeft maar zes kaarten op handen. Michael heeft zeven kaarten en Willem elf. Willem moet afgerond vijf kaarten afleggen. Willem kiest 3 hout en twee wol en geeft die terug aan de bank.

- 2) Dan neemt de speler die aan de beurt is de rover en zet hem op het getallenfiche van een andere landtegel naar keuze. Verplaatsen is verplicht. Bovendien mag die speler een grondstoffenkaart roven (en houden) van een speler die een dorp of stad aan de landtegel bezit waar de rover gezet wordt. Als er meer spelers zijn, mag hij er één aanwijzen. De gekozen speler moet zijn grondstoffenkaarten gedekt in een waaier aanbieden, waarop de rovende speler blind één van deze kaarten trekt. Zie verder het voorbeeld onder Ridderkaarten (→).

Dan zet die speler zijn beurt voort met de handelsfase.



© 1995, 2015 Kosmos, Stuttgart, Germany
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
Licentie: Catan GmbH © 2002
Illustraties: Michael Menzel
Vormgeving speelstukken: Andreas Klobner
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.
Alle rechten voorbehouden. Made in EU