

STAR TREK®

CATAN



ALMANAK

**Uitgebreide regelverduidelijkingen en voorbeelden voor
STAR TREK CATAN**

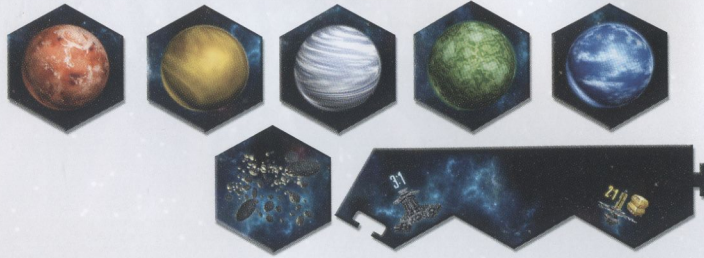
Deze almanak beschrijft uitvoerig alle afzonderlijke spelregelementen van "Star Trek Catan" in alfabetische volgorde. Het is niet nodig om de almanak voor het eerste spel te lezen. Neem eerst de spelregels door en begin dan met spelen. Mochten er tijdens het spel vragen of onduidelijkheden zijn, dan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



Speelmateriaal

19 planeten

- Rode planeet (4)
- Gele planeet (4)
- Witte planeet (4)
- Groene planeet (3)
- Blauwe planeet (3)
- Asteroïdeveld (1)



6 randdelen met 9 handelsposten

95 grondstoffenkaarten (19 van elk)

- Tritanium = van rode planeten
- Voedsel = van gele planeten
- Zuurstof = van witte planeten
- Dilithium = van groene planeten
- Water = van blauwe planeten



25 ontwikkelingskaarten

- "Starfleet grijpt in" (14)
- Vooruitgang (6)
- Overwinningpunten (5)



10 heldenkaarten



4 bouwkostenkaarten



2 kaarthouders



2 bijzondere kaarten

Langste bevoorradingsroute

Grootste ruimtevloot



2 dobbelstenen



Speelstukken in 4 kleuren



16 ruimtebases (om
ruimtestations mee
uit te bouwen)



28 ruimtestations



60 ruimteschepen



1 Klingonkruiser
(groen)

18 getallenfiches



Uitgebreide regelverduidelijkingen en voorbeelden voor "Star Trek Catan"

Asteroïdeveld

Begin van het spel
Bouwen

Einde van het spel

Federatiiegrens

Getallenfiches

Grondstoffenopbrengsten

Grootste ruimtevloot

Handelen

- met de bank

- onderling

Handelen en bouwen - scheiding opgeheven

Handelsposten

Heldenkaarten

Klingonkruiser

Langste bevoorradingsroute

Ontwikkelingskaarten

Opbouw, variabele

Overwinningpunten

Overwinningpuntenkaarten

Planeten

Ruimtebases

Ruimtecoördinaten

Ruimteschepen

Ruimtestations

Starfleet grijpt in

Tactiek

Verbindingsroutes

Vooruitgangskaarten

Zeven gegoid

A

Asteroïdeveld

Het asteroïdeveld is de enige "planeet" die geen grondstoffen oplevert. Er ligt derhalve ook geen getallenfiche. De Klingonkruiser (→) begint hier het spel. Wie aan het asteroïdeveld een ruimtestation bouwt, moet zich realiseren dat hij van het asteroïdeveld geen grondstoffenopbrengsten kan krijgen.

B

Begin van het spel

- ♣ Nadat het variabele speelveld is opgebouwd, kiest iedere speler een kleur en neemt de betreffende speelstukken: 7 ruimtestations (→), 4 ruimtebases (→) en 15 ruimteschepen (→) en bovendien een bouwkostenkaart (→). Iedere speler legt 2 van zijn ruimtestations voorlopig opzij. Nadat hij een ruimtestation tot een ruimtebasis heeft uitgebouwd, krijgt hij 1 van zijn opzijgelegde ruimtestations terug in zijn voorraad.
- ♣ Sorteert de speelkaarten en leg deze in de kaarthouders.
- ♣ Schud de ontwikkelingskaarten en leg deze in het vrije vak van de kaarthouders.

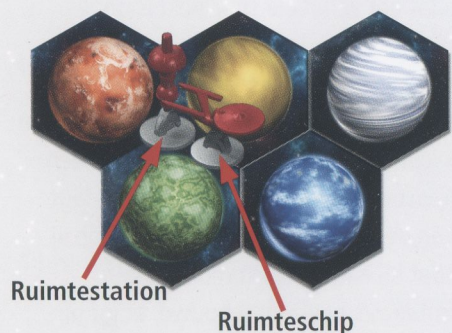
- Ⓐ Leg de 2 bijzondere kaarten en de dobbelstenen naast het speelveld.
- Ⓐ Zet de Klingonkruiser (➡) op het asteroïdeveld.
- Ⓐ Leg de 10 heldenkaarten met de A-kant naar boven in een rij naast het speelveld.

Je begint het spel met 2 bouwronden, waarin iedere speler 2 ruimtestations en 2 ruimteschepen op het speelveld zet. Hiervoor hoeft niet betaald te worden.

1. De eerste bouwronde

Wie het hoogst gooit, mag beginnen. Die speler zet een ruimtestation op een ruimtecoördinaat naar keuze. Aan dat ruimtestation past hij in een richting naar keuze een ruimteschip 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 ruimtestation bouwen en daarop een tweede ruimteschip 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 ruimtestation en ruimteschip zet. Het tweede ruimtestation mag los van het eerste op een willekeurige ruimtecoördinaat (➡) worden gebouwd, waarbij wederom de **afstandsregel** geldt. Het tweede ruimteschip moet in een richting naar keuze aan het tweede ruimtestation worden gezet.

Iedere speler krijgt direct na het bouwen van zijn tweede ruimtestation zijn eerste grondstoffen: voor elke planeet die aan zijn tweede ruimtestation grenst, neemt hij uit de bank 1 grondstoffenkaart van die soort.

Verder krijgt een speler direct na het bouwen van zijn tweede ruimtestation een heldenkaart, die hij met de A-kant naar boven voor zich neerlegt. De eerste speler die een heldenkaart pakt, krijgt kaart A1 (Uhara), de tweede speler kaart A2 (Scott), enzovoort.

De speler die als laatste zijn tweede ruimtestation heeft gebouwd, begint dan het spel: hij werpt als eerste de dobbelstenen.

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 speelveld 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 Ruimteschepen (➡), Ruimtestations (➡), Ruimtebases (➡) en Ontwikkelingskaarten (➡).

Iedere speler beschikt over 15 ruimteschepen, 7 ruimtestations en 4 ruimtebases. Van de 7 ruimtestations worden er 2 opzij gelegd, omdat een speler maximaal 5 ruimtestations in het spel mag hebben. Bouwt een speler een ruimtestation tot een ruimtebasis uit, dan neemt hij een van de opzijgelegde ruimtestations in zijn voorraad. Alle op het speelveld gezette speelstukken blijven tot het einde van het spel op hun plek staan.

Na het bouwen is de beurt van de speler voorbij. De speler links van hem is nu aan de beurt. Zie voor een regelvariant: Handelen en bouwen - scheiding opgeheven.

E

Einde van het spel

Is een speler aan de beurt en heeft hij 10 overwinningspunten 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 2 ruimtestations (2 punten), de bijzondere kaart "Langste bevoorradingsroute" (2 punten), 2 ruimtebases (4 punten) en 1 overwinningspuntenkaart (1 punt). Hij koopt een ontwikkelingskaart en trekt weer een overwinningspuntenkaart (1 punt). De speler speelt beide overwinningspuntenkaarten en wint direct het spel.

F

Federatiegrens

De verbindingsroutes tussen planeten en de randdelen noemen we de "Federatiegrens". Aan de Federatiegrens kunnen spelers zoals gebruikelijk ruimteschepen bouwen.



De spelers kunnen op ruimtecoördinaten (➡) op de Federatiegrens ook zoals gebruikelijk ruimtestations bouwen en die tot ruimtebases uitbouwen. Het nadeel: een ruimtestation aan de Federatiegrens krijgt maar van 1 of 2 planeten grondstoffenopbrengsten. Het voordeel: op de Federatiegrens liggen handelsposten (➡), die ervoor kunnen zorgen dat een speler tegen een betere verhouding met de bank kan handelen. **Let op:** ruimtestations aan de Federatiegrens op ruimtecoördinaten zonder handelspost leveren geen handelsvoordeel op.

G

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 Klingonkruiser (➡). Hoe groter het getal is, hoe hoger de waarschijnlijkheid dat het getal gegooid wordt. De meest gegooide getallen, "6" en "8", zijn rood. Hoe vaker een getal wordt gegooid, hoe meer grondstoffen een planeet met dat getal opbrengt.

Grondstoffenopbrengsten

Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij eerst dobbelen voor de grondstoffenopbrengsten. Het aantal gegooide ogen geeft aan welke planeten deze beurt uitkeren (bij "12" en "2" keert maar 1 planeet uit). Alle spelers die ruimtestations en/of ruimtebases bezitten aan planeten die uitkeren, krijgen opbrengsten van die planeten. Voor ieder van zijn ruimtestations krijgt de speler 1 corresponderende grondstoffenkaart en voor iedere ruimtebasis 2.

Grootste ruimtevloot

Wie aan de beurt is en als eerste zijn derde "Starfleet grijpt in"-kaart open voor zich neerlegt, krijgt de bijzondere kaart "Grootste ruimtevloot". Deze is voor de houder 2 punten waard. Hij legt hem open voor zich neer. Op het moment dat een andere speler meer "Starfleet grijpt in"-kaarten 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

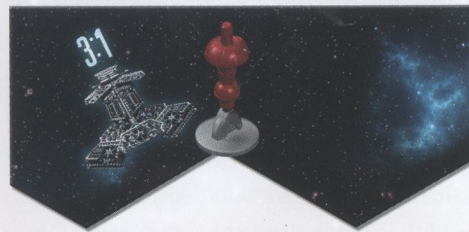
Als een speler aan de beurt is, kan hij in zijn handelsfase ook zonder de andere spelers handelen: hij ruilt dan met de bank (in feite drijft hij dan grenshandel).

1) De eenvoudigste en ongunstigste variant is dat een speler gewoon met de bank 4 gelijke grondstoffenkaarten tegen 1 naar keuze ruilt. De speler heeft voor deze ruil geen handelspost nodig.

Voorbeeld: Just legt 4 waterkaarten in de bank en neemt daarvoor een tritaniumkaart 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...

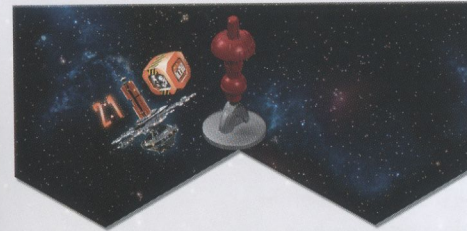
2) Betere ruilmogelijkheden heeft een speler die op een handelspost een ruimtestation of een ruimtebasis bezit. Er zijn 2 soorten handelsposten:

⚠ Gewone handelsposten (3:1): een speler die een gewone handelspost bezit en aan de beurt is, mag tijdens zijn handelsfase 3 gelijke grondstoffenkaarten van een soort naar keuze in de bank leggen en daarvoor 1 kaart naar keuze terugnemen.



Voorbeeld: Pien legt 3 tritaniumkaarten in de bank en neemt daarvoor 1 waterkaart terug.

⚠ Gespecialiseerde handelsposten (2:1): nu is het belangrijk in welke speciale handelspost de speler zijn ruimtestation of ruimtebasis heeft gebouwd. De gunstigste ruilmogelijkheid geldt uitsluitend voor de grondstoffensoort die bij de handelspost is afgebeeld.



Voorbeeld: Swaan heeft een ruimtestation op een gespecialiseerde tritaniumhandelspost gebouwd. Zij legt 2 tritaniumkaarten terug in de bank en neemt daarvoor in de plaats 1 zuurstof (of een andere grondstoffenkaart naar keuze). Zij zou ook 4 tritanium tegen twee andere grondstoffenkaarten hebben mogen ruilen, al naar gelang haar behoefte.

Belangrijk:

- ⚠ In een gespecialiseerde handelspost 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.
- ⚠ Uitsluitend de speler die aan de beurt is, mag handel met de bank en/of een handelspost drijven.

- 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: het is niet toegestaan om kaarten weg te geven.

Voorbeeld: Willem heeft 8 kaarten en wil er door middel van handel 1 kwijtraken. Hij wil een dilithiumkaart aan Bob weggeven, maar dat mag niet. Vervolgens wil hij 2 dilithiumkaarten tegen 1 dilithiumkaart van Bob ruilen, maar dat mag ook niet, omdat dit netto zou betekenen dat hij 1 dilithiumkaart weggeeft. Uiteindelijk ruilt Willem 2 dilithiumkaarten tegen 1 tritaniumkaart met Bob.

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 ruimteschip 1 dilithiumkaart nodig. Hij bezit 2 tritanium en 3 water. Willem vraagt: "Wie geeft éénmaal dilithium voor een water?" Bob roept: "Als je mij 3 water gunt, dan geef ik je een dilithium!" Pien sist tussendoor: "Je krijgt je dilithium als je mij een tritanium en een water geeft...". Willem kiest voor het aanbod van Pien en ruilt een tritanium en een water tegen een dilithium.

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

Handelen en bouwen - scheiding opgeheven

In de oorspronkelijke versie van "De Kolonisten van Catan" bestond een strikte scheiding tussen de handels- en de bouwfase om het beginnende spelers door middel van een duidelijke structuur gemakkelijk te maken. We raden gevorderde spelers aan om deze scheiding op te heffen. Na het dobbelen voor grondstoffenopbrengsten mag de speler die aan de beurt is in willekeurige volgorde handelen en bouwen. Het is ook toegestaan om bijvoorbeeld eerst te bouwen, dan te handelen en dan opnieuw te bouwen. In dit geval is het toegestaan om een zojuist gebouwde handelspost direct te gebruiken.

Handelsposten

Om in het bezit van een handelspost te komen, moet de speler een ruimtestation aan de Federatiegrens (➡) bouwen op één van de daartoe bestemde ruimtecoördinaten (➡). Deze zijn te herkennen aan de op de randdelen getekende handelsposten. Op handelsposten kan men grondstoffenkaarten gunstiger verhandelen, zie verder onder Handel met de bank (➡).



Heldenkaarten

Iedere speler heeft op elk moment 1 heldenkaart voor zich liggen. Heldenkaarten hebben 2 kanten, die afgezien van de markeringen A en B gelijk zijn. Het houden van een heldenkaart levert de speler een speciaal voordeel op. De meeste kunnen uitsluitend in de eigen beurt gebruikt worden. De heldenkaarten "James T. Kirk" en "Spock" kunnen ook in de beurt van een andere speler gevolgen hebben. Gebruikt een speler het voordeel op de A-kant van een heldenkaart, dan beslist hij daarna of hij de heldenkaart open in de rij heldenkaarten teruglegt en een andere uit de rij neemt, of dat hij zijn huidige heldenkaart naar de B-kant draait om deze later nog eens te gebruiken. Na het gebruik van de B-kant van een heldenkaart moet de speler de heldenkaart terugleggen en een nieuwe nemen. Kaarten in de rij heldenkaarten naast het speelbord liggen altijd met de A-kant naar boven.



Let op: de heldenkaart "Sulu" heeft betrekking op een ruimteschip aan het uiteinde van een route. Daarmee wordt een ruimteschip bedoeld dat aan één van beide zijden niet op een ander eigen ruimteschip of op een ander eigen ruimtestation of ruimtebasis aansluit.

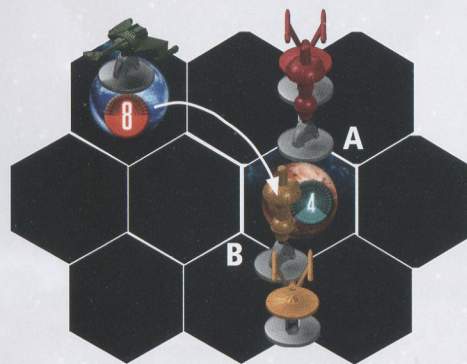
Belangrijk: een speler mag een heldenkaart niet in dezelfde beurt gebruiken waarin hij deze heeft gekregen. Het is niet toegestaan om een heldenkaart actief tegen een andere

te ruilen. Een speler houdt een heldenkaart totdat hij de functie ervan daadwerkelijk heeft gebruikt. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om de heldenkaart "Janice Rand" te activeren zonder een ruil uit te voeren.

K

Klingonkruiser

De Klingonkruiser staat aan het begin van het spel op het asteroïdeveld (➡). Hij wordt pas verplaatst als een speler een "Starfleet grijpt in"-kaart (➡) speelt of als er 7 gegooid (➡) wordt. Zolang de Klingonkruiser zich op een planeet bevindt, produceert deze geen grondstoffen en levert de speler(s) die ruimtestations en/of ruimtebases aan deze planeet bezitten niets op. Als de Klingonkruiser verplaatst wordt, wordt de productie direct hervat.



Voorbeeld: Willem is aan de beurt en gooit "7". Hij moet nu de Klingonkruiser verplaatsen. Deze stond op een blauwe planeet. Willem zet de Klingonkruiser nu op de rode planeet met getallenfiche "4". Willem mag nu van één van de eigenaars van ruimtestations "A" en "B" een grondstoffenkaart uit diens gedekte hand trekken. Verder geldt dat de eigenaars van ruimtestations "A" en "B" geen tritiumkaart meer ontvangen bij het

gooien van een "4" totdat de Klingonkruiser wordt verzet.

L

Langste bevoorradingroute

Zodra een speler een ononderbroken route bezit die uit 5 aaneengesloten ruimteschepen bestaat, neemt hij de bijzondere kaart "Langste bevoorradingroute" en legt die open voor zich neer. Deze kaart is 2 punten waard. **Opgelet:** vertakkingen in de route tellen in zoverre niet mee dat alléén de langste doorlopende route telt.

Zodra een andere speler een nog langere doorlopende bevoorradingroute bezit, neemt deze direct de bijzondere kaart (en de punten) over.

Eigen ruimtestations onderbreken je bevoorradingroute niet, maar deze kan wel door ruimtestations van andere spelers worden onderbroken!



Voorbeeld: Oranje heeft de "Langste bevoorradingroute", bestaande uit 7 ruimteschepen. Rood bouwt het met een witte cirkel gemarkeerde ruimtestation. Daarmee onderbreekt hij de bevoorradingroute van Oranje en bezit nu zelf de "Langste bevoorradingroute" en de bijbehorende 2 overwinningpunten.

Als een bevoorradingsroute door het onderbreken ervan minder dan 5 ruimteschepen lang is en niemand anders een route van minimaal 5 ruimteschepen heeft, dan wordt de bijzondere kaart "Langste bevoorradingsroute" weer naast het speelbord gelegd. Als 2 spelers na een onderbreking van de langste route allebei een even lange route hebben, en deze zijn ten minste 5 ruimteschepen lang, dan gaat de kaart ook terug naar de bank.

Deze komt weer onder de spelers zodra iemand als enige de langste bevoorradingsroute bezit.

O

Ontwikkelingskaarten spelen

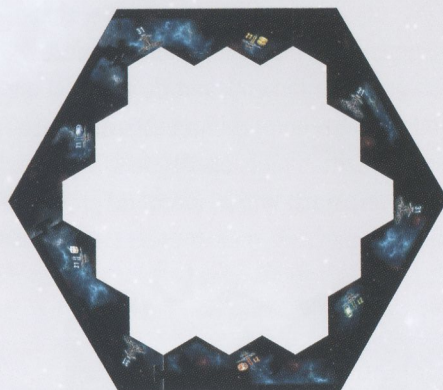
Er zijn 3 verschillende ontwikkelingen: "Starfleet grijpt in"-kaarten (→), vooruitgangskarten (⇒) en overwinningspuntenkaarten (⇨). Wie een ontwikkelingskaart koopt, trekt de bovenste van de gedekte stapel en neemt deze in zijn hand. Iedere speler houdt zijn ontwikkelingskaarten geheim totdat hij ze speelt. Een ontwikkelingskaart mag niet in de beurt waarin hij getrokken wordt gespeeld worden. Je mag ontwikkelingskaarten meerdere beurten bewaren. Als je aan de beurt bent, mag je 1 ontwikkelingskaart spelen. Dat zal meestal een "Starfleet grijpt in"-kaart of een vooruitgangskart 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. Overwinningspuntenkaarten (één of meerdere tegelijk) worden pas aan het einde van het spel getoond als een speler 10 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.

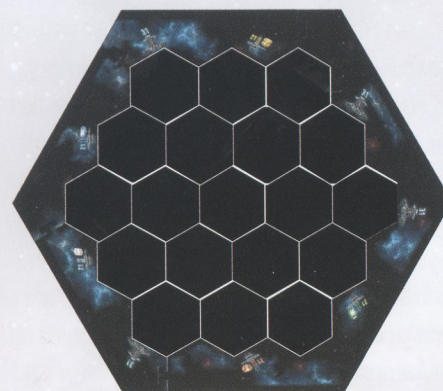
Wordt een speler beroofd (zie 7 gegoid ⇒), dan biedt hij uitsluitend zijn grondstoffenkaarten gedekt aan. Ontwikkelingskaarten kunnen niet worden geroofd.

Opbouw, variabel

1. Pas de randdelen naar believen aan elkaar. Gebruik de kanten met de handelsposten.

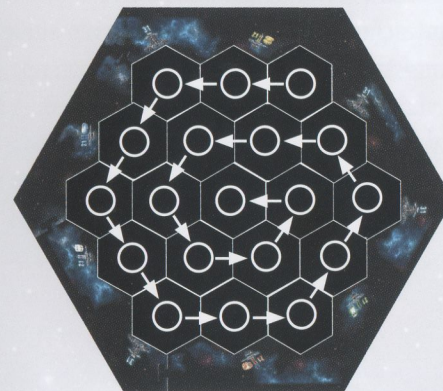


2. Schud de planeten. Trek er steeds 1 en leg deze open binnen het door de randdelen gevormde speelveld totdat het volledig gevuld is.



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 planeten, van buiten naar binnen werkend, te beginnen op een hoek.
- ♣ Op het asteroïdeveld 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 het asteroïdeveld 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 heeft, wint het spel. Overwinningpunten verdien je met de volgende zaken:

Elk ruimtestation	1 punt
Elke ruimtebasis	2 punten
Langste bevoorradingsroute	2 punten
Grootste ruimtevloot	2 punten
Elke overwinningspuntenkaart	1 punt

Iedere speler begint het spel met 2 ruimtestations, die samen 2 overwinningpunten waard zijn. Je hebt dus nog maar 8 punten nodig om te winnen...

Overwinningspuntenkaarten

Overwinningspuntenkaarten zijn 1 van de 3 soorten ontwikkelingskaarten (⇒). Deze stellen belangrijke prestaties van de Federatie voor. Als een speler zo'n kaart heeft getrokken, houdt hij deze geheim. Als een speler tijdens zijn beurt eventueel inclusief gedekte overwinningspuntenkaarten opgeteld 10 punten heeft, draait hij zijn overwinningspuntenkaart(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.

P

Planeten

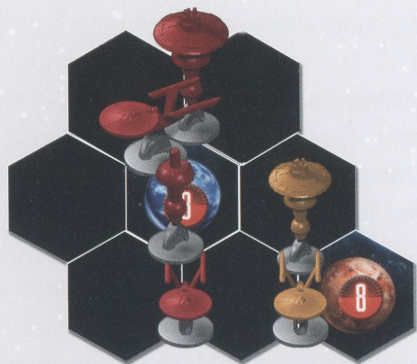
Het begrip "planeten" staat voor alle zeshoekige tegels in Star Trek Catan, ook al tonen ze niet allemaal een planeet (asteroïdeveld).

R

Ruimtebases

Je kunt uitsluitend van een ruimtestation een ruimtebasis maken. In de bouwfase van je beurt betaal je de vereiste grondstoffen en zet je een ruimtebasis op een ruimtestation in jouw kleur. Iedere ruimtebasis is 2 overwinningpunten waard en brengt voortaan dubbele grondstoffen op. Na het uitbreiden van je eerste 2 ruimtestations tot ruimtebasis

krijg je een ruimtestation uit de voorraad naast het speelbord in je eigen voorraad.



Voorbeeld: er wordt voor de grondstoffen-opbrengst een "8" gegooid. Rood ontvangt 3 waterkaarten: 1 voor zijn ruimtestation en 2 voor zijn ruimtebasis. Oranje ontvangt voor zijn ruimtebasis 2 tritanium.

Tip: als je je ruimtestations niet tot ruimtebases uitbouwt, kun je het spel bijna niet winnen. Iedere speler kan maar 5 ruimtestations tegelijk hebben. Daarmee kan hij maar 5 punten scoren van de benodigde 10 om het spel te winnen.

Ruimtecoördinaten

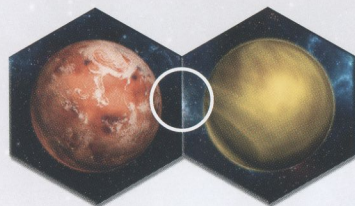
Dit zijn de plaatsen op het speelbord waar 3 planeten en eventueel randdelen elkaar raken. Alleen op ruimtecoördinaten mogen ruimtestations worden gebouwd.



Ruimteschepen

Ruimteschepen staan symbool voor vaste verbindingen tussen je eigen ruimtestations en/of ruimtebases. Ruimteschepen kunnen op verbindingroutes (⇒) tussen planeten en/of langs de Federatiegrens (⇒) worden gebouwd. Op een verbindingroute kan nooit meer dan één ruimteschip staan.

Een speler die een ruimteschip bouwt moet deze aan een ander eigen ruimteschip, ruimtestation of ruimtebasis aansluiten. Wie geen ruimteschepen bouwt, kan ook geen nieuwe ruimtestations bouwen. Ruimteschepen op zich brengen alléén overwinningpunten op voor de speler die de bijzondere kaart "Langste bevoorradingsroute" (⇒) bezit.



Ruimtestations

Een ruimtestation is 1 overwinningpunt waard. Dorpen worden op ruimtecoördinaten gebouwd. Wie een ruimtestation bezit, kan van alle aangrenzende planeten grondstoffen krijgen. Bij de bouw van een ruimtestation let je op de volgende 2 punten:

1. Het ruimtestation moet altijd aan een eigen ruimteschip grenzen.
2. De **afstandsregel** dient in acht genomen te worden.

Opmerking: een speler kan niet meer dan 5 ruimtestations tegelijk op het speelbord hebben. Hij zal er eerst één tot een ruimte-

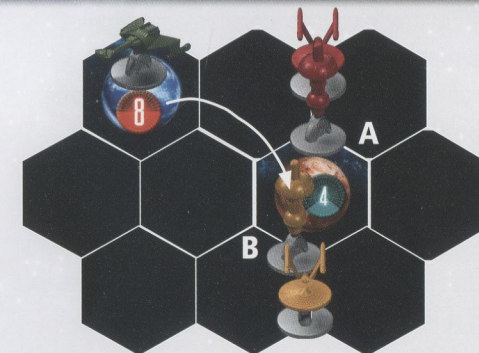
basis moeten uitbouwen. Doet hij dat, dan krijgt hij één van zijn ruimtestations uit de voorraad naast het speelbord in zijn eigen voorraad. Heeft hij alle 7 ruimtestations gebouwd, dan kan hij deze dit spel verder niet meer bouwen.

S

Starfleet grijpt in

Wanneer je in je beurt een "Starfleet grijpt in"-kaart speelt (dat mag ook vóór het dobbelen voor grondstoffenopbrengsten), moet je direct de Klingonkruiser (⇒) verplaatsen:

- ♣ Je neemt de Klingonkruiser en zet hem op een planeet naar keuze.
- ♣ Als een andere speler aan deze planeet een ruimtestation of ruimtebasis bezit, mag je van hem gedekt een grondstoffenkaart trekken en houden. Als er 2 of 3 spelers zijn, mag je er 1 beroven. Je berooft de speler door 1 gedekte kaart uit zijn hand te trekken.
- ♣ Een gespeelde "Starfleet grijpt in"-kaart blijft open voor de speler liggen. Wie als eerste 3 open "Starfleet grijpt in"-kaarten voor zich heeft, krijgt de bijzondere kaart "Grootste ruimtevloot" (⇒), die 2 overwinningpunten waard is.
- ♣ Zodra een andere speler een "Starfleet grijpt in"-kaart speelt en daardoor een grotere ruimtevloot krijgt dan de houder van de kaart "Grootste ruimtevloot", neemt hij deze bijzondere kaart en de 2 punten over.



Voorbeeld: Swaan is aan de beurt en speelt een "Starfleet grijpt in"-kaart. Zij moet direct de Klingonkruiser, die op een blauwe planeet staat, verzetten. Swaan zet de Klingonkruiser op de rode planeet met getallenfiche "4". Swaan mag nu van speler A of B een grondstoffenkaart gedekt uit zijn hand trekken.

Let op: bij het spelen van een "Starfleet grijpt in"-kaart hoeven de spelers geen kaarten af te leggen als ze er meer dan 7 bezitten.

T

Tactiek

Omdat Star Trek 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. Dilithium en tritanium zijn in het begin de belangrijkste grondstoffen. Je hebt beide nodig voor de bouw van ruimteschepen en ruimtestations. Iedere speler zou er goed aan doen om ervoor te zorgen dat hij een ruimtestation aan een gunstige dilithium- of tritaniumplaneet krijgt. Gunstig wil zeggen: daar, waar een getallenfiche ligt met een getal dat naar verwachting vaak gegooid zal worden.

- De waarde van handelsposten mag niet onderschat worden. Wie bijvoorbeeld ruimtestations en ruimtebases bezit aan productieve zuurstofplaneten, doet er goed aan om een ruimtestation op de zuurstofhandelspost te bouwen.
- Bij het bouwen van je eerste ruimtestations doe je er goed aan om ervoor te zorgen dat je voldoende ruimte hebt om uit te breiden. Zo is het riskant om dichterbij het midden van de Federatie te bouwen: daar blokkeren ruimteschepen van andere spelers je uitbreidingsmogelijkheden al gauw.
- 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.

Van elke vooruitgangkaart zijn er 2:



Utopia Planitia: wie deze kaart speelt, mag gratis en verder conform de spelregels direct 2 nieuwe ruimteschepen op het speelveld zetten.



Wetenschap: wie deze kaart speelt, mag uit de bank 2 grondstoffenkaarten naar keuze nemen. Hij mag deze kaarten direct aanwenden om te bouwen.

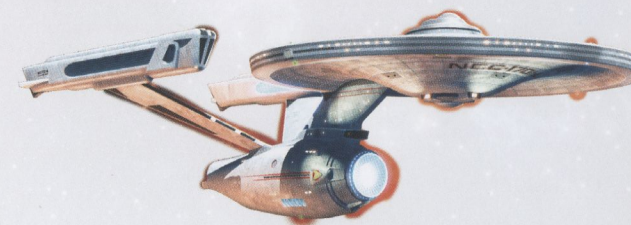


Monopolie: wie deze kaart speelt, kiest een grondstoffensoort. Alle spelers moeten direct al hun grondstoffenkaarten van deze soort aan de speler die de monopoliekaart speelt, geven.

- Dan neemt de speler die aan de beurt is de Klingonkruiser en zet hem op een andere planeet naar keuze. Verplaatsen is verplicht. Bovendien mag die speler gedekt een grondstoffenkaart roven (en houden) van een speler die een ruimtestation of ruimtebasis aan de planeet bezit waar de Klingonkruiser 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 Starfleet grijpt in (→).

Dan zet die speler zijn beurt voort met de handelsfase.



V

Verbindingsroutes

Als de Federatie is samengesteld, vormen verbindingroutes de grens tussen planeten onderling, en tussen planeten en de Federatiegrens (randdelen). Op elke verbindingroute mag 1 ruimteschip worden gebouwd. Ter verduidelijking: alle verbindingroutes komen uit op een ruimtecoördinaat (→), waarop ruimtestations kunnen worden gebouwd.

Vooruitgangkaarten

De vooruitgangkaarten vormen een groep ontwikkelingskaarten. In zijn beurt mag een speler niet meer dan 1 ontwikkelingskaart spelen (**uitzondering:** zie Overwinningpuntenkaarten).

Z

Zeven gegoid

- Gooit de speler in de grondstoffenfase een "7", dan krijgt niemand grondstoffen. Integendeel: alle spelers tellen hun grondstoffenkaarten. Wie méér dan 7 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 6 kaarten op handen. Michael heeft 7 kaarten en Willem 11. Willem moet afgerond 5 kaarten afleggen. Willem kiest 3 tritanium en 2 voedsel en geeft die terug aan de bank.



© 2012 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

Licentie: Catan GmbH
 Vormgeving speelstukken:
 Andreas Klober
 Illustraties: Franz Vohwinkel
 Grafische bewerking: Fonts + Files
 Vertaling en eindredactie:
 999 Games
 Alle rechten voorbehouden.
 Made in Germany.

©CBS CBS ® & © 2012 CBS Studios Inc. STAR TREK and all related marks and logos are registered marks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.

CATAN



- Om de uitbreidingen Zeevaarders ②, Steden & Ridders ③ en Kooplieden & Barbaren ④ te kunnen spelen, is het basisspel ① vereist.
- De uitbreidingen Zeevaarders ②, Steden & Ridders ③ en Kooplieden & Barbaren ④ kunnen (mits er een basisspel ① aanwezig is) onafhankelijk van elkaar of samen worden gespeeld.
- Om met 5 of 6 mensen te kunnen spelen, is de uitbreiding voor 5 en 6 spelers per gewenst spel en/of uitbreiding nodig.
- **————>** toont de aanbevolen route. Maar omdat alle spellen en uitbreidingen met elkaar te combineren zijn (mits er een basisspel ① aanwezig is), zijn deze opties ook met **<.....** aangegeven.