

# DE KOLONISTEN VAN CATAN

## Speloverzicht en startopstelling voor beginners

**A**

Lees voordat je begint deze geïllustreerde inleiding om inzicht in het spel te krijgen. Je leert het spel zeer gemakkelijk met dit bekroonde **A B C** stappenplan!

**B** Na de inleiding lees je de beknopte spelregels aan de achterzijde, waarna het spel kan beginnen.

**C** Antwoorden op vragen over de spelregels, voorbeelden en spelvarianten vind je in de kleine Kolonisten-almanak.

**1**

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

**2**

Catan bestaat uit één woestijn en vijf verschillende landsorten. Elke landsort levert voor de spelers zijn eigen grondstoffen op:

Bos	-	Hout	(boomstammen)
Weide	-	Wol	(schaap)
Akkers	-	Graan	(korenschoof)
Heuvels	-	Klei	(bakstenen)
Bergen	-	Mineralen	(erts)

\*De woestijn levert niets op

**3**

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

**4**

Om overwinningpunten te verdienen moet je nieuwe straten en dorpen bouwen, en dorpen tot steden uitbouwen. Elke stad is twee overwinningpunten waard. Wie bouwen wil, heeft grondstoffen nodig.

**5**

Hoe kom je aan grondstoffen? Heel eenvoudig: iedere beurt wordt bepaald, welke landtegels grondstoffen opleveren. Dat gebeurt middels twee dobbelstenen - en daarom liggen er ook fiches met getallen op de landtegels. Als er een "3" gegooid wordt, dan produceren alle landen met een "3" grondstoffen; in dit voorbeeld bos (hout) en akkerland (graan).

**6**

Alleen de spelers met dorpen aan deze landtegels krijgen opbrengsten. In ons voorbeeld grenst een rood dorp (A) aan akkerland en een oranje dorp (B) aan bos. Als er een "3" gegooid wordt, krijgt de rode speler graan en de oranje speler hout.

**7**

Het is prettig, dat dorpen en steden meestal aan meerdere landtegels (maximaal 3) grenzen, en aldus - afhankelijk van de dobbelsteenworp - verschillende grondstoffen kunnen oogsten of delven. In ons voorbeeld grenst dorp C aan 3 landen: bos, bergen en heuveland. Dorp D ligt aan de kust en grenst maar aan 2 landen: bos en akkerland.

**8**

Je bent een vlijtige kolonist en spaart je grondstoffen. Je bezit echter niet overal dorpen, waardoor je sommige soorten grondstoffen moet ontberen. Een slechte zaak, want je hebt voor nieuwe bouwwerken juist allerlei combinaties van grondstoffen nodig.

**9**

Om die toch te kunnen krijgen, mag je met de andere spelers handelen. Je biedt grondstoffen te ruil aan of laat de spelers juist hun waar aanbieden. Als de ruil lukt, krijg je misschien de kaart, die je nog nodig hebt om een dorp te kunnen bouwen.

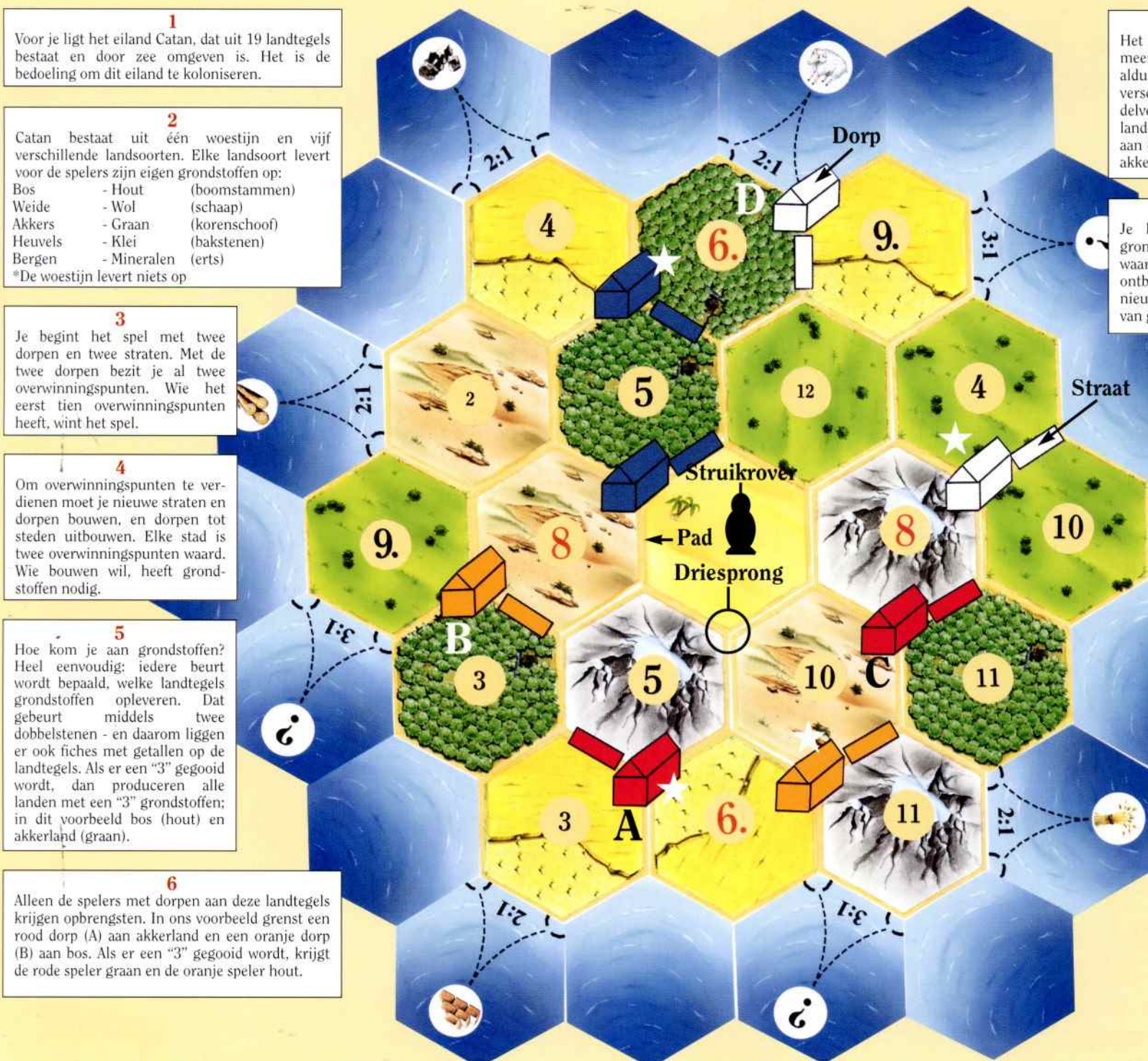
**10**

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 minstens twee zijden afstand ligt van andere dorpen.

**11**

Overweeg echter goed, waar je je dorpen bouwt. De getallen op de fiches variëren in grootte. Hoe groter de cijfers afgedrukt zijn, hoe waarschijnlijker het is dat het getal gegooid wordt. De getallen 6 en 8 zijn rood afgedrukt, omdat die het vaakst vallen. Hoe vaker een getal gegooid wordt, hoe hoger de opbrengst van dat land.

Ga nu naar **B**!



Korenschoof

Akkers  
(Graan)



Bakstenen

Heuvels  
(Klei)



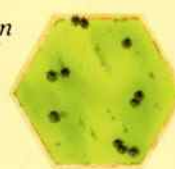
Erts

Bergen  
(Mineralen)



Boomstammen

Bos  
(Hout)



Schaap

Weide  
(Wol)



Bekijk eerst het speloverzicht **A** aan de achterkant van deze kaart. Bestudeer dan de compacte spelregels **B** aan deze kant - daarna kan er meteen gespeeld worden! We adviseren om de regels op een rustig ogenblik van te voren door te nemen. Speeltips en verduidelijkende

voorbeelden vind je op trefwoord en alfabet gesorteerd in de kleine Kolonisten-almanak **C**. In de spelregels zijn alle trefwoorden met een → gemarkeerd.

## **B** DE SPELREGELS

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

### De opbouw van het eiland

(startopstelling voor beginners)

Wij bevelen je aan, om ondanks de mogelijkheden voor een variabele opbouw van Catan te beginnen met de op de achterzijde van deze kaart opgegeven **Startopstelling voor beginners**→. De kansen zijn bij deze opstelling voor alle spelers min of meer gelijk. Bouw het eiland op zoals afgebeeld: de landtegels, daarop de juiste getallenfiches en er omheen de zeetegels.

(startopstelling voor gevorderden)

Het spel wordt natuurlijk leuker als het speelbord variabel wordt opgebouwd. Dit betekent, dat de landtegels worden geschud, waarna het speelbord met de landtegels dicht wordt opgebouwd. Pas daarna worden de tegels omgedraaid. Het speelbord wordt derhalve bij elk spel anders. Gevorderden vinden alle informatie bij **Opbouw**→. Nuttige tips staan onder **Begin van het spel**→ en **Tactiek**→.

### Voorbereiding

(startopstelling voor beginners)

- De spelers kiezen een kleur, en krijgen elk 5 dorpen, 4 steden en 15 straten - niet meer en niet minder!
- Ieder zet 2 straten en 2 dorpen op het speelbord (zoals op de achterzijde afgebeeld), en legt de nog niet gebruikte dorpen, straten en steden voor zich neer. Als er drie spelers zijn, dan worden alle rode speelstukken afgelegd.
- Iedere speler neemt een kaart met de **bouwkosten**→.
- De dobbelstenen en de bijzondere kaarten **Langste Handelsroute**→ en **Grootste Riddermacht**→ worden naast het bord gelegd.
- De **grondstoffenkaarten**→ worden in vijf stapels gesorteerd en open naast het speelbord in de bank gelegd.
- De **ontwikkelingskaarten**→ met donkere achterkant worden geschud en gesloten op een stapel naast de **grondstoffenkaarten** in de bank gelegd.
- Tot slot krijgt iedere speler **grondstoffen**→, maar alléén voor zijn dorp dat op de afbeelding van de startopstelling met een ster gemarkeerd is. Voor elke landtegel, die aan dit dorp grenst, neemt de speler één overeenkomstige grondstoffenkaart. Als je naar de startopstelling kijkt, krijgt **blauw** bijvoorbeeld twee hout en één graan.
- **Grondstoffenkaarten** hou je altijd gesloten in de hand.

### Het spelverloop in vogelvlucht

De oudste speler begint. Wie aan de beurt is, mag in de hierna genoemde volgorde de volgende dingen doen:

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

Bovendien mag de speler, die aan de beurt is, één **ontwikkelingskaart**→ spelen. Dit mag op elk moment gedurende zijn beurt. Vervolgens is de speler links van hem aan de beurt.

#### 1. Grondstoffen→

- De speler begint zijn beurt met het gooien van 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 gegooide getal op het zich daar bevindende fiche, krijgt een **grondstoffenkaart** van dit land. Zie ook het voorbeeld **grondstoffenopbrengsten**→. Als hij twee of drie dorpen en/of steden aan die landtegel bezit, krijgt hij voor elke nederzetting opbrengsten.

#### 2. Handel→

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

##### a) Handel onderling→

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

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

##### b) Handel met de bank→

De speler, die aan de beurt is, mag ook met de bank ruilen, als ware het dat vreemde karavanan en handelsvloeden het eiland aandoen, zonder zich daar te vestigen.

- Hij mag zonder in het bezit te zijn van een haven altijd vier **gelijke kaartjes** bij de bank inleveren en er één naar keuze terugnemen.
- Wanneer hij een **nederzetting** op een **havenlocatie**→ bezit, mag hij drie **gelijke kaartjes** tegen één naar keuze ruilen.
- Als hij een **nederzetting** op een speciale **havenlocatie** met een **grondstoffensymbool** bezit, mag hij twee **kaartjes** van die **grondstof** tegen één naar keuze ruilen. Hij mag bovendien andere **grondstoffen** in de verhouding 3:1 ruilen.

#### 3. Bouwen→

Tenslotte 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.
- Wat mag je met je **grondstoffenkaarten** bouwen of kopen? Vooropgesteld, dat je over genoeg **bouwlocaties** beschikt, en dat er voldoende **speelstukken** en **ontwikkelingskaarten** zijn, zoveel als je kunt betalen ...

##### a) Straten→

- Benodigde **grondstoffen**: één hout en één baksteen.
- Een nieuwe straat moet altijd aan een bestaande eigen straat, dorp of stad gepast worden.
- Op ieder pad mag één straat gebouwd worden.
- Zodra een speler een continue route van minstens 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, dan neemt deze direct de genoemde bijzondere kaart - en de overwinningpunten - over.

##### b) Dorpen→

- Benodigde **grondstoffen**: één bakstenen, één hout, één wol en één graan.
- Dorpen mogen worden gebouwd op **driesprongen**, de punten waar drie tegels elkaar raken.
- **Belangrijk:** de **afstandsregel**→. Een dorp mag alleen dan op een **driesprong**→ gebouwd worden, wanneer de drie aangrenzende **driesprongen** onbebouwd zijn.
- Het te bouwen dorp moet aan minstens één van je straten liggen.
- Voor elk dorp ontvangt de bezitter één **grondstoffenkaart** uit aangrenzende landtegels, wanneer het getal, dat op het zich daar bevindende fiche staat, gegoooid wordt.
- Elk dorp is één **overwinningpunt** waard.

##### c) Steden→

- Benodigde **grondstoffen**: driemaal erts en tweemaal graan.
- Als een speler, die aan de beurt is, één van zijn dorpen tot een stad

uitbouwt, dan vervangt hij deze door een houten kerkje en legt het dorp terug bij zijn andere, niet gebruikte speelstukken.

- Voor een stad krijgt de speler dubbel zoveel **grondstoffen** uit de aangrenzende landtegels, wanneer die getallen gegoooid worden: twee **grondstoffenkaarten**, dus.
- 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**→, **Vooruitgangskaarten**→ en **gebouwenkaarten** met **Overwinningpunten**→.
- Eénmaal gekochte **vooruitgangskaarten** 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 je negen kaarten bezit, leg je er vier af.
- 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 een speler, die aan deze landtegel een dorp of stad bezit, een **grondstoffenkaart**→. De speler, die beroofd wordt, biedt zijn kaarten verdekt in een waaier aan, zodat de ander er een kan trekken. Als er meerdere spelers dorpen of steden aan die landtegel bezitten, mag hij één van die spelers beroven.

**Belangrijk:** Als het getal van de landtegel met de **struikrover** gegoooid wordt, dan krijgen de spelers met dorpen en/of steden aan dit veld géén opbrengsten. De rover blijft staan.

##### b) Een ontwikkelingskaart spelen→

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

Er zijn drie soorten **ontwikkelingskaarten**:

##### 1. Ridderkaarten→

Ook een **ridderkaart** mag je pas spelen in de beurt nadat je hem hebt getrokken. Als een speler, die aan de beurt is, een **ridderkaart** speelt, dan moet hij:

- 1) De **struikrover**→ verzetten, als hierboven onder 1) en 2) omschreven.
- 2) Eenmaal gespeelde **ridderkaarten** blijven open voor de spelers liggen.
- 3) Wie als eerste drie uitgespeelde **ridderkaarten** voor zich op tafel heeft liggen, krijgt de bijzondere kaart **Grootste Riddermacht**→, die twee **overwinningpunten** waard is.
- 4) Lukt het een speler, om meer ridders uit te spelen dan de speler met de **Grootste Riddermacht**, dan neemt die speler deze kaart - en de **overwinningpunten** - direct over.

##### 2. Vooruitgangskaarten→

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

##### 3. Gebouwenkaarten→

Kaarten met **gebouwen**, die **overwinningpunten** waard zijn, kun je het beste aan het einde van het spel spelen, als je er zeker van bent, dat je de voor de overwinning vereiste 10 **overwinningpunten** hebt verzameld.

## 5. Einde van het spel→

Het spel eindigt direct, als iemand 10 **overwinningpunten** heeft.