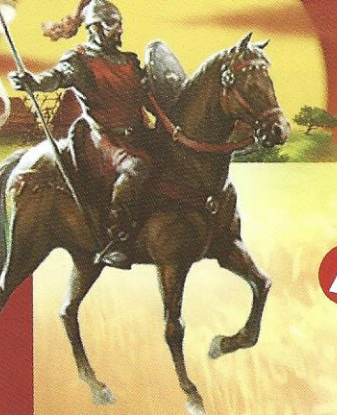




A Kort speloverzicht en start-opstelling voor beginners

1 Voor je ligt straks 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:



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 krijgen, moet je nieuwe straten en dorpen bouwen, en dorpen tot steden uitbouwen. Elke stad vervangt een dorp en 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 zijn dat bos (hout) en weide (wol).



Om het zo eenvoudig mogelijk te maken het spel te leren spelen, bestaan deze spelregels uit 3 delen. Lees eerst het inleidende speloverzicht **A**. Ga dan naar de spelregels **B** en begin het spel. Mochten er tijdens het spelen vragen of onduidelijkheden zijn, sla er dan de almanak **C** op na. In de almanak vind je ook een voorbeeldspel, waarmee je de eerste beurten van het spel kunt naspelen.

6 Alleen de spelers met dorpen aan deze landtegels krijgen opbrengsten. In ons voorbeeld grenst een rood dorp aan bos en een blauw dorp aan weide. Als er een "3" gegooid wordt, krijgt de rode speler hout en de blauwe speler wol.

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. Dorp C grenst bijvoorbeeld aan 3 landschappen: bos, akkers en weide. Dorp D, dat aan de kust ligt, krijgt maar van 2 landtegels opbrengsten: heuvels en weide.

8 De spelers sparen grondstoffen om te kunnen bouwen. Als ze niet aan alle soorten landschappen dorpen hebben, zullen ze van de ontbrekende soort(en) niets kunnen produceren. Een slechte zaak, want je hebt in de loop van het spel alle soorten grondstoffen nodig.

9 Om die toch te kunnen krijgen, 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 kaart(en) 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 twee paden afstand ligt van andere dorpen.

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 ze gegooid worden. De getallen 6 en 8 zijn rood, omdat die het vaakst vallen. Hoe vaker een getal gegooid wordt, hoe hoger de opbrengst van de landschappen waar die fiches op liggen.



B 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** - niet meer en niet minder! 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 riddermacht** (→) naast het bord. Deze bonuskaarten zijn nog van de bank.



- Leg de **grondstoffenkaarten** (→) in vijf stapels gesorteerd en open in de kaarthouders naast het speelbord.
- 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 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 één wol, 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.

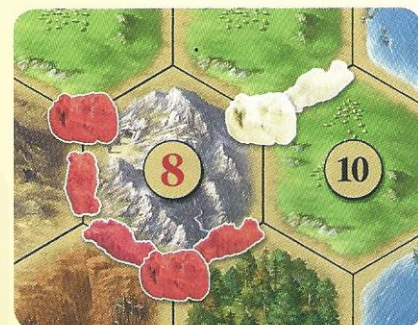
HET SPELVERLOOP IN DETAIL

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 gepast 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 (evt. 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 (→)**, **vooruitgangskaarten (→)** 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:

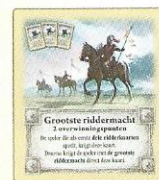
Ridderkaarten (→):



- Als een speler die aan de beurt is een ridderkaart speelt, moet hij de **struikrover (→)** verzetten, zoals linksonder 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

Vooruitgangskaarten (→):



Wie een vooruitgangkaart 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.

KOSMOS



© 1995, 2010 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
 Illustraties: Michael Menzel
 Vormgeving speelstukken:
 Andreas Klobner
 Vertaling: Daniël Hogetoorn
 Eindredactie: Michael Bruinsma
 Alle rechten voorbehouden
 Made in Germany