

CATAN

BASISSPEL

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 3 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 kaarten zijn nog van de bank.



- Leg de **grondstoffenkaarten** (→) in 5 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 1 overeenkomstige grondstoffenkaart. Als je naar de startopstelling kijkt, krijgt blauw (B) bijvoorbeeld 1 baksteen, 1 hout en 1 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 1 **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.

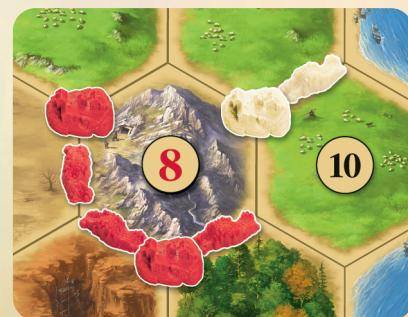
HET SPELVERLOOP IN DETAIL

De speler mag vóór of na onderstaande acties 1 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 2 of 3 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 4 **gelijke** grondstoffenkaarten bij de bank inleveren en er 1 naar keuze terugnemen.
- Wanneer hij een nederzetting op een (3:1)-havenlocatie bezit, mag hij met de bank 3 gelijke grondstoffenkaarten tegen 1 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: 1 hout en 1 baksteen.



- Een straat moet altijd op een pad gebouwd worden. Op ieder pad (→) mag 1 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 5 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 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: 1 baksteen, 1 hout, 1 wol en 1 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 3 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 **1 overwinningspunt** 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, 2 overeenkomstige grondstoffenkaarten uit.
- Iedere stad is **2 overwinningspunten** waard.

- d) **Ontwikkelingskaarten kopen (→)**: benodigde grondstoffen: 1 erts, 1 wol en 1 graan.



- Wie een ontwikkelingskaart koopt, trekt de bovenste van de stapel.
- Er zijn 3 verschillende soorten ontwikkelingskaarten: **ridderkaarten (→)**, **vooruitgangskarten (→)** en **gebouwenkaarten met overwinningspunten (→)**.



- 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 7, 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 9 kaarten bezit, legt hij er 4 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 **1** 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 **1** kan trekken. Als meerdere spelers dorpen of steden aan die landtegel bezitten, mag hij **1** 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 **géén opbrengsten**. De rover blijft staan.

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

Een speler mag in zijn beurt wanneer hij wil 1 ontwikkelingskaart spelen, ook vóór het dobbelen. Dit mag echter géén kaart zijn die hij in deze beurt gekocht heeft!

Er zijn 3 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 3 open ridderkaarten voor zich op tafel heeft liggen, krijgt de bijzondere kaart **Grootste riddermacht (→)**, die 2 overwinningspunten waard is.



Grootste riddermacht

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

- Vooruitgangskarten (→)**:



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

- Gebouwenkaarten (→)**:



Kaarten met gebouwen, die overwinningspunten 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 overwinningspunten zijn verzameld.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct als iemand in zijn beurt 10 of meer overwinningspunten 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, 2022 KOSMOS Verlag
 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

Alle rechten voorbehouden
 Made in EU

Auteur: Klaus Teuber
 Illustraties: Michael Menzel
 Vormgeving speelstukken:
 Andreas Klobner
 Grafische vormgeving: Michaela Kienle
 3D-beelden: Andreas Resch
 Technische productontwikkeling:
 Monika Schall
 Vertaling & eindredactie:
 999 Games b.v.

Copyright © 2022 CATAN GmbH - CATAN, the CATAN sun and the "CATAN Sun" mark are trademark properties of CATAN GmbH (catan.com).

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
wolWeide produceert
graanBergen produceren
ertsDe 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 grondstoffcombinaties 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.

