

Klaus Teuber

DIE SIEDLER VON CATAN



Die Siedler von Catan

Das Würfelspiel

Kosmos, 2007

Klaus TEUBER

1 - 4 spelers vanaf 7 jaar

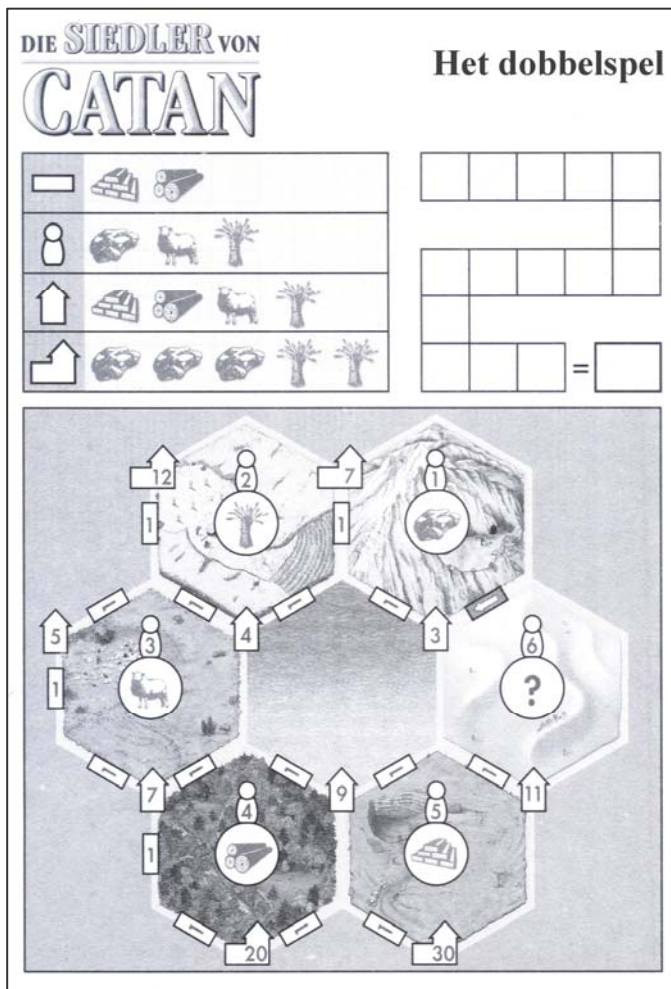
± 45 minuten

Spelmateriaal

➡ 6 grondstofdobbelstenen



➡ 1 schrijfblok met 60 speelplannen



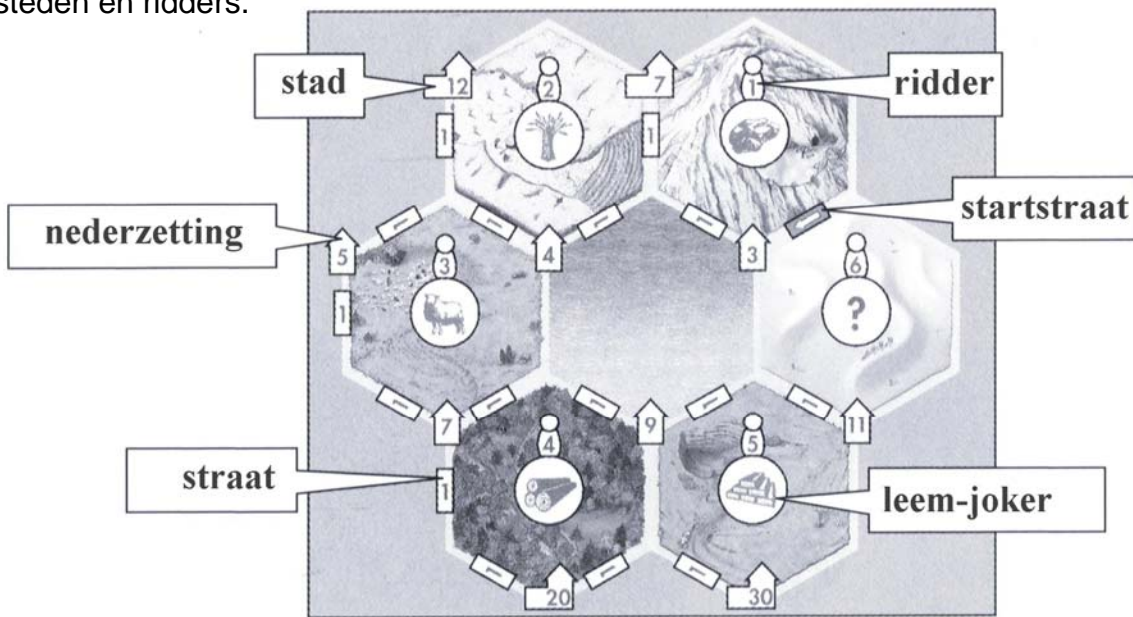
➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

- ⇒ Iedere speler ontvangt 1 blad met het speelplan.
- ⇒ De 6 dobbelstenen worden klaargelegd.
- ⇒ Iedere speler heeft 1 pen nodig.
- ⇒ De startspeler wordt geloot.

Waar gaat het om ?

Op het speelplan is het eiland Catan afgebeeld met symbolen voor de straten, nederzettingen, steden en ridders.



Iedere speler probeert, in de loop van het spel, zoveel mogelijk straten, nederzettingen, steden en ridders op het eiland van zijn speelplan te bouwen.

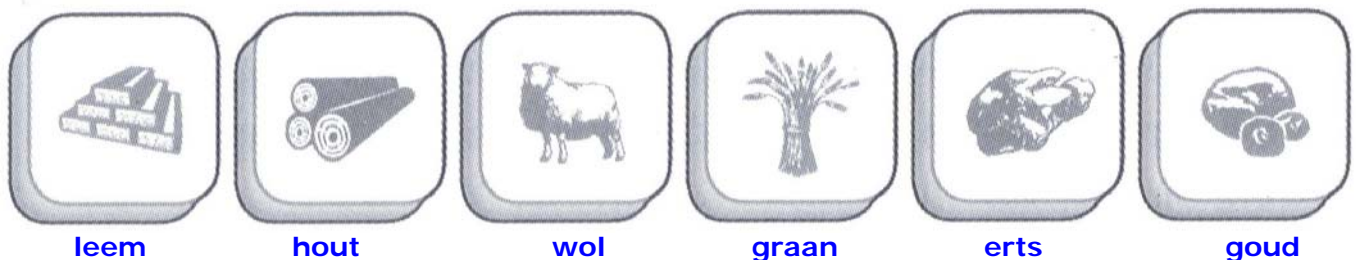
Bouwen betekent

Men kenmerkt het respectievelijke symbool ofwel met een cirkel, een kruis of men vult de omtrek op.

Bouwen kost grondstoffen

De grondstoffen worden gedubbeld met 6 dobbelstenen.

Op elke dobbelsteen is telkens éénmaal wol, graan, leem, erts, hout en goud afgebeeld.



Voorbeeld

De bouw van een straat kost, bij wijze van voorbeeld, telkens 1x hout en 1x leem. Alleen dan, als een speler deze beide grondstoffen heeft gedubbeld, kan hij een straat bouwen.

Wie iets heeft gebouwd en het desbetreffende symbool heeft gemarkeerd, mag zoveel punten noteren op zijn scoretabel als het symbool aangeeft.

De speler die aan het einde van het spel in totaal de meeste punten heeft genoteerd, wint het spel.

Spelverloop

De startspeler begint. Hij dobbelt tot driemaal. Daarna wordt er gebouwd met de gedobbelde grondstoffen en worden de behaalde punten genoteerd.

Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

1. Dobbelen

De speler die aan de beurt is, mag tot driemaal dobbelen. Na de eerste dobbelbeurt mag de speler een aantal dobbelstenen naar keuze opzij leggen en met de resterende dobbelstenen opnieuw dobbelen. Na de tweede dobbelbeurt mag hij opnieuw een aantal dobbelstenen naar keuze opzij leggen, maar hij mag ook dobbelstenen die hij voorheen opzij had gelegd opnieuw gebruiken om zijn laatste dobbelbeurt te maken.

Na de derde dobbelbeurt is het resultaat definitief. Uiteraard mag de speler al na de eerste of de tweede dobbelbeurt het resultaat laten gelden.



















Nu mag de speler alleen nog beslissen over de inzet van zijn grondstof-jokers (zie pagina 6) of de goudruil (zie pagina 6) om het dobbelresultaat te wijzigen.

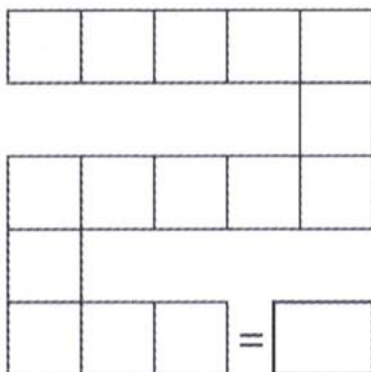
2. Bouwen

In het bouwoverzicht wordt aangegeven welke grondstoffen men nodig heeft om een straat, een ridder, een nederzetting of een stad te bouwen.

Wie, bij wijze van voorbeeld, een ridder bouwt, legt telkens één dobbelsteen met erts, wol en graan opzij en markeert met zijn pen een riddersymbool op het speelplan. Op dezelfde manier verloopt de bouw van een straat, een nederzetting of een stad.

Het is toegelaten om meerdere zaken te bouwen, op voorwaarde dat de gedobbelde grondstoffen toereikend zijn.



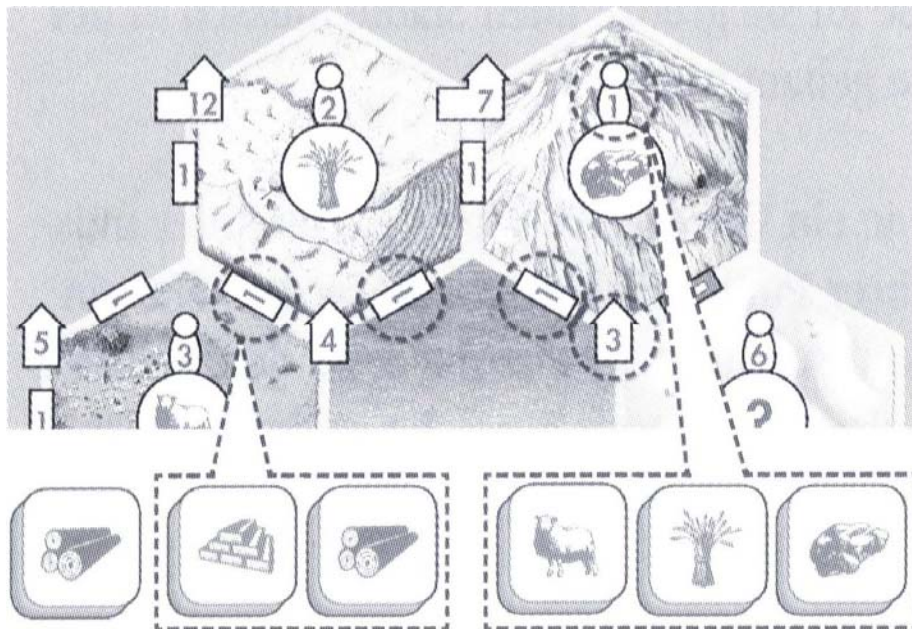
scoretabel

Daarna noteert de speler de punten van de gemarkeerde symbolen op het eerstvolgende vrije veld van de scoretabel (de eerste notitie gebeurt in het vakje linksboven).

Als een speler in een speelbeurt meerdere zaken kan bouwen, telt hij de getallen van de gemarkeerde symbolen op en noteert hij dit getal in het eerstvolgende vrije vakje van de scoretabel.

BELANGRIJK

Als een speler in zijn speelbeurt helemaal niets kan bouwen, moet hij een kruis noteren op zijn scoreblad. Dit kruis telt bij de eindafrekening voor 2 minpunten.



3	2	2		
=				=

Voorbeeld

Een speler heeft in zijn eerste speelbeurt een nederzetting gebouwd en hij heeft hiervoor 3 punten genoteerd op zijn scoretabel. In zijn tweede speelbeurt heeft de speler twee straten gebouwd en daarvoor 2 punten genoteerd. De symbolen voor de straten en de nederzetting heeft hij telkens met een cirkel gemarkeerd.

In zijn derde speelbeurt heeft hij de afgebeelde symbolen gedubbeld. Hij legt de dobbelsteen hout en de dobbelsteen leem opzij en markeert het symbool straat met een cirkel. Daarna legt hij eenmaal wol, erts en graan opzij en hij markeert het symbool ridder. De ridder en de straat tellen elk voor één punt en de speler noteert 2 punten voor zijn derde speelbeurt.

Bouwregels: wat mag waar worden gebouwd ?

Straten

Een **straat** kost telkens **1x leem + 1x hout** en is altijd 1 punt waard.

De eerste straat (startstraat) is gratis (kost geen grondstoffen) en is reeds gelegd.

Straten worden doorlopend gebouwd: dit betekent dat een nieuwe straat steeds grenst aan de vorige straat die werd gebouwd.

Als een straat aan een stad of een nederzetting grenst, verhinderen deze bouwwerken de verdere stratenbouw niet, ook niet als de stad of respectievelijk de nederzetting nog niet werd opgericht.

Nederzetting

Een **nederzetting** kost telkens **1x hout + 1x leem + 1x wol + 1x graan**.

Een nederzetting kan pas dan worden gebouwd als ze aan een gebouwde straat grenst.

Voor het verdere verloop geldt ook dat de nederzettingen telkens in volgorde van hun waarde moeten worden gebouwd: eerst de nederzetting van 3 punten, dan de nederzetting van 4 punten, dan de nederzetting van 5 punten ... enzovoort.

Stad

Een **stad** kost telkens **3x erts + 2x graan**.

De bouw van een stad verloopt zoals de bouw van een nederzetting. Een stad kan pas dan worden gebouwd als ze aan een gebouwde straat grenst. Voor het verdere verloop geldt ook dat de steden telkens in volgorde van hun waarde moeten worden gebouwd.

Ridder

Een **ridder** kost telkens **1x graan + 1x wol + 1x erts**.

De ridders moeten ook in volgorde van hun puntenwaarde worden gebouwd. Als een speler een ridder heeft gebouwd, mag hij eenmaal in het spel de grondstof die onder de ridder is afgebeeld als joker inzetten (zie volgend hoofdstuk).

Grondstof-jokers

Als een speler een ridder heeft gebouwd, mag hij de grondstof die onder deze ridder op het speelplan is afgebeeld, **éénmaal** in het spel als surrogaat voor gelijk welke andere grondstof inzetten. Na het dobbelen draait de speler een dobbelsteen naar keuze op de zijde met de grondstof die onder een gebouwde ridder is afgebeeld. Vervolgens wordt het symbool van de grondstof-joker met de pen als gebruikt gemarkeerd.

Als de laatste ridder (met het getal 6) wordt gebouwd, mag men een grondstof naar keuze als joker inzetten. Omdat er zes ridders zijn, kan een speler in dit spel tot 6 grondstof-jokers inzetten, in de veronderstelling dat hij de zes ridders kan bouwen.

Het is toegestaan om in één speelbeurt twee of meer jokers in te zetten.

Goudruil

Met telkens twee gedobbelde goudsymbolen kan men, nadat het dobbelresultaat is vastgelegd, een andere grondstof naar keuze vervangen. Eén van de beide dobbelstenen met het goudsymbool wordt op de zijde met een grondstof naar keuze gedraaid, de andere dobbelsteen met het goudsymbool kan in deze speelbeurt niet meer worden gebruikt.

Zo kunnen bijvoorbeeld 2 goudsymbolen 1 erts vervangen of 1 leem vervangen of gelijk welke andere grondstof. Met goud zelf kan men niets bouwen. Men kan goud alleen gebruiken om het te transformeren in andere grondstoffen. Een afzonderlijk gedobbelde goudsymbool is, jammer genoeg, nutteloos.

Einde van het spel

Zodra iedere speler vijftienmaal aan de beurt is geweest en alle 15 vakjes van zijn scoretabel zijn gebruikt, eindigt het spel.

Iedere speler telt al zijn punten op. Voor elk kruis in de scoretabel moeten twee punten worden afgetrokken.

De speler die in totaal de meeste punten heeft gescoord, wint het spel.

11 april 2007