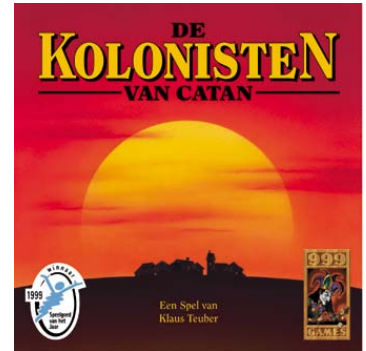


Kolonisten van Catan

Auteur: Klaus Teuber

2 tot 4 spelers vanaf 11 jaar



Doel

De speler die als eerste 10 of meer zegepunten behaalt, wint het spel.

Opbouw van het spelbord

Splits de land- en zeevelden.

Leg 5 landvelden in het midden in één rij. Links en rechts daarvan één rij van 4 velden en daarnaast nog eens 3 velden.

De zeevelden worden gesplitst in

havensteden en zee. Leg afwisselend een haven- en een zeeveld beginnende van de rij van 4 velden rechts.

Vervolgens worden de getalschijfjes - die eerst alfabetisch op volgorde gelegd zijn - op het spelbord gelegd met de letters naar boven en dit in uurwijzerzin, beginnend van een hoekveld naar keuze. Als alle schijfjes op het bord liggen, worden ze omgedraaid zodat de getallen duidelijk zichtbaar zijn.

De getallen (2 tot 12) zijn telkens twee keer in het spel (behalve de 2 en 12 zelf: slechts 1 keer). Ze geven de waarschijnlijkheid weer van de som van twee dobbelstenen. Hoe groter de lettergrootte van het getal, hoe hoger de kans dat deze som gedubbeld wordt. De hoogst voorkomende combinaties (6 en 8) zijn bovendien heel duidelijk in het rood gedrukt. Op het woestijnveld wordt geen schijfje geplaatst.

Nadat het spelbord opgebouwd werd, kiest elke speler een kleur en krijgt hiervan 5 nederzettingen (huizen), 4 steden (kerken), 15 straten (staafjes) en een overzichtskaart van de bouwkosten.

De grondstofkaarten worden in 5 stapeltje open naast het spelbord gelegd (woud = hout, weide = wol, akker = graan, heuvel = stenen, gebergte = erts).

De ontwikkelingskaarten (donkerder achterzijde) worden verdekt op een stapeltje gelegd.

De rover (z warte pion) plaats je in de woestijn.

De 2 speciale kaarten en de dobbelstenen liggen klaar naast het spelbord.

Stichtingsfase

Deze fase spreidt zich uit over twee ronden. Elke speler krijgt de gelegenheid om twee nederzettingen en twee straatjes te bouwen alvorens het spel zelf start.

Eerste ronde

Wie het hoogst dobbelt, begint. Hij plaatst 1 nederzetting op een kruising naar keuze en sluit hierop in willekeurige richting 1 straat aan. Vervolgens zijn de andere spelers in uurwijzerzin aan de beurt. Bij het zetten moet echter rekening gehouden worden met de afstandsregel!

- afstandsregel

Een nederzetting mag slechts op een vrije kruising gezet worden als de drie dichtstbijzijnde niet bebouwd zijn door een nederzetting of stad. Het maakt niet uit wie er staat, het kruispunt moet vrij zijn.

Tweede ronde

Vervolgens plaatst de speler die tijdens de eerste ronde als laatste een nederzetting mocht plaatsen een tweede nederzetting en straat. De andere spelers volgen in tegenuurwijzerzin. De tweede nederzetting en straat mag - rekening houdend met de afstandsregel - overal geplaatst worden.

Onmiddellijk na het plaatsen van de tweede nederzetting en straat, ontvangt elke speler zijn eerste grondstoffen. Voor elk landveld dat aan die tweede nederzetting grenst, ontvangt hij 1 overeenstemmende grondstofkaart uit de voorraad. Deze grondstofkaarten houden de spelers voor elkaar verborgen.

De speler die als laatste zijn tweede nederzetting plaatste, begint het spel.

Spelverloop

Elke speler doorloopt per beurt de volgende drie fasen:

- opbrengst van het land (a)
- handelen (b)
- bouwen (c)
- enkele bijzondere gebeurtenissen (d)



a) opbrengst van het land

De speler aan beurt moet met beide dobbelstenen gooien. De som van de twee dobbelstenen

bepaalt het landnummer dat grondstoffen opbrengt. Elke speler die een nederzetting of stad heeft

aan dit gedubbeld stuk land, ontvangt een grondstofkaart (twee indien een stad). Zijn op een bepaald ogenblik geen grondstofkaarten meer voorradig, ontvangt geen enkele speler die kaart in die beurt.

b) handelen

Vervolgens mag de speler die aan de beurt is handel drijven met de andere spelers om zo aan de hem ontbrekende grondstofkaarten te geraken. We onderscheiden hierbij de gewone binnenlandse handel en zeehandel.

- binnenlandse handel

De speler mag met alle spelers grondstofkaarten ruilen. Hij deelt b.v. mee wat hij nodig heeft en wat hij bereid is om er in ruil voor te geven. Belangrijk is dat er alleen gehandeld mag worden met de speler die aan de beurt is, dus niet onder de andere spelers onderling.

- zeehandel

Hierbij kan de speler zonder behulp van zijn medespelers aan tafel grondstofkaarten ruilen.

Bij de meest eenvoudige ruil kan de speler 4 gelijke grondstofkaarten van 1 soort omruilen tegen 1 grondstofkaart naar keuze. Het bezit van een haven is hierbij niet nodig. Heeft een speler echter een nederzetting of een stad opgericht aan zee, dan kan hij veel interessantere deals doen. Bij een eenvoudige haven (met ?) mag de speler steeds 3 gelijke grondstofkaarten ruilen voor 1 andere naar keuze. Bij een speciale haven moet de speler slechts 2 gelijke kaarten van de afgebeelde grondstof omruilen tegen 1 nieuwe naar keuze.

c) bouwen

De speler die aan de beurt is, kan ook bouwen om zijn zegepunten te verhogen. In ruil voor bepaalde combinaties van grondstofkaarten (zie overzichtskaartje) kan hij willekeurig veel straten, nederzettingen of steden bouwen.

1. straat: hout + stenen

Een nieuwe straat moet aangelegd worden aan eigen straten, nederzettingen of steden. Op elke weg kan natuurlijk slechts 1 weg gebouwd worden. Zodra een speler een aaneensluitende straat heeft uit 5 stukken straat, ontvangt hij de speciale kaart "Langste handelsstraat" die hem 2 extra zegepunten opleveren. Een handelsstraat kan onderbroken worden of een andere speler kan een langere straat bouwen. Op dat ogenblik gaat die speciale kaart naar de speler met de langste straat. Zodra 2 of meer spelers een even lange straat hebben, gaat de kaart terug naar de voorraad.

2. nederzetting: hout + stenen + graan + wol

Rekening houden met de afstandregel. De nederzetting moet minstens aan 1 eigen straat grenzen. Elke nederzetting op het spelbord levert ook 1 zegepunt op en kan 1 grondstofkaart opbrengen indien de dobbelstenen dit bepalen.

3. stad: 2 x graan + 3 x erts

De speler bouwt zijn nederzetting om tot een stad. Hij verwisselt het huisje voor een kerk. Elke stad levert 2 zegepunten en kan 2 grondstofkaarten opbrengen.

4. ontwikkelingskaart: graan + wol + erts

Als een speler een ontwikkelingskaart wil kopen, neemt hij de bovenste van de stapel af in ruil voor de 3 benodigde grondstofkaarten. De becomen kaart(en) houdt hij best geheim voor de anderen. Een juist aangekochte kaart mag niet meteen gebruikt worden. Er zijn 14 ridders, 6 vooruitgang en 5 zegepunten in het spel.



d) speciale gebeurtenissen + kaarten

1. rover

Als een speler een 7 dobbelt bij het begin van zijn beurt, ontvangt geen enkele speler een grondstofkaart. Alle spelers die meer dan 7 grondstofkaarten in bezit hebben, moeten de helft terug naar de voorraad brengen (ze zijn gelukkig wel vrij om te bepalen dewelke...).

Vervolgens neemt de speler die aan de beurt is de rover en plaatst deze op een willekeurig ander landveld. Dan mag hij nog van een medespeler naar keuze die aan dit getroffen stuk land een nederzetting of stad heeft staan, een grondstofkaart stelen en bij zijn eigen voorraad voegen. Zijn er meerdere spelers voorhanden, dan kiest hij 1 slachtoffer uit. Het roven zelf gebeurt geheim: je mag niet zien welke soort kaart je steelt. Zolang een rover op een bepaald gebied staat, ontvangt geen enkele speler grondstoffen voor dit gebied.

2. ontwikkelingskaart uitspelen

Een speler die aan de beurt is, mag op gelijk welk ogenblik tijdens zijn beurt 1 ontwikkelingskaart uitspelen (hehalve de kaart die hij eventueel net kocht).

3. ridder

Als een speler deze kaart uitspeelt, moet hij de rover op een ander landveld zetten. Hij steelt ook 1 grondstofkaart van een willekeurige speler die er een nederzetting of stad heeft. Gespeelde ridderkaarten blijven open voor de speler op tafel liggen. Een speler met 3 gespeelde ridderkaarten ontvangt de speciale kaart "Grootste Riddermacht". Dit levert hem extra 2 zegepunten. Deze kaart gaat terug naar de voorraad indien iemand anders evenveel ridderkaarten komt uit te spelen, of gaat naar die speler die op dat ogenblik weer de grootste riddermacht voor zich liggen heeft.

4. vooruitgang

Diegene die een dergelijke kaart uitspeelt, moet de opdracht die op de kaart staat gelijk uitvoeren. De kaart verdwijnt dan terug onder de stapel.

o stratenbouw: de speler mag onmiddellijk 2 nieuwe straten (gratis) bouwen

o ontdekking: de speler mag onmiddellijk 2 grondstofkaarten naar keuze nemen

o monopolie: alle spelers moeten al hun grondstofkaarten van een bepaalde soort - te bepalen door de speler die de kaart gebruikt - afgeven aan die speler

5. zegepunten

Deze kaarten leveren extra zegepunten op en worden het best pas op het einde van het spel getoond.

TIPS

- In het begin van het spel zijn vooral hout en stenen erg belangrijk voor de bouw van wegen en nederzettingen. Tracht daarom je nederzettingen te plaatsen in de buurt van woud of heuvels die een grote kans hebben om gedubbeld te worden.
- De waarde van havens mag niet onderschat worden omdat ze een makkelijke manier vormen om de juiste grondstofkaarten te bekomen.
- Het is vaak interessant om nog wat ruimte omheen je nederzettingen te hebben. Omdat het midden van het spelbord slechts beperkt toegankelijk is, kan dit een gevaarlijke plaats zijn.
- Veel handel drijven met verschillende partners en zelf grondstofkaarten aanbieden, opent veel mogelijkheden.