

DE KOLONISTEN

VAN CATAN

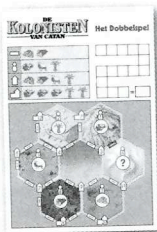
HET DOBBELSPEL



Klaus Teuber



Speelmateriaal



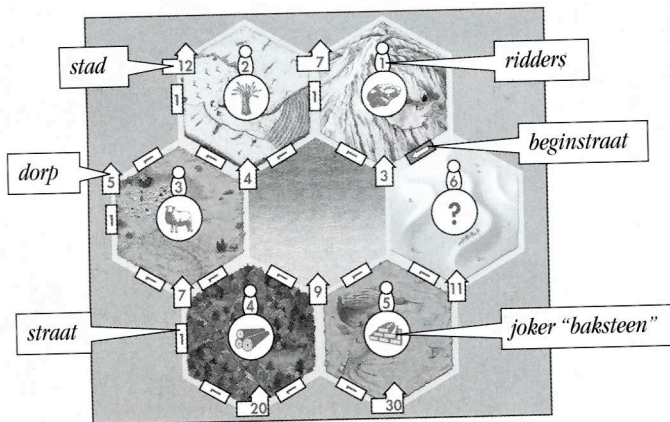
- 6 grondstoffen-dobbelstenen
- 1 blok met 60 speelvelden
- de spelregels

Vorbereiding

Iedere speler krijgt 1 vel van het blok met speelvelden. Leg de 6 dobbelstenen op tafel. Leg een potlood of pen klaar. Bepaal een startspeler door loting.

Kort speloverzicht

Het speelveld laat het eiland Catan zien met symbolen voor straten, dorpen, steden en ridders.



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

Een speler kan aangeven dat hij iets gebouwd heeft door het betreffende symbool te omcirkelen, er een kruis doorheen te zetten of het met een kleur te markeren.



baksteen

bout

wol

graan

erts

goud

Om te bouwen heeft een speler grondstoffen nodig. Deze krijgt hij door met de dobbelstenen te werpen. Op elke dobbelsteen staat elke grondstof 1 keer. De speler kan op het vel met het speelveld zien welke grondstoffen hij nodig heeft om iets te bouwen. Hij heeft dus bijvoorbeeld 1 hout en 1 baksteen nodig om een straat te bouwen. Hij kan dit dus uitsluitend doen als hij deze symbolen heeft gedubbeld. Wie iets gebouwd heeft, krijgt zoveel punten als in het betreffende symbool is aangegeven. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

Spelverloop

De startspeler begint. Hij voert de volgende 3 acties uit:

- Dobbelen
- Bouwen
- Punten noteren

Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt. Zo wordt doorgespeeld tot het spel is afgelopen.



















1. Dobbelen

De speler die aan de beurt is mag de dobbelstenen maximaal 3 keer werpen. Na de eerste worp legt de speler naar believen een aantal dobbelstenen opzij en werpt met de resterende dobbelstenen nog een keer. Na deze tweede worp mag hij extra dobbelstenen opzij leggen,

maar ook eerder opzij gelegde dobbelstenen opnemen en in zijn laatste worp opnieuw werpen. Na de derde worp is zijn eindresultaat bereikt. Een speler mag ervoor kiezen om na zijn eerste dan wel tweede worp te stoppen. Het eindresultaat kan nu uitsluitend worden gewijzigd door het inzetten van grondstoffenjokers (zie blz. 5) of goudruil (zie blz. 6).

2. Bouwen

Op het vel met het speelveld kan een speler zien hoeveel en welke grondstoffen hij nodig heeft om iets te bouwen. Als hij bijvoorbeeld een ridder wil bouwen, legt hij 1 dobbelsteen met erts, 1 met wol en 1 met graan opzij en markeert hij met zijn potlood het gebouwde riddersymbool op zijn vel.

bouwoverzicht

Hij kan op dezelfde manier straten, dorpen en steden bouwen. Hij mag meerdere zaken in één beurt bouwen zolang hij voldoende grondstoffen heeft. Dobbelstenen die hij in zijn beurt al voor het bouwen van iets opzij heeft gelegd, mag hij niet nogmaals gebruiken.

Wat mag waar gebouwd worden?

Straat: een straat kost 1 hout en 1 baksteen en is altijd 1 punt waard. De eerste straat (beginstraat) is al gebouwd en kost geen grondstoffen. Een straat moet altijd aan een eerder gebouwde straat grenzen. Eventuele (gebouwde) dorpen en steden blokkeren de bouw van straten niet.

Dorp: een dorp kost 1 hout, 1 baksteen, 1 wol en 1 graan. Een dorp mag uitsluitend gebouwd worden als er een gebouwde straat aan grenst. Daarnaast moeten dorpen in oplopende volgorde worden gebouwd. Eerst het dorp dat 3 punten waard is, dan die van 4 punten, enzovoort.

Stad: een stad kost 3 erts en 2 graan. Voor het bouwen van een stad gelden dezelfde voorwaarden als voor het bouwen van een dorp. Ook steden moeten in oplopende volgorde worden gebouwd.

Ridder: een ridder kost 1 erts, 1 wol en 1 graan. Ridders moeten net als dorpen en steden in oplopende volgorde worden gebouwd. Een speler die een ridder heeft gebouwd, kan deze eenmalig als joker inzetten (zie volgende paragraaf). Voor het bouwen van een ridder is het niet nodig dat er straten, dorpen of steden aan het betreffende landschap grenzen.

Grondstoffenjokers

Een speler die een ridder heeft gebouwd, kan één keer per spel een grondstof naar keuze tegen de grondstof onder deze ridder ruilen. Na het dobbelen draait hij simpelweg een dobbelsteen naar keuze naar de zijde met de grondstof van een van zijn ongebruikte gebouwde ridders. Vervolgens geeft hij op zijn vel aan dat hij deze ridder heeft gebruikt. Het vraagteken onder ridder 6 geeft aan dat de speler een dobbelsteen naar keuze naar een grondstof naar keuze mag draaien. Een speler mag in één beurt meerdere ridders gebruiken.

Opmerking: in totaal kan een speler in een spel dus niet meer dan 6 ridders inzetten (alle ridders één keer). Hij moet ze dan wel allemaal hebben gebouwd.

Voorbeeld: een speler heeft zijn eerste ridder gebouwd (met getal 1: erts). Na zijn derde worp heeft hij 2 erts, 2 graan, 1 goud en 1 wol. Omdat hij graag een stad wil bouwen, zet hij zijn ridder in en draait hij de dobbelsteen met wol naar de zijde met erts. Nu kan hij de stad bouwen. Hij zet nu een kruis door het ertssymbool onder de ridder om aan te geven dat hij deze heeft gebruikt.

Goudruil

Met goud kan een speler niets bouwen. Het dient uitsluitend als ruilmiddel om grondstoffen naar keuze aan te schaffen. Dat kan

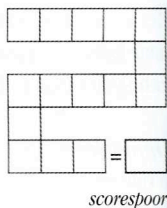
handig zijn, maar is ook duur. Na de derde worp kan een speler 2 dobbelstenen met goud ruilen tegen 1 met een grondstof naar keuze. Daartoe legt hij 1 dobbelsteen met goud opzij en draait hij de ander naar de gekozen grondstof. De opzij gelegde dobbelsteen kan hij in deze beurt niet meer gebruiken.

Opmerking: omdat een speler altijd twee goud nodig heeft om een andere grondstof te krijgen, is een enkele dobbelsteen met goud nutteloos.

Voorbeeld: een speler wil een stad bouwen. Hij heeft 2 erts, 2 graan en 2 goud gedobbeld. Omdat hij voor 2 goud een grondstof naar keuze kan kopen, draait hij één dobbelsteen met goud naar erts en legt hij de ander opzij. Nu heeft hij 3 erts en 2 graan en kan hij de stad bouwen.

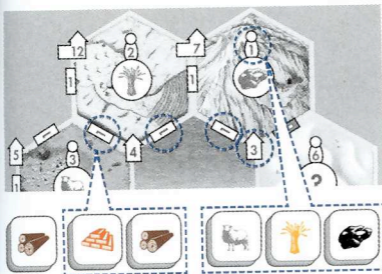
3. Punten noteren

Na het bouwen noteert de speler de door hem behaalde punten op het scorespoor op zijn vel. Hij krijgt uitsluitend punten voor de zaken die hij in zijn laatste speelbeurt heeft gebouwd. Als hij meerdere zaken heeft gebouwd, telt hij de behaalde punten bij elkaar op. De punten uit de eerste ronde komen in het eerste vakje, die uit de tweede ronde in het tweede, enzovoort.



Belangrijk: als een speler in zijn beurt niet bouwt, moet hij "-2" in het vakje invullen. Aan het einde van het spel tellen deze punten negatief.

Voorbeeld: een speler heeft in zijn eerste beurt een dorp gebouwd en daarvoor 3 punten genoteerd. In de tweede beurt heeft hij 2 straten gebouwd en 2 punten ingevuld. Hij heeft de gebouwde straten en het dorp omcirkeld. In zijn derde beurt heeft hij de afgebeelde grondstoffen gedobbeld. Hij gebruikt 1 hout en



3	2	2		

=

				=	
--	--	--	--	---	--

1 baksteen om een straat te bouwen (zie illustratie) en omcirkelt deze. Vervolgens gebruikt hij 1 wol, 1 erts en 1 graan om de ertsridder te bouwen. De ridder en de straat leveren elk 1 punt op. Hij vult dus 2 punten in het derde vakje in.









Einde van het spel

Nadat alle spelers 15 keer aan de beurt zijn geweest en alle 15 vakjes van hun puntenspoor hebben ingevuld, is het spel afgelopen. Iedere speler telt nu de getallen in de vakjes van zijn puntenspoor bij elkaar op (en trekt 2 punten af voor elke "-2"). De speler met de meeste punten wint het spel.

DE KOLONISTEN

VAN CATAN

Het Dobbelspel

			=	

