

GametimE 2009

Kolonisten van Catan



Zeeland

De Kolonisten van Katan Hit GameTime Editie

Doel

De speler die de meeste zegepunten behaalt, wint het spel.

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

De eerste ploeg die begint plaatst 1 nederzetting op een kruising naar keuze en sluit hierop in willekeurige richting 1 straat aan. Vervolgens zijn de andere spelers (met de klok mee) 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 (tegen de klok in). 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 plaatst, 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 welk landtype dat grondstoffen opbrengt. Elke speler die een nederzetting of stad heeft aan dit gedobbeld 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. Met de kaarten die je onderweg krijgt kun je extra grondstoffen verzamelen.

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 haven hoeft 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 omstandigheden 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 bekomen kaart(en) houdt hij best geheim voor de anderen. Een juist aangekochte kaart mag niet meteen gebruikt worden.

Er zijn ridders, vooruitgang en zegepunten in het spel in de verhouding 14:6:5.

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 welke...).

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 (behalve 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

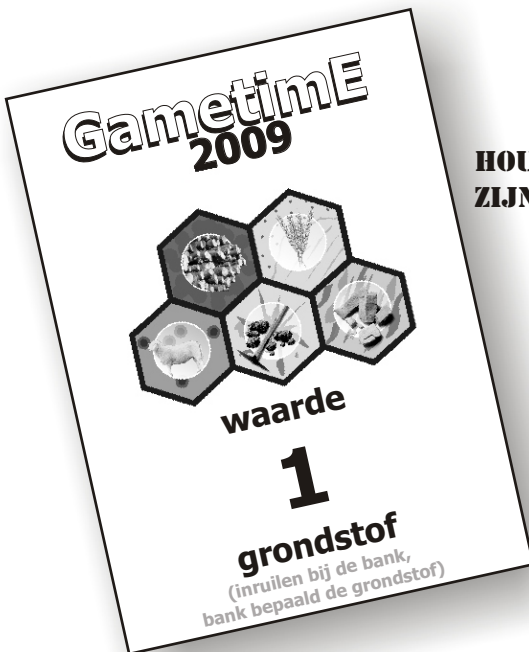
5. **zegepunten**

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.

1. straat: hout + stenen	 
2. nederzetting: hout + stenen + graan + wol	   
3. stad: 2 x graan + 3 x erts	    
4. ontwikkelingskaart: graan + wol + erts	  
Ruilen met de bank 4:1	



**HOUDT DEZE KAARTEN IN DE GATEN,
ZIJN LEVEREN DE MEESTE PUNTEN OP.**