

Spelvoorbereiding

Het spelbord

Leg het spelbord op de tafel

Doelkaarten uitleggen

Draai alle **zeshoekige doelkaarten** met hun getal naar boven.

Als je met **4 personen** speelt gebruik je **alle nummers** ("2", "3", "4"), als je met **3 personen** speelt alleen die met het nummer **"2" en "3"** erop, met **twee personen** gebruik je alleen die met het nummer **"2"** erop.

Schud de doelkaarten door elkaar heen en leg ze met het getal naar boven op het spelbord. Leg dan de bos doelkaarten in het bos: een doelkaarten met het nummer "2" op een vakje met daarin nummer 2 etc.

Speelstukken verdelen

Iedere speler kiest een kleur en pakt daarvan het "spelfiguur" (poppetje), 10 "overwinningspunten" (de blokjes) en een "zielsteen" (het schijfje).

De "spelfiguren" worden in het midden van het bord op het dorp geplaatst de "zielsteen" en de "overwinningspunten" legt iedere speler voor zich neer.

Het krijgen van een karakterkaart

Schud de 4 vrouwelijke "karakterkaarten" en laat de spelers er een blind trekken, de mannen mogen hun vrouwelijke "karakterkaart" ruilen voor de mannelijke variant ervan.

De kaarten "grondstoffen" en "natuurproducten" sorteren

Zoek de kaarten op soort uit. De drie grondstoffen; "hout" (holz), "erts" (ertz) en "vel" (fell) komen in 1 bakje, de drie natuurproducten; "honing" (honig), "kraut" (kruiden), en "paddestoelen" (pilz) komen in het andere bakje.

Plaats beide bakjes aan een zijde van het bordspel.

Startkapitaal: ieder krijgt 1 "hout". Kaartjes houdt men op hand, zodat de andere spelers niet weten wat je hebt.

Avontuurkaarten voorbereiden

Zoek de "avontuurkaarten" uit op basis van de getallen op de rugzijde. Zo ontstaan er 3 stapels. Schud elke stapel apart. Leg daarna de drie stapel op elkaar; degene met nummer "drie" erop onderop, daarboven die met nummer "twee" en bovenop de kaarten met nummer "één" erop. Leg deze stapel aan een zijde van het bord en leg de 3 bovenste "avontuurkaarten" open langs de stapel neer.

Bovenaan in het groene vak

Rechts op het spelbord zie je de landschappen van Catan. Het **dorp** ligt in het **grasland**. In het oosten ligt het **gebergte**. Aan de rand van het gebergte ontstaat een **rivier**, deze stroomt door het grasland naar het westen en stroomt daarna door het **bos**. Alle velden die aan de rivier grenzen (**rivieroever**) zijn met een helblauwe rand gemarkeert.

Aan de linker kant staat het **dorp** (dorp) vergroot weergegeven. Naast de huizen van de bewoners staat een lijst met waren en dieren afgebeeld, welke de bewoners wensen. Naast het spelbord staan beiden kaarthouders die de grondstofkaarten en de natuurproduktkaarten bevatten. Rechts van het spelbord ligt de stapel avontuurkaarten met daarnaast de 3 bovenste open. Voor de duidelijkheid zijn de zeshoekige "doelkaarten" en de "spelfiguren" niet afgebeeld

Wegenkaarten voorbereiden

Schud de “wegenkaarten” met de groene zijde naar boven. Leg de stapel “wegenkaarten”, met de groene zijde naar boven, op de “wegenkaarten schudden” kaart en leg de stapel naast het spelbord. Daarnaast leg je de dobbelsteen en de 8 roze “ uitrustingsplaatjes”.

Karakterkaarten voorbereiden

Iedere speler heeft een “karakterbord” voor zich liggen. Deze maakt hij/zij als volgt op:

Leg de “ **karakterkaart**” op het witte veld (A) in het midden. Iedere speler pakt een plaatje “**Brigitta’s drank**” en legt deze met de zijde waarop 1 kruik staat op (B). De “ **conditie-markeerder**” legt men op veld vier van de conditielijst (C).

Iedere speler krijgt verder nog de volgende onderdelen, welke hij/zij onder zijn karakterkaart neerlegt: 3 violet gekleurde ervaringskaartjes (met op de ene kant een 1 en op de andere kant een 2), daarbij hoort ook nog 1 kaartje met ervaringswaarde 3 en op de andere kant 4. tot slot krijgt men verder nog 1 kaartje gezondheidsdrank en 1 plaatje “met”.

Het speloverzicht

De wenslijst van de settlers

Het dorpsaanzicht laat de huizen van de settlers Jared, Osmund, Candamir en Brigitta zien.

Iedere settler heeft een wenslijst met verschillende waren (zwaarden, kisten en perkament) en dieren (runderen en berggeiten) erop. **Om in het spel succesvol te zijn, moet je de settlers de gewenste dieren en waren leveren.** Waar kun je de runderen en berggeiten vinden? Deze zijn te vinden op de doelkaarten, welke verdekt op het speelbord liggen. Hier vind je ook de grondstoffen hout, erts en huid. De grondstoffen heb je nodig om de waren te maken. Zo heb je bijvoorbeeld een hout, erts en een huid nodig om een kist te kunnen timmeren. Je belangrijkste opgave is het dan ook om met je speelfiguur door de landschappen van catan te trekken, om zo mogelijk lucratieve doelkaartjes te vinden (met bijvoorbeeld runderen, berggeiten en grondstoffen).

Wanneer je op catan onderweg bent, treden gebeurtenissen in werking en moet je avonturen overwinnen. Hoe sterker, geschikter, charismatischer en gevechtvaardiger je bent, hoe beter je kansen zijn om de gevaren het hoofd te bieden en daarbij dan grondstoffen te winnen. Heb je een rund of een berggeit gevonden of een waar gemaakt, dan markeer je deze op het bord, door 1 van je overwinningspunten (houten blokje) op een overeenkomstig veld te zetten op 1 van de wenslijsten op het bord. **DIT MOET ALTIJD OP HET BOVENSTE VRIJE VELD VAN EEN RIJTJE.**

De speler, wie als eerste 10 punten op het bord heeft gezet heeft gewonnen !!!

De karaktereigenschappen

Grondwaarde

Je karakter bezit 4 eigenschappen: kracht, vechttalent, geschiktheid en charisma. Aan het begin van het spel is de waarde van elk van deze eigenschappen de aangegeven **grondwaarde**, welke op de karakterkaart aangegeven staat. Tijdens het spel kan de waarde van deze 4 eigenschappen stijgen, dit kan door de verkrijgen van **ervaring** en / of **uitrustingstukken**. Deze stijgingen worden op de karakterkaart weergegeven.

Ervaring verhogen:

Heb je een doelkaartje gevonden waarop 1 ervaringspunt is weergegeven, verhoog dan de ervaring van 1 van je eigenschappen. Dit doe je door 1 van je ervaringskaartjes met de zijde 1 en 2, met de 1 naar boven op een leeg ervaringsveld, of je draait een reeds eerder geplaatst kaartje om van 1 naar 2. Je bezit 1 ervaringskaartje met een 3 en een 4 erop, deze mag je inzetten wanneer 1 van de kaartjes een 2 laat zien. Je haalt dit kaartje van het bord en je plaatst het kaartje met de 3 naar boven.

Het kaartje welke van het bord gekomen is, is opnieuw inzetbaar.

Uitrusting:

Wanneer je een doelkaartje vind, met daarop een berenketting, schoenen, een schild of een boog, pak je een roze kaartje met een 2 daarop afgebeeld en deze leg je op het respectievelijk afgebeelde plaatje op je karakterkaart. Dit is altijd een 2.

Het spelverloop

Wie het hoogst gooit mag beginnen. Wie aan de beurt is mag direct handelen (zie verderop uitgelegd). Daarna kies je 1 van de volgende acties:

1 je stuurt een speelfiguur op een **zoektocht** of

2 je voert de actie **bouwen en brouwen** uit.

Daarna is de beurt beëindigd en is de volgende speler, kloksgewijs aan de beurt.

1 De Zoektocht

A Van tevoren: grondstof en natuurproducten.

Staat het figuur van een speler in het dorp, dan mag hij een zoektocht beginnen, wanneer hij niet meer dan 5 grondstof en 5 natuurproduct kaartjes bezit. Wie meer dan deze toegestane hoeveelheid kaartjes bezit en niet gaat bouwen of brouwen, staat het vrij om zijn kaartjes terug te brengen naar 5 stuks per soort, geen van beide mag meer zijn dan 5 stuks. Je legt de overige kaarten terug in de voorraad.

B het doel van de zoektocht aangeven

De speler bepaalt waar hij zijn doelsteen neerlegt, eerst mag je 2 kaartjes bekijken. Vervolgens leg je je doelsteen op een doelkaartje, dit hoeft niet 1 van de zojuist bekeken doelkaartjes te zijn. Alleen een bezet doelkaartje mag niet gekozen worden. Vervolgens probeert een speler het doelkaartje op een zo snel mogelijke manier te bereiken, normaal is dat in ieder geval zo. Omwegen zijn toegestaan, vaak niet te vermijden en soms zelfs zinvol.

C hoe gelopen word en hoe ver?

Loopregel: Een speelfiguur moet van veld naar veld lopen in horizontale of verticale richting. Een speelfiguur mag op ieder veld lopen, ook op velden met andere speelfiguren of doelstenen.

Loopafstand: Het aantal velden dat gelopen mag worden hangt van de conditiemeter af, als deze bijvoorbeeld op 3 staat, mag er 3 velden gelopen worden.

D de wegkaarten

Aan het begin van de zoektocht neemt de speler de wegkaarten in de hand.

1 wegkaarten omdraaien en uitvoeren.

Iedere keer voordat de speler zijn figuur 1 veld beweegt legt hij de bovenste wegkaart open neer. (**Belangrijk:** je legt de kaart altijd met de hemelzijde richting de rand van het bord, waar je zit.)

2. speelfiguur bewegen

Nu **MOET** de speler met zijn figuur naar 1 van de 4 toegestane velden bewegen.

3. een gebeurtenis uitvoeren, wanneer je deze kiest

Wanneer in de gekozen richting een gebeurtenis staat afgebeeld, moet deze uitgevoerd worden. Het is niet altijd mogelijk om in de richting van een gebeurtenis te lopen. Hier meer over bij "weg verspert" verderop in de handleiding.

Wanneer de kaart wegenkaarten schudden verschijnt moeten alle kaarten geschud worden. De kaarten die voor een speler liggen worden alleen mee geschud wanneer de zoektocht beëindigd is.

E het einde van een zoektocht

Een zoektocht eindigt wanneer een speler zoveel kaartjes heeft omgedraaid als zijn conditiemeter toelaat (dus zoveel gelopen heeft) **OF** wanneer de speler zijn doelveld bereikt heeft.

Het doel wordt niet bereikt:

De speelfiguur blijft staan in het laatste veld, in de volgende beurt wordt de zoektocht voortgezet.

Het doel wordt bereikt: de speler

- zet zijn figuur in het dorp terug
- legt de doelsteen voor zich neer
- neemt het doelkaartje en legt deze voor zich neer

Nu krijgt de speler zijn beloning het afgebeelde item wordt uitgekeerd

- grondstoffen worden gepakt
- ervaring wordt ingezet op de karakterkaarten
- rund en bergeit wordt weergegeven met een overwinningspunt op het speelbord. Zet deze op een respectievelijk vakje op het bord, altijd van boven naar beneden.
- Uitrustingsstukken worden met een roze 2 bedekt op je karakterkaart, berenketting op berenketting enz. iedere speler mag er maar 1 van elke soort bezitten.

De speler beëindigt zijn beurt door de wegenkaarten onder de stapel te doen en de hele stapel door te geven aan de linkerbuur.

2) Bouwen en Brouwen

Staat in het begin van de beurt de speelfiguur in het dorp kan ook gekozen worden om waren te maken (bouwen) of dranken te brouwen. (**let op:** wie zijn doelsteen nog niet bereikt heeft en terug naar het dorp loopt mag **NIET** bouwen en brouwen, het dorp wordt dan gezien als een grasland.

A waren maken (bouwen)

Iedere wenslijst heeft waren erin staan, de waren die gebouwd moeten worden zijn de op dat moment vrije bovenste waren in een rijtje, het kan dus wel eens voorkomen dat een bepaalde waar niet gewenst is op dat moment. Je mag niet alvast een waar maken, welke niet bovenaan een lijstje staat, dan moet je wachten, of iets anders doen met de kaartjes. Kan een speler een gewenst waar maken, dan betaald hij de kaarten en legt een overwinningspunt op het waar op het bord. Nu is het waar wat daaronder staat gewenst en staat deze bovenaan de lijst. Een zwaar maken kost 2 erts en 1 hout, een kist kost 1 hout 1 erts en 1 huid en een stuk perkament kost 1 hout en 2 vellen. Het is toegestaan om meerdere waren te maken, deze mogen aan dezelfde of aan een andere settler geleverd worden.

B dranken brouwen

Om dranken te brouwen heeft men de natuurproducten honing, kruiden en paddestoelen nodig.

Brigitas drank = 1 paddestoel en 1 kruid

"Met" = 1 honing en 1 kruid

Gezondheidsdrank = 1 honing en 1 paddestoel.

De brouwkosten staan bovenaan de karakterkaart afgebeeld. Wanneer je een drank gebrouwd hebt, leg je het overeenkomstige kaartje op je karakterkaart. Wanneer je al zo'n drank bezit draai je het kaartje om, nu zie je 2 drankjes staan. Meer dan 2 dranken per soort is niet mogelijk. (voor de inzet van dranken zie verderop).

C de beloning voor vervulde wensen

Wie een overwinningspunt op de wensenlijst van Brigitta neerzet krijgt 1 brigita drank en 1 "met". Wanneer je al 2 dranken van deze besit krijg je die drank niet.

Wie een overwinningspunt op de wensenlijst van de andere zet krijgt een goed (schaap, graan of huisje).

D uitzonderlijke overwinningspunten.

Degene die als eerste 3 schapen, graan of huisjes heeft, mag 1 overwinningspunt onderaan het dorp plaatsten, zodra iemand er meer heeft van 1 soort, wordt dit overwinningspunt overgenomen en plaatst die persoon zijn overwinningspunt in dat vakje.

Het einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra 1 speler in zijn beurt zijn 10^e overwinningspunt uitspeelt. Deze speler heeft gewonnen.

Verdere regelgeving:

1) details bij de zoektocht:

***De gebeurtenissen van de wegenkaarten:**

Natuurproducten vinden

Wie met zijn speelfiguur in de richting van een natuurproduct is gelopen krijgt zo'n kaartje. Uitzonderingen: je krijgt er geen wanneer je al 5 kaarten bezit.

De natuurproducten afgebeeld tussen haakjes zijn alleen te krijgen door de speler met de bijzondere eigenschap "natuurkunde", verderop uitgelegd.

Beren, wolven, slangen en Candamir

Wie in de richting van bovenstaande afbeeldingen loopt moet een gevecht uitvoeren. De sterkte van jou hangt af van het weergegeven symbool naast de afbeelding. Je kijkt op je karakterkaart en kijkt naast de eigenschap hoeveel ervaringspunten je hebt.

De uitvoering van een gevecht

De speler dobbelt met de dobbelsteen, de waarde van de ogen tel je op bij de ervaring van je desbetreffende eigenschap. De totale waarde moet gelijk dan wel hoger zijn dan de waarde afgebeeld op het kaartje.

Gevolg en misgevolg van een gevecht

Gevolg: wanneer een beer verslagen wordt krijg je 2 vellen, een wolf verslaan levert 1 vel op en candamir 1 hout. Een slang levert niets op. (zie onderaan de karakertabel.)

Je krijgt niets, wanneer je 5 grondstoffen bezit.

Misgevolg: als je verliest dan verlies je direct hartjes op je conditiemeter. Als je daardoor onder het aantal uitgespeelde wegenkaarten raakt is je beurt direct voorbij. (of je drinkt de gezondheidsdrank, dan mag je toch nog verder).

LET OP: wanneer je het gevecht verliest, dan hoef je NIET terug naar het vakje waar je vandaan kwam. Wanneer je op je hartmeter nog voldoende stappen bezit mag er een nieuwe wegenkaart omgedraaid worden en kun je verder spelen.

De gevolgen van een gevecht staan onderaan de karakertafel weergegeven.

*** Het "?" = de avonturenkaarten.**

Loopt een speler in de richting van een vraagteken, moet hij een avontuur ondernemen. Je dobbelt met de dobbelsteen en telt de waarde op bij de desbetreffende waarde van je ervaring.

Dit moet hoger of gelijk zijn aan de waarde op het avontuur. Gelukt krijg je de beloning, niet gelukt gaat je energiemeter met 1 of 2 achteruit. Sommige avontuurkaarten hebben 2 eigenschappen met een cijfer afgebeeld staan, eerst dobbel je voor eigenschap 1, gehaald, dan dobbel je voor eigenschap 2. Beide gelukt is de beloning.

Op weer andere kaarten kan een natuurproduct gevraagd worden, deze moet je dan betalen en vervolgens de proeve afleggen door te dobbelen en de worp bij je ervaring optellen. Dit moet dan weer meer zijn.

***Held van Catan**

Wie als eerste 3 avonturenkaarten heeft overwonnen is de held van Catan en mag 1 overwinningspunt onderin het dorp plaatsen. Dit punt kan afgepakt worden door een grotere held, wanneer deze meer avonturen heeft overwonnen dan de speler die er op dat moment staat.

***Weg versperd**

Een speler mag alleen dan zijn speelfiguur in de richting van een ? of een gebeurtenis bewegen, wanneer het voor die speler mogelijk is om te winnen. Bijvoorbeeld een beer van 8 charisma, mag je alleen naartoe wanneer je op zijn minst een totaalwaarde van 2 op je karakterkaart hebt.

Uiteraard mag een speelfiguur ook niet buiten de rand bewogen worden.

***Je conditiemeter op waarde 0 of -1**

Wanneer een speler naar een proeve zijn conditiemeter op 0 of -1 heeft staan en hij drinkt geen gezondheidsdrank, dan is de beweging voorbij. De speler krijgt ook geen bonusbeweging, indien deze was toegestaan. Heeft de speler zijn doel bereikt wordt hij wel terug gezet in het dorp en krijgt hij zijn beloning. In de volgende beurt van deze speler heeft hij 2 mogelijkheden:

1: Hij zet 1 of 2 gezondheidsdrankjes in en mag de conditiemeter 2 dan wel 4 stappen verhogen.

Dan kan de speler gewoon verder gaan als altijd.

2: Hij past 1 ronde en mag zijn conditiemeter weer op 4 zetten.

DIT MAG ALTIJD ! Wanneer een speler zijn conditiemeter op waarde 1, 2 of 3 heeft staan mag hij dit ook doen.

***Grondstof en natuurproduct begrenzing**

Wanneer een speler onderweg is in Catan mag hij maximaal 5 grondstofkaarten en 5 natuurproducten op hand hebben. Heb je minder dan 5 kaarten van welke soort dan ook, kunnen deze onderweg tot 5 aangevuld worden, mocht het zo zijn dat je ergens 2 kaarten verdient en je hebt er van die soort al 4, dan krijg je er maar 1. Je mag ook geen andere kaart weggooien, om wel de 2 nieuwe kaarten te ontvangen.

Mocht je het doel halen en hierdoor meer kaarten dan 5 op hand krijgen is dat geen probleem, want je komt toch in het dorp te staan. Echter wil je in de volgende beurt gaan lopen, moet je kaarten inleveren, ga je bouwen en brouwen mag je alle kaarten houden en gebruiken.

***De huizen van de houtkapper, Jager en de erts mijnbouwer**

Een speler kan zijn doelsteen ook op 1 van deze huizen zetten, wanneer hij dit huis bereikt, dan zet hij zijn speelfiguur terug in het dorp en krijgt 1 overeenkomstige grondstof.

2) Handel

Een speler mag in het begin van zijn beurt altijd handelen met de andere spelers of de bank 3:1. Het is niet toegestaan om bij de bank 3 grondstoffen tegen 1 natuurproduct te ruilen of andersom. Met medespelers mag alles, behalve ervaringspunten geruild worden. Let op dat iemand die loopt uiteraard niet meer dan 5 kaarten van een soort op handen krijgt via deze manier.

3) Dranken inzetten

Wanneer een speler een drankje inzet, draait hij het drankje van 2 naar 1 OF haalt deze van zijn karakterkaart af.

Brigittas drank: Deze drank wordt voor een proeve / gevecht gedronken, dit betekend voor de dobbelsteenworp. Er mag alleen 2 dranken ingezet worden bij een avonturenkaart met een dubbele proeve / een dubbel gevecht, dan heb je voor elk gevecht 1 drankje. Voor alle overige situaties geldt: MAAR ! DRANKJE PER KEER.

Gezondheidsdrankje: 1 of 2 drankjes mogen ten aller tijd worden ingezet, dit drankje verhoogt de conditiemeter met 2 stappen, staat deze op 3, dan krijg je maar 1 stapje en kom de meter op 4 te liggen.

“Met”: Een speler mag 1 of 2 “met” inzetten aan het einde van zijn beurt. Alle spelers die evenveel of meer overwinningspunten op het bord hebben staan verliezen 1 stap op de conditiemeter bij 1 drankje en 2 stappen bij 2 drankjes.

4) de individuele karaktervaardigheden

Ieder karakter heeft 2 individuele vaardigheden, 1 daarvan is om nog een extra beurt te mogen lopen in een bepaald gebied van catan, dit mag alleen wanneer 1 speler aan het einde van zijn lopen nog een waarde op de conditiemeter heeft van tenminste 1. verder zijn er nog de volgende vaardigheden:

Rijden (Reiten):

Deze speler mag aan het einde van zijn lopen, wanneer hij op een grasland staat nog 1 veld verder lopen door 1 wegenkaart om te draaien.

Klettern (vertaling?):

Deze speler mag aan het einde van zijn lopen, wanneer hij op een bergland staat nog 1 veld verder lopen door 1 wegenkaart om te draaien.

Woudloper:

Deze speler mag aan het einde van zijn lopen, wanneer hij op een bosland staat nog 1 veld verder lopen door 1 wegenkaart om te draaien.

Zwemmer:

Deze speler mag aan het einde van zijn lopen, wanneer hij op een veld staat waar een rivier doorheen loopt, nog 1 veld verder lopen door 1 wegenkaart om te draaien.

Natuurkunde:

Deze speler vindt ook de verstopte natuurproducten, deze staan tussen haakjes op de wegenkaarten afgebeeld.

Inga's vriend:

Wanneer deze speler een slang overwint, dan mag hij een natuurproduct naar keuze uitzoeken.

Grondstofhandel:

Deze speler mag met de bank 2:1 handelen.

Kundschafter:

Deze speler mag 3 doelkaartjes bekijken voordat hij gaat lopen in plaats van 2.