

# Speluitleg Colonisten van Catan

Spelvorm 1: Lijkt op het standaard bordspel. Bedoeld voor individuele spelers, maar kan ook met subgroepjes gespeeld worden.

Spelvorm 2: Is bedoeld als rode draad door een activiteitendag of een kamp, te spelen met subgroepjes als "spelers".

## Spelvorm 1:

### **Doel**

De speler die als eerste 13 of meer zegepunten behaalt, wint het spel onmiddellijk.

Afhankelijk van je tijdsbestek en niveau van de deelnemers kan je dit verhogen of verlagen.

### **Opbouw van het spelbord**

Leg 10 velden in het midden in één rij. Links en rechts daarvan één rij van 9 velden en dan een van 8, 7 en 6 velden. Probeer de kleuren en de nummers zo goed mogelijk te verdelen over het bord.

Leg aan een willekeurige zijde de 5 blauwe tegels in een rij met de laatste tegen het bord aan.

Plaats het barbaarschap op de eerste tegel.

Betekenis van de kleuren van de tegels:

- Bruin = hout
- Grijs = erts
- Geel = graan
- Groen = wol
- Rood = steen
- Blauw = route voor de barbaren

### **Stichtingsfase**

Deze fase spreidt zich uit over twee ronden. Elke speler krijgt de gelegenheid om twee dorpen en twee straatjes te bouwen alvorens het spel zelf start. Doordat de onderdelen geen aparte kleur per speler hebben is het zaak goed bij te houden wat van wie is, bijv. door bij de twee start-dorpen een herkenbaar voorwerp te leggen.

### **Eerste ronde**

Wie het hoogst dobbelt, begint. Hij plaatst 1 dorp 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 dorp mag slechts op een vrije kruising gezet worden als de drie dichtstbijzijnde niet bebouwd zijn door een dorp 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 dorp mocht plaatsen een tweede dorp en straat. De andere spelers volgen tegen de klok in. Het tweede dorp en straat mag - rekening houdend met de afstandsregel - overal geplaatst worden.

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

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

### **Spelverloop**

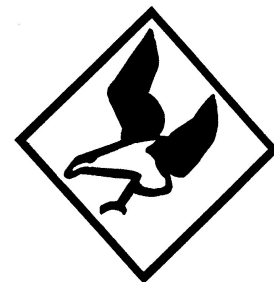
Elke speler doorloopt per beurt de volgende 3 fasen:

- opbrengst van het land (1)
- handelen (2)
- bouwen (3)
- bijzondere gebeurtenissen

#### **1) 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 dorp of stad heeft aan dit gedobbeld stuk land, ontvangt een grondstofkaart (twee indien een stad). Zijn op een bepaald ogenblik niet voldoende grondstofkaarten meer voorradig, ontvangt enkel de speler die aan de beurt is de grondstoffen.

#### **2) Handelen**



- Scouting De Valkeniers
- Scouting sinds 1980
- Speltakken voor jongens en meisjes: Bevers, Welpen, Scouts, Roshe en de Stam
- Inlichtingen:  
Telefoon (0118) 55 29 40
- Groepsgebouw 't Valkenest:  
Van Speykstraat 1, 4371 BG  
Koudekerke Telefoon (0118)  
55 12 59
- Banknummer: 57 53 71 560  
te Vlissingen
- Internet: [www.devalkeniers.nl](http://www.devalkeniers.nl)

Vervolgens mag de speler die aan de beurt is handel drijven met de andere spelers om zo aan de hem ontbrekende grondstofkaarten te komen.

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.

Tijdens zijn beurt mag een speler ook altijd grondstoffen ruilen met de bank tegen een koers van 4:1, dus vier **gelijke** grondstoffen voor 1 andere grondstof van de bank.

### 3) Bouwen

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

a. **Straat: 1 hout + 1 steen**

Een nieuwe straat moet aangelegd worden aan eigen straten, dorpen of steden. Op elke route kan natuurlijk slechts 1 weg gebouwd worden.

b. **Dorp: 1 hout + 1 steen + 1 graan + 1 wol**

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

c. **Stad: 2 graan + 3 erts**

De speler bouwt zijn dorp om tot een stad. Men moet eerst een dorp op een plek hebben staan voordat er een stad gebouwd mag worden. Dit mag wel in een beurt in 1 keer gebeuren door voor beide acties voldoende grondstoffen in te leveren.

Elke stad levert 2 zegepunten en kan 2 grondstofkaarten opbrengen.

d. **Ridder: 1 erts + 1 wol (activeren: 1 graan)**

De speler plaatst een ridder bij één van zijn steden. Optioneel kan hij hem ook gelijk activeren door een graan in te leveren. Een niet geactiveerde ridder word op z'n kop gezet.

### Speciale gebeurtenissen

#### Barbareninvasie

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 worden de Barbaren één vakje dichterbij gezet. Brengt deze zet de Barbaren op het vaste land, dan wordt het land van Catan aangevallen:

Stap 1: Het totaal aantal steden van alle spelers wordt geteld.

Stap 2: Het aantal **geactiveerde** ridders wordt geteld

Stap 3a: Indien het aantal geactiveerde ridders groter of gelijk is aan het aantal steden, dan verliezen de Barbaren en keren ze weer terug naar hun startveld. Indien er 1 speler is met meer ridders dan de andere spelers dan krijgt hij een extra zegepunt.

Stap 3b: Indien dit aantal kleiner is, dan plunderen de Barbaren een onbeschermd stad. Dat wil zeggen dat de speler die de minste actieve ridders had één van zijn steden moet downgraden naar een dorp. De Barbaren worden daarna weer terug gezet op hun startveld.

Stap 4: **Alle** ridders worden gedeactiveerd.

De speler die aan de beurt was gaat verder met fase b.

#### Extra zegepunten

- De eerste speler die 3 ridders weet te plaatsen en activeren krijgt twee extra zegepunten voor de grootste riddersmacht. Echter zo gauw een andere speler meer ridders weet te plaatsen en activeren, dan gaan de zegepunten over naar de andere speler. Dus niet bij een gelijk aantal.
- De eerste speler die 5 straten in een aaneensluitende route weet te bouwen krijgt twee extra zegepunten voor de langste handelsroute. Echter zo gauw een andere speler een langere route weet te bouwen gaan deze punten over naar de andere speler. Ook hier weer niet bij een gelijk aantal.  
Door een geactiveerde ridder in een route van een tegenspeler te plaatsen onderbreek je die route, hierdoor kunnen de punten dus ook wisselen van speler.

# Speluitleg Colonisten van Catan

Spelvorm 1: Lijkt op het standaard bordspel. Bedoeld voor individuele spelers, maar kan ook met subgroepjes gespeeld worden.

Spelvorm 2: Is bedoeld als rode draad door een activiteitendag of een kamp, te spelen met subgroepjes als "spelers".

## Spelvorm 2:

Deze vorm is er op gemaakt om als rode draad in een spelendag of kamp te dienen. Naast dit spel moet er dus een aantal spelen of kampprogramma verzonden worden die gebruikt worden voor fase 1.



## **Doel**

Zoveel mogelijk punten halen voordat de dag/kamp voorbij is. De winnaar is de groep met het grootste rijk aan het eind.

## **Opbouw van het spelbord**

Leg 10 velden in het midden in één rij. Links en rechts daarvan één rij van 9 velden en dan een van 8, 7 en 6 velden. Probeer de kleuren zo goed mogelijk te verdelen over het bord. De nummers en blauwe tegels spelen geen rol in deze versie.

## **Spelverloop**

Verdeel de groep in subgroepjes (advies: 3-5 groepjes is nog goed te overzien)

Een beurt doorloopt steeds 3 fasen:

- opbrengst van het land (1)
- handelen (2)
- bouwen (3)
- bijzondere gebeurtenissen

### **1) Opbrengst van het land**

Bij het meedoen met de verzonden spelen/kampprogramma kunnen de groepjes grondstoffen verdienen. Let hierbij op dat ieder groepje iets verdient en dat de verschillen niet te groot zijn.

Bijvoorbeeld:

- De winnaar krijgt 8 hout, de tweede 7 hout, de derde 6 hout enz.
- De winnaar krijgt 5 grondstoffen naar eigen keuze, de tweede ook 5, maar mag maar twee soorten kiezen, de derde ook 5, maar mag maar 1 soort kiezen, de vierde krijgt er 4 en mag niet kiezen, enz.
- De winnaar krijgt voor alle velden waar ze dorpen of steden aan hebben staan de grondstoffen, de tweede maar van 2 per dorp of stad, enz.
- 5 overgebrachte "drugs"zakjes bij smokkelaartje leveren 1 grondstof op. Zorg dat je groepjes ongeveer even sterk zijn.
- Achter iedere vraag bij het chaospel hangt een grondstof. Wie die vraag dus als eerste doet krijgt die grondstof.
- Bij iedere post tijdens een hike krijgt ieder groepje willekeurige grondstoffen. Met bonusposten kan je extra specifieke grondstoffen verdienen. De winnaar mag zijn grondstoffen 1:1 omruilen met de bank.
- Enz. laat je fantasie de vrije loop.

### **2) Handelen**

Aan het eind van ieder spel of dagdeel mogen alle groepjes handel drijven met de andere groepjes om zo aan de hun ontbrekende grondstofkaarten te komen.

De groepjes mogen met alle andere groepjes grondstofkaarten ruilen.

Tijdens deze fase mag er ook grondstoffen geruild worden met de bank tegen een koers van 4:1, dus vier **gelijke** grondstoffen voor 1 andere grondstof van de bank. Deze koers kan je aanpassen naar gelang de voortgang van het spel om bijv. het bouwen te bevorderen of juist af te remmen.

### **3) Bouwen**

Om beurten mogen de groepjes nu gaan bouwen. De volgorde bepaal je van te voren of is bijvoorbeeld tijdens een spel te verdienen.

In ruil voor bepaalde combinaties van grondstofkaarten (zie overzicht) kunnen ze een willekeurig aantal straten, dorpen steden of ridders bouwen.

#### **Afstandsregel**

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



- Scouting De Valkeniers
- Scouting sinds 1980
- Speltakken voor jongens en meisjes: Bevers, Welpen, Scouts, Roshe en de Stam
- Inlichtingen:  
Telefoon (0118) 55 29 40
- Groepsgebouw 't Valkenest:  
Van Speykstraat 1, 4371 BG Koudekerke  
Telefoon (0118) 55 12 59
- Banknummer: 57 53 71 560 te Vlissingen
- Internet: [www.devalkeniers.nl](http://www.devalkeniers.nl)

**a. Straat: 1 hout + 1 steen**

Een nieuwe straat moet aangelegd worden aan eigen straten, dorpen of steden.  
Op elk stuk route kan natuurlijk slechts 1 weg gebouwd worden.

**b. Dorp: 1 hout + 1 steen + 1 graan + 1 wol**

Rekening houden met de afstandregel. Op het eerste dorp na, moet een dorp minstens aan 1 eigen straat grenzen. Elk dorp op het spelbord levert ook 1 zegepunt op.

Doordat de onderdelen geen aparte kleur per speler hebben is het zaak goed bij te houden wat van wie is, bijv. door bij het start-dorp een herkenbaar voorwerp te leggen.

**c. Stad: 2 graan + 3 erts**

De speler bouwt zijn dorp om tot een stad. Men moet eerst een dorp op een plek hebben staan voordat er een stad gebouwd mag worden. Dit mag wel in een beurt in 1 keer gebeuren door voor beide acties voldoende grondstoffen in te leveren.

Elke stad levert 2 zegepunten op.

**d. Ridder: 1 erts + 1 wol (activeren: 1 graan)**

De speler plaatst een ridder bij één van zijn steden. Optioneel kan hij hem ook gelijk activeren door een graan in te leveren. Een niet geactiveerde ridder word op z'n kop gezet.

### **Speciale gebeurtenissen**

#### Extra zegepunten

- Het eerste groepje die 3 ridders weet te plaatsen en activeren krijgt twee extra zegepunten voor de grootste riddermacht. Echter zo gauw een ander groepje meer ridders weet te plaatsen en activeren, dan gaan de zegepunten over naar het andere groepje. Dus niet bij een gelijk aantal.
- Het eerste groepje die 5 straten in een aaneensluitende route weet te bouwen krijgt twee extra zegepunten voor de langste handelsroute. Echter zo gauw een ander groepje een langere route weet te bouwen gaan deze punten over naar het andere groepje. Ook hier weer niet bij een gelijk aantal. Een route kan onderbroken worden als er, binnen de regels, een dorp of stad gebouwd wordt.

### **Opties/uitbreidingen**

- Naast grondstoffen kunnen groepjes ook bonussen of straffen krijgen tijdens de spelen, bijvoorbeeld:
  - o Gratis een dorp opwaarderen naar een stad
  - o Een ridder deactiveren
  - o Een brand vernield iedere stad aan een groene tegel terug naar een dorp
  - o Een beurt lang 2:1 ruilen met de bank
  - o Als eerste mogen bouwen deze beurt.
  - o Enz, laat je fantasie de vrije loop.
- Voeg de barbaren toe aan het verhaal. Bijvoorbeeld door per "beurt" met een dobbelsteen te gooien om te bepalen of ze dichterbij komen of niet.
- Verander het hele spel door de groepjes geld te laten verdienen ipv grondstoffen. Door de grondstoffen te verkopen tegen marktwaardes die veranderen per beurt krijgt het spel een heel andere dynamiek.