

Voorwoord

Welkom in de wereld van Catan!

De wereld van Catan, die als bordspel al ontelbare fans enorm vermaakt heeft, is er nu ook als computerspel.

Gezworen vrienden van het bordspel "De kolonisten van Catan" zullen van verraad spreken - Klaus Teuber is naar de computerspelers overgelopen.

Maar dat is niet zo.

In de laatste twintig jaar zijn ook de bordspellen veranderd. Veel bordspellen die tegenwoordig verkrijgbaar zijn, hebben een niveau bereikt dat vroeger ondenkbaar geweest zou zijn. Ze zijn complexer en veeleisender geworden. Deze ontwikkeling wordt niet in de laatste plaats veroorzaakt door de toenemende invloed van de computerspellen, met hun kleurrijke, levendige werelden. Een aantal van deze computergames heeft ook mij gefascineerd. En zo is het gekomen, dat ik al tijdens de ontwikkeling van de wereld van Catan met de gedachte speelde om deze prachtige, vredige wereld ooit ook op het beeldscherm te kunnen beleven.

Nu is het eindelijk zover, en ik moet zeggen dat ook deze wereld mij erg goed bevalt. Catan leeft: aren worden door de wind heen en weer bewogen, schepen dobberen op zee en schapen blaten in de wei. De overval van de rovers ziet er zeer realistisch uit. Vulkanen komen tot uitbarsting en boeren bewerken het land, dit alles hoort bij de wereld van Catan. Ik heb nieuwe medespelers gevonden, die altijd zin in een spelletje hebben. Ik kan met ze converseren en zij praten ook met mij. Ze tonen gevoelens als ik ze irriteer en ze hebben plezier als ze me een hak kunnen zetten. Sommigen spelen het spel erg intelligent waardoor ik al enkele nederlagen heb moeten lijden. Ondanks alle techniek verloochent Catan nooit zijn herkomst. De basis van het bordspel is altijd aanwezig. En dat is ook goed. Natuurlijk hebben wij "meer" in dit spel gestopt, meer dan in een bordspel mogelijk is. Je kunt het spel alleen spelen, even een uurtje voor een scenario uittrekken. Je kunt ook de smaak te pakken krijgen en de hele campagne ineens uitspelen. Catan heeft vrienden in de hele wereld en zo kun je met de PC over het Internet wereldwijd nederzettingen bouwen.

Veel aardige mensen hebben aan dit spel bijgedragen. Mijn dank gaat uit naar de mensen van Funatics in Mülheim en Reinhold. Zij hebben een fantastische prestatie geleverd.

En nu ben jij aan de beurt – ik hoop dat je veel plezier hebt met je medespelers.

Klaus Teuber

Inhoudsopgave

1	Voorwoord
2-3	Inhoudsopgave
4-5	Het verhaal van Catan
6-7	Waar gaat Catan over?
8-9	Begin van het spel Startmenu Speler kiezen / Nieuwe speler Hoofdmenu
10	De inleidingsspellen Inleiding basisspel 1: beperkt basisspel Inleiding basisspel 2: compleet basisspel Inleiding zeevaarders 1: beperkte uitbreiding zeevaarders Inleiding zeevaarders 2: complete uitbreiding zeevaarders
11	De eerste stappen in het spel: inleidingsspel opstarten
12-16	Verklaring van het functiemenu
17-24	Het spel: verklaring van de actiemogelijkheden Eerste nederzetting stichten Zo dobbel je om grondstoffenopbrengsten Zo bouw je Zo handel je Zo communiceer je met je medespelers
25	Er wordt een "7" gegoooid
26	Medespelers kiezen
27-35	De missies Het eerste eiland De nieuwe eilanden Eeuwige mist Goudkoorts Uitgestrekt land Handelsroutes Ijstijd Monopolies Nomaden

Inhoudsopgave

	Vlucht van de eilanden
	Catlantis
	Wereldwonder
36-41	Scenario's
	Naar nieuwe oevers
	De vier eilanden
	Oceanië
	Door de woestijn
	De grote overtocht
	Groot-Catan
	De nomaden
	Het koraaleiland
	Het verassingsscenario
42	Party-spel
43-44	Variabel spel
	Basisregels
	Basisregels met uitbreiding zeevaarders
	Groot-Catan
	Vulkanen
45-48	Netwerkspel
49	Het menu "Instellingen"
50	Spelstand opslaan
51	Installatie van het spel
52-58	Appendix: De spelregels
	Regels van het basisspel
	Regels van de uitbreiding met zeevaarders
59	Credits
60	Korte speluitleg
61	Bouwkostentabel (als overzicht)
63	Toewijzing toetsen

Lang geleden woonde aan de kusten van de oude Noordelijke Landen een vreedzaam volk van zeevaarders. Met zijn wendbare en snelle schepen bedwong dit volk de woeste Noordzee, om vis te vangen voor het eten of om handel te drijven met de mensen uit de meer zuidelijk gelegen landen. Het was een karig leven vol ontberingen, maar de mensen waren tevreden. Toen brak een tijd aan waarin een machtig nomadenvolk, gedreven door honger en hebzucht, de steppen van het eigen continent verliet en het ene na het andere volk onder de voet liep. Niet lang daarna stonden de ruiters ook aan de grenzen van de oude noordelijke landen. Het volk van de zeevaarders vreesde voor zijn leven, want de nomaden kenden geen genade met de overwonnenen, hun honger naar land en kostbaarheden leek niet te stillen.

In deze bedreigende situatie herinnerde de wijze koning van de zeevaarders zich een oud volksverhaal. Aan de overzijde van de grote zee, ver weg in het westen, zou volgens de overlevering een groot, onbewoond eiland liggen, dat met vruchtbare akkers en groene weiden gezegend is en een rijk leven zonder honger belooft. De naam van het eiland: Catan.

De koning riep de stamhoofden bijeen en er drie dagen lang overlegd. Aan het einde van de derde dag hadden ze een besluit genomen. Werktuigen, zaaigoed en proviand werden verzameld en de sterkste schapen werden bij elkaar gebracht. Zorgvuldig werden de schepen door de dappere zeevaarders beladen met de schamele bezittingen die een nieuw begin in een vreemd land mogelijk moesten maken. Ten slotte gingen de vrouwen, mannen en kinderen aan boord. Bijna iedereen had gehoor gegeven aan de oproep van de koning, want hun hoop lag op zee, ver achter de westelijke horizon.

Vele dagen duurde de vaart over de grote oceaan, en veel schepen doorstonden de zware stormen niet. Toen op een dag het schip van de koning door de zee verzwolgen werd en de voorraden op waren, ging de hoop van de overlevenden over in vertwijfeling.

Maar toen, op de veertigste dag, kwam de zon niet op boven de troosteloze vlakte van de zee, maar boven een land met hoge bergen, dichte bossen en groene weidegronden. De mensen juichten en vlogen elkaar in de armen, want ze hadden het land van hun hoop gevonden: Catan!

De stamhoofden verzamelden de mensen van hun stam om zich heen, ontladden de schepen en gingen op zoek naar geschikte plaatsen voor hun eerste huizen.

Al snel waren de eerste nederzettingen (dorpen) gebouwd, en de mensen kwamen tot de gelukkige ontdekking dat hun nieuwe land uiterst vruchtbaar was. De vruchtbare aarde bracht grote hoeveelheden graan voort en in de oogsttijd hobbelden de oogstwagens vol beladen over de straten van het zonnige land.

Het verhaal van Catan

Op de groene weiden plantten de paar meegebrachte schapen zich snel voort en voorzagen de bewoners van vers vlees en van wol voor hun kleding. De mensen hadden een nieuw vaderland gevonden en ze zwoeren, dankbaar als ze waren, dit land nooit met oorlog te onteren.

De nederzettingen groeiden en er ontstonden aan de rand van het gebergte diepe mijngangen. De gedolven erts werd door de ijverige kolonisten gebruikt voor nieuwe werktuigen. Wie in de bosrijke gebieden woonde, zorgde voor waardevol bouw materiaal. Wat de ene nederzetting niet had, ruilde deze met de andere, en zo ontstond er een levendige ruilhandel.

Maar helaas trokken ook op Catan al spoedig roversbendes rond, die de vlijtige bewoners van de vruchten van hun arbeid beroofden.

De kolonisatie van het eiland was nog maar net begonnen. Maar welke toekomst staat onze kolonisten te wachten?

Welk getal met de dobbelstenen gegooit wordt, bepaalt het lot, wat jij hiermee doet, bepaal jij!

Waar gaat Catan over?



In 1995 verscheen het bordspel "De kolonisten van Catan" op de markt. Dit grote succes van de auteur Klaus Teuber werd onbetwist uitgeroepen tot "Spel van het Jaar in 1996" en heeft sindsdien miljoenen mensen aan het bord weten te kluisteren.

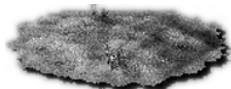
Het eiland Catan bestaat uit 19 landtegels, die omringd worden door de zee.

Je eerste opdracht is dit eiland te koloniseren.

Op Catan bevinden zich een onvruchtbare woestijn en vijf verschillende landsoorten. Iedere landsoort levert andere grondstoffen op:



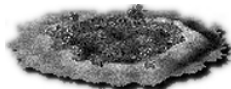
Bos = hout



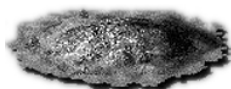
Weiland = wol (schapen)



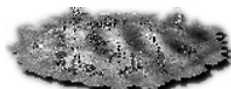
Akker = graan



Heuvels = bakstenen (klei)



Gebergte = erts



Woestijn = geen grondstoffen

In het begin van het spel bouw je twee nederzettingen (dorpen) en twee straten. De nederzettingen worden geplaatst op de hoekpunten van de zeshoekige landtegels, de straten langs de zijden ervan. Met deze twee

Waar gaat Catan over?

nederzettingen bezit je al twee overwinningspunten. Om het spel te winnen, moeten er meer overwinningspunten behaald worden.

Om aan overwinningspunten te komen, moet je straten bouwen, nieuwe nederzettingen oprichten en bestaande nederzettingen tot steden uitbreiden. Een stad alleen is al twee overwinningspunten waard. Maar – wie bouwen wil, heeft natuurlijk grondstoffen nodig.

Het is heel makkelijk om aan grondstoffen te komen: iedere keer als een speler aan de beurt is, wordt er bepaald welke landtegels grondstoffen opleveren. Dat gebeurt met behulp van twee dobbelstenen – daarom ligt er op iedere landtegel een getal tussen de 2 en de 12. Wanneer er bijvoorbeeld een "3" gegooid wordt, leveren alle velden waar een "3" op ligt een grondstof op.

Deze grondstoffen zijn echter alleen voor die spelers die met een dorp of stad aan de betreffende landtegels grenzen. De meeste dorpen en steden grenzen aan meerdere landtegels en kunnen dan ook – afhankelijk van het aantal gegooide ogen – verschillende grondstoffen opleveren.

Lij bent een ijverige kolonist en je incasseert netjes je grondstoffen. Maar omdat je niet overal een nederzetting hebt, moet je vaak één of meerdere grondstoffen missen. Dat komt slecht uit, want voor het aanleggen van nieuwe bouwwerken heb je speciale grondstoffencombinaties nodig.

Daarom kun je met je medespelers handelen. Je kunt aanbieden om te ruilen of anderen vragen om te ruilen, je dingt af en je ruilt. Als alles dan goed gaat, heb je uiteindelijk de grondstoffen die je nodig hebt om te bouwen.

Een nieuwe nederzetting mag alleen op een vrije kruising gebouwd worden. Voorwaarde is wel dat er één van je eigen straten naar die plaats leidt, en dat de volgende nederzetting op een afstand van minstens twee kruisingen ligt.

Maar denk goed na waar je je nederzettingen bouwt. De getallen op de velden geven ook aan of de kans dat het veld grondstoffen oplevert groot of klein is. De grote, rode getallen 6 en 8 worden waarschijnlijk vaker gegooid dan de kleine getallen 2 en 12. En natuurlijk geldt: hoe vaker een getal gegooid wordt, des te vaker een veld grondstoffen oplevert.

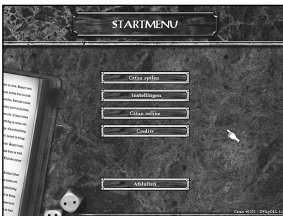
Begin van het spel



Het spel begint automatisch als de CD-ROM in de CD-ROM speler is geplaatst en Autostart geactiveerd is.

Je kunt het spel ook opstarten door te dubbelklikken op CATAN.EXE (in de map Catan of in de map die je bij de installatie zelf hebt aangegeven). De inleidende animatie kan onderbroken worden door met de linker muisknop op het plaatje te klikken.

Startmenu



Je komt nu in het startmenu terecht, waar je een keuze kunt maken uit de volgende mogelijkheden

- Catan spelen
- Instellingen
- Catan online
- Credits
- Spel afsluiten

We gaan er natuurlijk van uit dat je het spel nu spelen wilt. Klik nu met de linker muisknop op "Catan spelen"

Omdat je eerst een karakter moet uitzoeken waarmee je wilt spelen en er nog geen karakter is waar je op kunt klikken, beland je automatisch in het...

Menu "Nieuwe speler"



Kies hier je virtuele evenbeeld uit! Klik op één van de namen. Een plaatje en een beschrijving van het bijbehorende karakter verschijnen in beeld. Klik net zolang op namen tot je het karakter hebt gevonden waarmee je wilt gaan spelen.

Klik daarna op het veld onder het plaatje, wis de naam die daar staat en vul de gewenste, eigen naam in.

Daarna klik je op OK. De aanduidingen

"Makkelijk", "Normaal" en "Moeilijk" hebben nu nog niets te betekenen.

Hier gaat het alleen maar om de grafische varianten van de karakters.

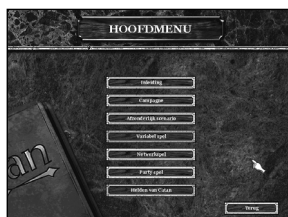
Begin van het spel

Let op: het programma slaat alle spelstanden op onder deze naam. Wanneer een speler gewist wordt, worden gelijktijdig ook alle spelstanden gewist. Spelstanden worden automatisch per missie of scenario na iedere worp met de dobbelstenen opgeslagen. Het programma doet dat automatisch voor je. Wanneer je een spel later verder wilt spelen, kies je in het menu "Keuze kaarten" voor de optie "Verdergaan". Dan kan het spel weer verder gespeeld worden.

Op deze manier kun je meerdere karakters aanmaken. Dat is erg handig, vooral als vrienden of familie ook hun eigen spelstanden willen opslaan.

Daarna klik je met de linker muisknop in het menu "Speler kiezen" op OK en bevestig je je keuze door nog een keer op OK te klikken. Daarna kom je terecht in het

Hoofdmenu



Hier kun je kiezen uit:

- Inleiding
- Campagne
- Afzonderlijk scenario
- Variabel spel
- Netwerkspel
- Party-spel
- Helden van Catan

Tip:

Als je Catan voor de eerste keer speelt, kies dan met een klik met de linker muisknop voor de inleiding, zodat je het spel leert kennen.

Het spelen van de scenario's wordt een stuk leuker wanneer je weet hoe je het spel moet spelen.

In de appendix vind je de spelregels voor het basisspel en voor de uitbreiding zeevaarders. Lees deze regels in elk geval even kort door. Als je er tijdens het spelen even niet uitkomt, kun je deze regels nog een keer doorlezen of kun je het antwoord in de "Help"-functie (F1-toets) opzoeken.

De inleidingsspellen

Voordat je begint, volgt hier een overzicht van de vier inleidingsspellen:

Inleiding basisspel 1: beperkt basisspel

Wanneer je het spel voor de eerste keer speelt, kun je het beste beginnen met deze inleiding. In dit leerzame spel leer je stap voor stap de menufuncties en de regels van het spel kennen.

Je kunt altijd om hulp vragen door op F1 te drukken!

Je taak:

Je hebt je eerste twee nederzettingen gekregen. Het is nu jouw opdracht om nieuwe straten in noordelijke richting aan te leggen, naar de ertsvelden. Je krijgt de "Langste handelsroute" (die is twee overwinningpunten waard!) als je minstens vijf aaneengesloten straten aangelegd hebt. Je kunt grondstoffen ruilen met je medespelers en met de bank. Je tegenstanders dienen er hier eigenlijk alleen maar voor om mee te ruilen, ze oefenen nauwelijks invloed op het spel uit. Het inleidingsspel eindigt zodra je een nederzetting hebt weten te bouwen bij een ertsveld.

In deze inleiding 1 kun je nog geen steden bouwen of ontwikkelingskaarten kopen, omdat je geen erts bezit. Ook havens komen hier nog niet voor.

Inleiding basisspel 2: compleet basisspel

Deze inleiding omvat alle handelsmogelijkheden die het kolonisten-basisspel ook bevat.

Je taak:

Bouw je eerste twee nederzettingen als je aan de beurt bent. Let er op om goede plaatsen te kiezen (verschillende grondstoffen, verschillende getallen, veel voorkomende getallen). Er zijn nu ook havens, waar je gunstiger kunt ruilen (3:1 en 2:1). Het spel is afgelopen als je twee steden gebouwd hebt, en minimaal één ridderkaart gekocht en in het spel gebracht hebt.

Inleiding zeevaarders 1: beperkte uitbreiding zeevaarders

Deze inleiding bevat het eerste gedeelte van de zeevaardersspelregels.

Je taak:

Sticht je beide eerste nederzettingen op het kleine eilandje in het zuiden. Leer de zeevaart kennen en kom aan land op het gouden eiland in het noorden. Zodra je hier een nederzetting gebouwd hebt, is het spel afgelopen.

Inleiding zeevaarders 2: complete uitbreiding zeevaarders

Hier leer je de complete zeevaardersspelregels kennen.

Je taak:

Zoek de tempel van de voorvaders van Catan, die ergens in het noorden

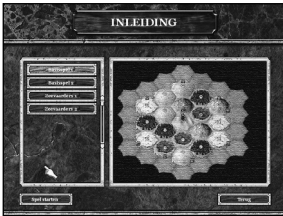
De eerste stappen in het spel

ligt, verborgen in de dichte mistbanken. Je hebt nu de beschikking over goud als ruilmateriaal. Bouw schepen en vaar naar het noorden, zorg ervoor dat de mist opklaart. Maar pas op voor de hebbelijke piraten!

De eerste stappen in het spel

Inleidingsspel opstarten

Klik nu bijvoorbeeld op "Inleiding basisspel 1" en het eerste eiland verschijnt in beeld.



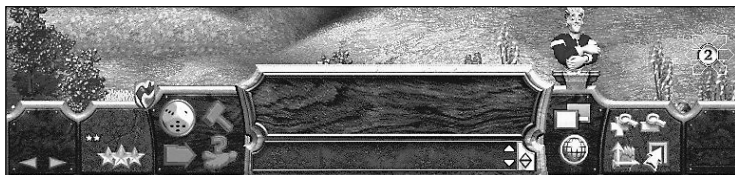
Je ziet een verkleinde weergave van het eiland en kunt zo in één oogopslag het hele spel overzien.

Je kunt het speloverzicht verplaatsen (scrollen) door met je rechter muisknop op het speelveld te klikken en met ingedrukte muisknop de muis te bewegen.

Boven in je beeld zie je je medespelers en/of – speelsters. In het midden ligt het kenmerkende Catan-landschap met de zeshoekige tegels. Op één van de velden staat de struikrover, en op iedere landtegel is een getal te zien. Rondom het eiland ligt de zee.

Onder in beeld vind je het functie-menu, dat we als eerste zullen behandelen.

Verklaring van het functiemenu



De symbolen worden altijd met een klik met de linker muisknop geactiveerd. Alleen de symbolen die helder zichtbaar zijn, zijn actief. De donkere symbolen kunnen niet gebruikt worden. In de rechter afbeelding is alleen de dobbelsteen verlicht (actief), die drie andere symbolen (hamer, hand en einde-pijl) kunnen niet aangeklikt worden.



Wanneer je met de linker muisknop op een verlicht symbool klikt, wordt de functie uitgevoerd.

We beginnen met het dobbelsteensymbool!

Iedere keer wanneer de dobbelsteen verlicht is, ben je zelf aan de beurt om te dobbelen. Wanneer het jouw beurt is, verschijnt een geel-rode vlag in beeld.

Je moet gooien met de dobbelstenen om grondstoffen te verkrijgen.

- Klik met de linker muisknop op de dobbelsteen, of, als je het geluk een beetje wilt beïnvloeden
- Klik met de linker muisknop op de dobbelsteen, houd de knop ingedrukt en beweeg de muis. Laat de muisknop los en de dobbelstenen rollen.



Pas nadat je gedobbeld hebt, kun je de andere actiesymbolen aanklikken. Zoals je op het plaatje hiernaast kunt zien, worden de overige symbolen geactiveerd:

Het bouw-symbool – de hamer!

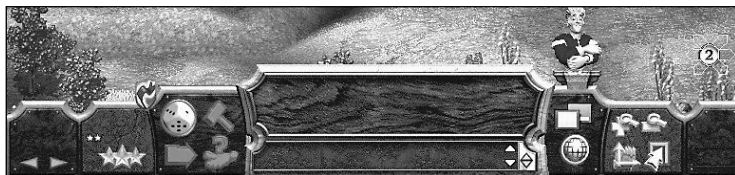
Na het gooien van de dobbelstenen volgt de tweede spelfase: je kunt gaan bouwen of handelen, of allebei.

Klik met de linker muisknop op de hamer om het bouwmenu te openen en je kunt beginnen met bouwen. Na het bouwen klik je nogmaals op de hamer en het bouwmenu sluit zich.

Meer informatie vind je in het hoofdstuk "Zo bouw je".



Verklaring van het functiemenu



Het handelssymbool – de geopende hand

Wanneer je wilt handelen, klik je met de linker muisknop op de hand, het handelsmenu wordt nu zichtbaar. Na het handelen sluit je het handelsmenu door nog een keer op de hand te klikken. Meer informatie vind je in het hoofdstuk "Zo handel je".



De beurt beëindigen – de Einde-pijl

Als je alles wat je wilde bouwen gebouwd hebt, en je wilt ook niet meer handelen, dan kun je je beurt beëindigen door met de linker muisknop op deze pijl te klikken. De rood-gele vlag gaat dan verder naar de speler die als volgende aan de beurt is.



Uitzondering: bij vijf en zes spelers mogen alle spelers op volgorde bouwen, iedere keer wanneer een speler zijn beurt beëindigd heeft.

Informatie-veld



In dit veld vind je twee soorten informatie. Bovenin zie je het aantal overwinningpunten (kleine sterretjes) dat nodig is om het spel te winnen. De overwinningpunten die je tot nu toe behaald hebt, zijn feller gekleurd. Door met de linker muisknop op de drie grote sterren eronder te klikken, open je een menu met daarin de actuele spelstand. Door nog een keer op de drie sterren te klikken, sluit je het menu weer.

Ontwikkelingskaarten-veld



In dit veld worden de ontwikkelingskaarten zichtbaar die je gekocht hebt.

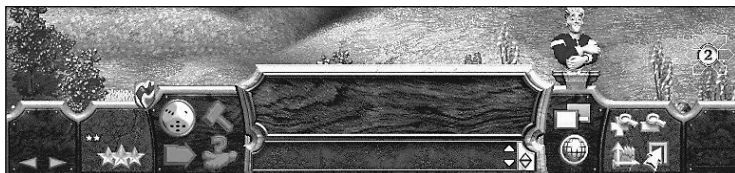
In het veld zijn meerdere kaarten te zien; helemaal bovenaan staat een ridder.

Let op: als je een kaart koopt, mag je die pas in je volgende beurt inzetten. De kaarten die je nog niet mag inzetten, zijn donker, de inzetbare kaarten zijn verlicht.

Met de pijltjestoetsen kun je door al je kaarten bladeren. Telkens als je aan

Verklaring van het functiemenu

de beurt bent, kun je één van je kaarten inzetten. Door te dubbelklikken op de uitgezochte (verlichte) kaart of door met de rechtermuisknop te klikken en dan de menuoptie "Uitvoeren" te kiezen, wordt de kaart geactiveerd.



Het spel afsluiten

De rechthoekige knop met de pijl rechts onder in beeld sluit het spel af.



In- en uitzoomen – het vergrootglas



De beide vergrootglazen zijn er om het beeld van het speelveld te vergroten of te verkleinen. Wanneer je van dichtbij kijkt, kun je het leven op Catan gedetailleerd observeren.

Er zijn drie in- en uitzoom-niveaus, en natuurlijk kun je in ieder van deze niveaus blijven spelen.

Tip:

In de gedetailleerde weergave moet je het "Overzicht" inschakelen – zie ook hieronder.

Spelstatistieken – de coördinatenknop



De knop met de twee pijlen brengt je naar het scherm met de spelstatistieken, die steeds geactualiseerd worden. In de verschillende overzichtsmenu's vind je informatie over het huidige of zojuist afgeronde spel.

Informatie over medespelers



Door te klikken met de linker muisknop kun je de informatievel- den die onder de geanimeerde medespelers staan wegklikken – je hebt dan een beter zicht op het speelveld. Door ze nog een keer aan te klikken, wordt de informatie weer zichtbaar.

Verklaring van het functiemenu

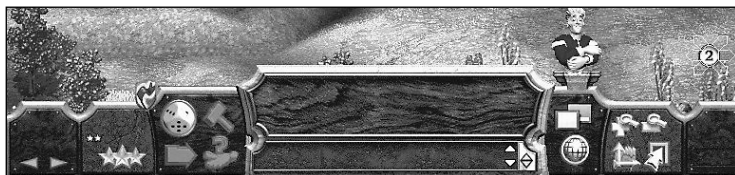
Overzicht



Door op deze wereldbol te klikken, krijg je een verkleind beeld van het spel op het scherm.

Je kunt dan op een willekeurige plaats op het spel klikken om het spel op dat punt te laten centreren.

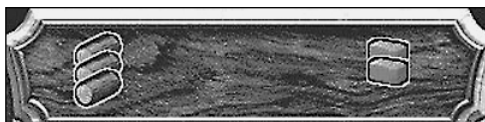
Door nog een keer op de wereldbol te klikken wordt het verkleinde beeld weer gesloten.



Boven het veld met de wereldbol zie je permanent een afbeelding van jezelf. Je kleding heeft dezelfde kleur als je spelerskleur (de kleur van de nederzettingen, straten enzovoort).

Je grondstoffenvoorraad

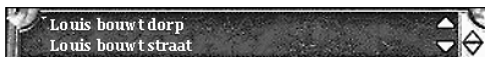
In dit veld worden de grondstoffen aangegeven die je op dat moment bezit. Je kunt zien van welke soort de grondstoffen zijn



(graan, bakstenen, erts, hout of wol) en hoeveel het er zijn. Wanneer je grondstoffen krijgt, worden deze automatisch aan je voorraad toegevoegd. Wanneer je grondstoffen uitgeeft (door te bouwen en kaarten te kopen) worden de verbruikte grondstoffen uit de voorraad verwijderd. Je kunt de grondstoffen zelf in de gewenste volgorde plaatsen.

Tekstveld

Dit veld laat in de vorm van tekst zien



wat jij en je medespelers zojuist hebben gedaan. Door met de linker muisknop op de dubbele pijl helemaal rechts te klikken, kun je het tekstveld vergroten. Met de pijltjestoetsen daarnaast kun je, door met de muis te

Verklaring van het functiemenu

klikken, door de berichten bladeren om na te lezen wat er allemaal gebeurd is in de afgelopen tijd. Hier kun je ook zien wie er op dat moment aan de beurt is!

De medespelers

Aan de bovenrand van het speelveld kun je je tegenstanders zien – een foto en de naam

- In het grote veld daaronder wordt het aantal overwinningpunten dat dit karakter op dat moment heeft, getoond.
- Als één van de medespelers aan de beurt is, zie je aan de linkerkant de geel-rode vlag verschijnen.
- Links naast het karakter zie je het symbool voor de "Langste handelsroute" en aan de rechterkant het symbool voor de "Grootste riddermacht". Als één van je medespelers één van deze doelen bereikt heeft, is het symbool helder weergegeven – dat levert twee overwinningpunten op, die automatisch meegeteld worden.
- De zak aan de rechterkant stelt het magazijn van de medespeler voor, waarin hij zijn voorraden bewaart.
- Een klik met de linker muisknop op deze zak laat zien hoeveel ontwikkelingskaarten deze speler in handen heeft.
- Wanneer je met de linker muisknop op het naambordje van een medespeler klikt, schakel je het geluid uit. Nog een keer klikken schakelt het geluid weer in.



Nu ben jij aan de beurt: startnederzettingen bouwen

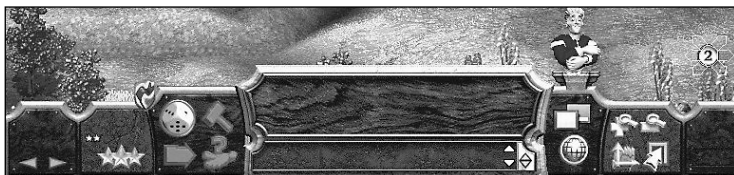
Het speelveld is normaal gesproken in het begin van het spel leeg – er zijn nog geen nederzettingen te zien. Als eerste moeten dan ook de startnederzettingen gebouwd worden!

Iedere speler bouwt twee nederzettingen en legt twee straten aan. Daarvoor hoef je geen grondstoffen te betalen.

- Het programma bepaalt de startvolgorde. Let dus goed op de berichtjes in het tekstveld of kijk bij welke speler de geel-rode vlag te zien is.
- Is de vlag te zien boven je eigen functie-menu, dan ben je zelf aan de beurt.
- Als het jouw beurt is, zoek je een vrije kruising uit om een nederzetting te bouwen. Bouw daar nu de eerste nederzetting – voor een beschrijving kun je kijken bij "Zo bouw je".
- Leg meteen naast deze nederzetting een straat aan.
- Beëindig je beurt.
- Als je de laatste speler was die een eerste nederzetting heeft gebouwd, ben je meteen nog een keer aan de beurt. Let dus goed op de geel-rode vlag. Als je voor de tweede keer aan de beurt bent, bouw je je tweede nederzetting en ook een tweede straat. Hiervoor ontvang je meteen je grondstoffen (uit de aanliggende velden). Beëindig nu je tweede beurt.

Daarna begint het eigenlijke spel pas! Afhankelijk van de loting is nu één van je tegenstanders aan de beurt of ben je zelf aan de beurt. We gaan er nu even van uit dat het jouw beurt is.

De geel-rode vlag verschijnt boven het menu en dobbelsteensymbool licht op.



Let goed op: de volgorde van je beurt!

- 1 *Dobbelstenen* – anders blijven de symbolen voor de volgende handelingen "bouwen" en "handelen" donker – ze kunnen dan niet gebruikt worden.
- 2 *Bouwen en handelen* – de volgorde mag je zelf kiezen
- 3 *Beëindigen van de beurt* – klik op de Einde-pijl.

Nu ben jij aan de beurt: startnederzettingen bouwen

1. Zo dobbel je om grondstoffenopbrengsten

- Om een getal te verkrijgen, klik je op het dobbelsteensymbool. Je kunt ook echt met de dobbelsteen "gooien" door met de linker muisknop op de dobbelsteen te klikken en dan met ingedrukte muisknop de muis te bewegen.
- Het gegooide getal wordt verlicht op de velden. Alle spelers die een nederzetting hebben aan deze velden krijgen automatisch één grondstof van de velden.

Ook de andere symbolen worden nu verlicht. Je mag nu zelf weten of je gaat handelen of bouwen, of allebei!

2. Zo bouw je

(Een overzicht van alles wat je kunt bouwen en hoeveel grondstoffen dat kost, vind je hieronder)

Nederzettingen:

Nederzettingen mogen alleen op kruisingen gebouwd worden. Let goed op de afstandsregel, die inhoudt dat tussen twee nederzettingen altijd één vrije kruising moet liggen. Een nederzetting is één overwinningpunt waard en levert één grondstof op wanneer dat van toepassing is.

Let bij de keuze van je bouwplaats op de volgende zaken:

- Zorg dat je zo mogelijk toegang krijgt tot alle verschillende grondstoffensoorten
- Kies voor velden met verschillende getallen
- Zorg dat er plek overblijft om uit te breiden
- Kies zoveel mogelijk de "goede" getallen (de rode 6 en 8 zijn het beste, daarna 5 en 9 enzovoort. Het minst gunstig zijn de twee en de 12).

Steden:

Je kunt alleen een stad bouwen door een nederzetting uit te bouwen. Een stad is twee overwinningpunten waard, en levert twee grondstoffen op wanneer dat van toepassing is.

Straten:

Straten worden gebouwd op de grens tussen twee velden, en ook langs de kust.

- Op iedere grens mag maximaal één straat gebouwd worden.
- Wie als eerste vijf aaneengesloten straten aanlegt, krijgt de "Langste handelsroute" en verdient daarmee twee overwinningpunten (die je ook weer kunt kwijtraken).

Nu ben jij aan de beurt: startnederzettingen bouwen

Schepen:

Schepen worden op de grens tussen twee zeetegels gezet – of tussen land en zee (de kust).

- Op iedere grens mag maximaal één schip staan
- In tegenstelling tot straten kunnen schepen verplaatst worden
- Schepen worden bij het berekenen van de "Langste handelsroute" ook meegeteld.

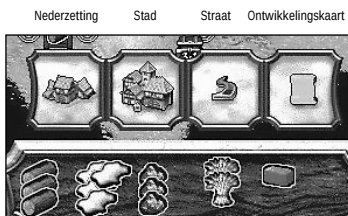
Nieuw: de vlag

Later, als er gebouwd wordt, krijg je een vlag te zien. Het plaatsen van deze vlag kost geen grondstoffen, maar je kunt daarmee eenmaal per ronde aan je tegenstanders laten zien in welk gebied je later wilt gaan bouwen.

Je kunt op twee verschillende manieren bouwen:

A Klik met de linker muisknop op het bouwsymbool, de hamer.

- Er verschijnt een menu, waarin alle bouw mogelijkheden te zien zijn. (nederzetting, stad, straat, ontwikkelingskaart). De mogelijkheden die op dat moment uitvoerbaar zijn, lichten op (dat betekent dat je voldoende bouwstoffen hebt om die bouwopdracht uit te kunnen voeren)



- Is niet één van de bouw mogelijkheden verlicht, dan kun je op dit moment niets bouwen. Probeer het eens met ruilhandel – zie ook verderop



- Klik op één van de verlichte symbolen en beweeg met de cursor over het speelveld, bij de cursor wordt nu het gekozen bouwwerk (in het voorbeeld hiernaast een schip) zichtbaar.



Nu ben jij aan de beurt: startnederzettingen bouwen

- Beweeg met de cursor over het speelveld. Alle mogelijke bouwplaatsen voor het gekozen bouwwerk (hier een stad) lichten nu op.



- Heb je een geschikte bouwplaats gevonden, dan kun je met een klik van de linker muisknop het bouwwerk plaatsen. De grondstoffen die dit kost, worden automatisch afgeboekt.
- Bij het aanleggen van een straat moet je eerst nog kiezen in welke richting de straat moet gaan lopen. Er worden pijlen zichtbaar die de mogelijke richtingen aangeven – klik op de pijl van jouw keuze.



B Anders bouwen: beweeg de cursor over het speelveld
Wanneer het bouwsymbool ("de hamer") oplicht, beweeg je met de cursor over het speelveld. Wanneer je over een mogelijke bouwplaats beweegt en voldoende grondstoffen bezit, wordt het bouwsymbool zichtbaar naast de cursor. Door met de linker muisknop op het bouwsymbool te klikken kun je zien wat je zou kunnen bouwen. Door nog een keer met de linker muisknop op het gewenste bouwwerk te klikken, wordt het bouwwerk geplaatst.



Zo handel je

3 Zo handel je

Als het jouw beurt is, mag je (na het dobbelen) op ieder moment gaan handelen; dat betekent dat je grondstoffen met de bank of met je medespelers mag ruilen.

a) zelf aanbieden om te handelen

Door met de linker muisknop op de geopende hand te klikken, open je het handelsmenu.



- In het (linker) aanbodveld worden de grondstoffen geplaatst die je wel wilt ruilen. Klik hiervoor op een grondstof en sleep deze met ingedrukte muisknop naar het veld. Daar laat je de muisknop los. In plaats van het slepen met een grondstof kun je hem ook verplaatsen door te dubbelklikken. Als je nog meer grondstoffen wilt ruilen (maximaal vier), dan doe je hetzelfde nogmaals.

- Het rechterveld (waar een pijl in staat die naar beneden wijst) is om aan te geven welke grondstoffen je zou willen hebben.



Klik op de gewenste grondstof direct boven het veld en sleep hem met ingedrukte muistoets naar het vraagveld – of met behulp van dubbelklikken.

- Klik met de linker muisknop op de button met het groene OK-teken om aan je medespelers te laten zien dat je je aanbod samengesteld hebt en met ze wilt handelen
- Klikken met de linker muisknop op de grijze mand eronder zorgt ervoor dat je aanbod ingetrokken wordt – de grondstoffen worden weer teruggeplaatst.

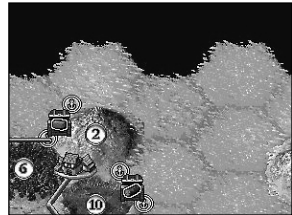
Zo handel je

- Nu kunnen je medespelers (eventueel) ruilvoorstellen doen. Als een tegenstander wil ruilen, verschijnt er bij zijn afbeelding eveneens een ruilveld. Daarin bevinden zich de grondstoffen die hij wel wil ruilen.
- De grondstof die je tegenstander graag zou willen krijgen, staan in een gedachtenwolkje naast zijn hoofd afgebeeld.
- Als er een aanbod is dat voor jou acceptabel is, kun je dit aangeven door met de linker muisknop op het witte veld aan de buitenzijde te klikken.
- Daarna verandert het witte veld – er verschijnt een groen OK-teken. Als je hier met de linker muisknop op klikt, heb je de ruil geaccepteerd.
- Het OK-teken wordt nu geel en de handel wordt uitgevoerd.
- Als je de ruil niet door wilt laten gaan, klik je met de linker muisknop op het rode kruis.



Veranderen van het aanbod

- Wanneer je veranderingen aanbrengt in een eerder uitgebracht aanbod, moet je eerst nog een keer op het OK-teken klikken, om deze veranderingen aan je medespelers te laten zien.
- Je kunt de onderhandelingen afbreken door nogmaals op het handelssymbool te klikken en zo het handelsmenu te sluiten.



Handel met de bank

- Als je wilt onderhandelen en voldoende verschillende grondstoffen bezit, dan biedt de bank zich automatisch als ruilpartner aan – er verschijnt een ruilmenu aan de rechterkant.
- Sleep net als anders de grondstoffen die je wilt ruilen naar het ruilveld en geef de gewenste grondstoffen aan in het vraagveld. (Het gaat sneller als je dubbelklikt).
- De bank geeft in een gedachtenwolkje aan hoeveel grondstoffen deze wil ontvangen. Wanneer je hieraan wilt voldoen, kun je het aanbod accepteren door met de



Zo handel je



linker muisknop op het witte veld aan de buitenkant te klikken.

De resterende grondstoffen worden automatisch in je aanbodveld geplaatst – en het witte veld van de bank verandert in een groen OK-symbool.

- Door met de linker muisknop op het groene OK-symbool te klikken stem je in met de ruil, die meteen uitgevoerd wordt.

B een medespeler biedt aan om te handelen

Ook je medespelers willen graag handelen. Als een tegenspeler aan de beurt is (geel-rode vlag) en hij wil graag ruilen, dan verschijnt onder zijn afbeelding het ruilveld met de door hem aangeboden goederen. Wat hij graag wil ontvangen, is te zien in de gedachtenwolk naast zijn hoofd.

Ook andere medespelers kunnen als ze geïnteresseerd zijn een tegenbod uitbrengen.



Je kunt deelnemen aan de onderhandelingen door je handelsmenu te openen en de hierboven beschreven stappen uit te voeren. Het gaat nog sneller als je op het witte veld bij de tegenstander klikt (je handelsmenu opent zich dan automatisch). Het witte veld verandert in een groen OK-teken. Als je nog een keer klikt, wordt het OK-teken geel en wordt de handel uitgevoerd. Natuurlijk kun je met behulp van het handelsmenu ook een tegenbod uitbrengen aan je medespeler.

Let op:

Wanneer een tegenstander een ruil voorstelt waar je niet in geïnteresseerd bent, moet je het voorstel afwimpelen – dit doe je door met de linker muisknop op het rode kruis te klikken.

Zo communiceer je met je medespelers.



Je kunt tijdens het gezamenlijke spel op ieder moment met je medespelers communiceren.

In het algemeen spreken

Klik met de rechter muisknop op je eigen spelkarakter. Er verschijnt nu een lijst met uitspraken waaruit je kunt kiezen. Als er aan de rechterrand van het veld een pijltje staat, kun je meer details uitkiezen. Als je met de linker muisknop klikt op één van deze velden krijgen al je medespelers de gekozen zin te horen.

Tegen één medespeler spreken

Klik met de rechter muisknop op één bepaalde tegenspeler om een lijst met uitspraken op te roepen. Deze uitspraken kun je gebruiken om de gekozen speler direct aan te spreken.

Vaak gaat het om gecombineerde uitspraken: na het aanklikken van de gewenste uitspraak verschijnt een nieuw veld met aanvullingen. Door nogmaals met de linker muisknop te klikken, wordt de zin in zijn geheel uitgesproken.

Commentaren bij het handelen

Je kunt ook op het gedachtenwolkje van een medespeler klikken wanneer deze een ruil voorstelt. Je krijgt dan een lijst met uitspraken die betrekking hebben op die handel.

Tip: probeer eens om je tegenstanders je mening te geven. Een beetje vleien doet af en toe (handels-)wonderen, een dreigement laat iemand misschien van zijn plan afzien – dit geldt ook als je "alleen maar" tegen de computer speelt.

Bijzonder geval

Er wordt een "7" gegooid

Wanneer de speler die aan de beurt is een 7 gooit, krijgt geen van de spelers grondstoffen. Wie meer dan zeven grondstoffen bezit, moet de helft hiervan inleveren.

- Als je meer dan zeven grondstoffen bezit, moet je de helft van deze grondstoffen selecteren: die worden automatisch verwijderd. Bij oneven getallen wordt naar beneden afgerond. Klik op de grondstoffen die je wilt opgeven.
- Hierna moet de speler die aan de beurt is de struikrover verplaatsen. Wanneer het jouw beurt is, klik je op het veld waar je de rover wilt neerzetten.
- Wanneer je de rover zelf verplaatst hebt, mag je van één van je medespelers die aan dit veld een dorp of een stad hebben gebouwd, een grondstof afpakken. Gaat het om meerdere spelers, dan mag je kiezen van wie je een grondstof afpakt. Klik op het karakter van de speler die je wilt beroven. Er verschijnt een scherm met verborgen grondstoffen (in de vorm van een vraagteken). Klik op één van deze grondstoffen (dubbelklikken), en de gestolen grondstof wordt nu toegevoegd aan je voorraad.
- De rover blokkeert het door hem bezette veld. De aangrenzende nederzettingen en steden krijgen hierdoor geen grondstoffen meer.

Medespelers kiezen

Als je de inleidingsspellen met succes hebt afgerond, staat het volledige "Eerste eiland" tot je beschikking. Daarvoor heb je medespelers nodig, die natuurlijk door het programma geleverd worden.

Je hebt je eigen spelkarakter uitgekozen en je wilt een scenario gaan spelen. Je selecteert dan uit de lijst een scenario – het menu "Keuze medespeler" verschijnt nu.



Het menu bevat een lijst met alle beschikbare medespelers. In de linkerrij zie je evenveel afbeeldingen als benodigde medespelers.

De afbeelding van de eerste medespeler is verlicht – net als zijn naam.

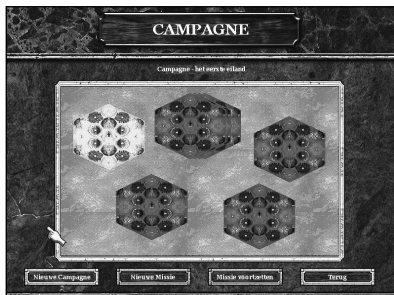
Wanneer je een andere medespeler wilt, klik je op zijn naam en zijn afbeelding verschijnt in beeld.

Wanneer je de tweede en meer medespelers wilt wijzigen, klik dan op de afbeelding in de betreffende rij (afbeelding moet oplichten) en kies een andere naam uit.

Met een klik van de rechtermuisknop wis je de afbeelding van een medespeler.

Met makkelijk/normaal/moeilijk kun je andere medespelers selecteren.

Als je je keuze hebt gemaakt, kun je het spel starten door met de linker muisknop op de betreffende knop te klikken.



In de campagne beleef je de geschiedenis van Catan vanaf het allereerste begin. Je betreedt de wereld van de kolonisten, die je steeds weer voor nieuwe en uitdagende opdrachten plaatst. In de vele, elkaar opvolgende individuele missies kun je deze wereld ontdekken en mede over haar lot bepalen. Pas wanneer je een missie met succes hebt afgerond, krijg je toegang tot de volgende taak.

Aan het begin van het spel krijg je te maken met een gebrek aan grondstof-fen. Wanneer je daarmee hebt leren omgaan, ga je erop uit, de zee op. Onbewoonde eilanden wachten daar op je. Wanneer je de zeevaart onder de knie hebt, waag je je in wateren waar nog geen enkele inwoner van Catan ooit geweest is. Je wordt een ware ontdekker. Uiteindelijk zul je goud vinden, en deelnemen aan de race om het snelle geluk. De eilandenwereld van Catan verbergt vele rijkdommen. Wat zul jij vinden?

Er komt een moment dat ook in het bloeiende Catan de grondstoffen schaars worden en je zult merken hoe complete landstreken steeds armer worden en geen grondstoffen meer opleveren. Je moet Catan beschermen tegen een dreigende hongersnood. Al snel ontstaan nieuwe handelsroutes, zo moet het volk van alles voorzien worden. Doordat de handel steeds meer aandacht gaat vragen, ontstaan er monopolies. Hoe ga je deze problemen oplossen? En alsof het nog niet genoeg is: aangetrokken door de rijkdommen van Catan komen de woeste roversbenden aanstormen, die hele landstreken onder de voet lopen. Kun jij je macht handhaven?

Beleef hoe al je vaardigheden op de proef gesteld worden en hoe je zelf nieuwe vaardigheden kunt ontwikkelen om natuurgeweld te trotseren en om de krachten van het opbloeiende Catan te beteugelen en in goede banen te leiden. Word zelf de heerser van Catan!

Hoe werkt het campagnespel?

Wanneer je het campagnespel voor de eerste keer speelt, moet je natuurlijk met de eerste missie beginnen. Als je deze missie met goed gevolg hebt afgerond, wordt de tweede missie geactiveerd en mag je de campagne voortzetten.

Sommige missies worden als ze succesvol zijn afgerond ook als scenario geactiveerd!

Dat betekent dat je dit scenario altijd kunt spelen – als afzonderlijk scenario, over het netwerk of als party-spel.

Het is echter niet mogelijk om een missie terug te gaan. Wanneer je bezig bent met de achtste missie is het niet meer mogelijk om missie 1 tot en met 7 op te roepen; dat kan alleen nog maar bij het afzonderlijk scenario.

Wel kun je het gehele missiespel nog een keer helemaal opnieuw spelen, klik hiervoor met de linker muisknop op "Nieuwe campagne".

1 Het eerste eiland

Je hebt je hebben en houden achtergelaten. Voor je ligt het eiland dat Catan genoemd wordt – je nieuwe vaderland. De kolonisatie van Catan begint. Je begint met twee dorpen en twee straten. Natuurlijk krijg je te maken met het basisprobleem van alle inwoners van Catan: het gebrek aan grondstoffen. Je verzamelt je grondstoffen en probeert de ontbrekende zo gunstig mogelijk om te ruilen.

Leg nieuwe straten aan, om plek te zoeken voor nieuwe nederzettingen.

Richt nieuwe nederzettingen op en breid ze zo snel mogelijk uit tot steden.

Iedere nieuwe nederzetting levert een overwinningspunt op, een stad zelfs twee. Wanneer je als eerste speler het doel – 10 overwinningspunten – hebt bereikt, heb je de eerste etappe afgerond, en ben je de heerser over Catan.

Vier spelers

Doel: tien overwinningspunten

2 De nieuwe eilanden

je kent nu Catan en je kent de macht van de handel – en hier begint het volgende avontuur. De zee met de eilanden trekken je aan. Aan de kusten ontstaan nederzettingen die met hun havens de zeevaart mogelijk maken. Je bouwt schepen (voor één hout en één wol), waarmee je zeeverbindingen naar de nieuw ontdekte eilanden opzet. Iedere nieuwe nederzetting op één van de eilanden levert een extra overwinningspunt op. De scheepvaartverbindingen tellen mee bij het berekenen van de "Langste handelsroute".

Op sommige eilanden vind je een nieuwe grondstof: goud! Goud is iets heel bijzonder – een prima ruilmiddel. Wanneer je goud vindt, mag je één grondstof naar wens nemen.

Vier spelers

Doel: dertien overwinningspunten

De missies

3 Eeuwige mist

De nieuwe eilanden die vlakbij Catan liggen, heb je gelukkig ontdekt. Nu creëer je op een smal stuk land de basis voor je nieuwe ontdekkingen. Opnieuw steek je van wal, de zee op, want daar wachten nieuwe avonturen. Een dichte mist hangt boven het water. Pas wanneer je dichterbij gevaren bent, klaart de mist op: wanneer je alleen maar water ziet, moet je verder blijven varen, wanneer je op land stuit, krijg je gratis één grondstof. Neem het land in bezit en bouw nederzettingen.

Maar wees voorzichtig: Ook de rovers van Catan hebben zich op de zee gewaagd; wanneer er een "7" gegooid wordt krijg je het ook nog eens met piraten aan de stok. Maar geen piraat kan je tegenhouden, je gaat de eilanden van Catan ontdekken!

Vier spelers

Doel: twaalf overwinningspunten

4 Goudkoorts

Een inheemse visser vertelt je over een gouden eiland, ver weg in het noorden.

Maar de weg ernaar toe zou gevaarlijk zijn, en er zouden al vele schepen zijn gezonken. Daarom zouden er in de zee vele schatten te vinden zijn. Al gauw ontdek je een opmerkelijk, langgerekt eiland. In het noorden van dit eiland wordt een klein stukje land door een groot stuk woestijn gescheiden.

Koloniseer eerst het vruchtbare, zuidelijke deel van het eiland. Ga dan op weg en probeer je geluk te vinden – goud en zeeschatten liggen op je te wachten!

Drie spelers

Doel: als eerste een nederzetting vestigen op het gouden eiland in het noorden.

5 Uitgestrekt land

Een nieuw begin op Catan. Bouw je nederzettingen en zorg voor een stabiele groei. Bereik de kusten en zet koers naar de andere eilanden – het nieuwe land lokt!

Met het goud komt ook de welvaart naar Catan.

Zijn de grenzen aan de groei nu al bereikt? Het duurt niet lang voordat je merkt dat Catan steeds armer begint te worden. Geleidelijk worden steeds meer stukken land erdoor getroffen – ze leveren geen grondstoffen meer op.

Heb je op tijd de sprong naar de eilanden gemaakt? Zullen jij en de anderen de armoede van Catan ontlopen?

De regel "Verarmd land":

De velden op de kleine eilanden hebben in eerste instantie geen grondstofgetallen. Pas als je een eiland hebt bereikt, wordt het getal zichtbaar en weet je wat het land zal opleveren. Maar – er komt een moment dat er geen getallen meer zijn. In plaats daarvan moet je een getal van een veld op het hoofdeiland verwijderen. Door te dubbelklikken op dit getal wordt het verplaatst naar het nieuwe veld.

- De getallen die je mag weghalen, knippen. Je mag namelijk alleen getallen verwijderen van velden waaraan je zelf een dorp of een stad bezit.
- Iedere nederzetting en stad moet aan minstens één getallenveld blijven grenzen
- Wanneer je alleen nog dorpen en steden met één getallenveld bezit, mag je ook getallen weghalen bij andermans dorpen en steden.
- Is ook dit niet meer mogelijk, dan mogen ook van de nieuwe eilanden getallen weggehaald worden.
- Ook op de eilanden mogen de rode getallen niet naast elkaar liggen.

Vier spelers

Doel: achttien overwinningspunten

6 handelsroutes

Catan is een groot rijk. Koloniseer het land. In veel verschillende gebieden worden grondstoffen geproduceerd. De handel wordt van steeds meer betekenis. Neem contact op met andere stamhoofden en zorg ervoor dat er handelsroutes ontstaan. Richt overzeese handelsroutes op en sluit nederzettingen en straten van andere stamhoofden aan op die van jou. Alleen als de ruilhandel van goederen goed werkt, kun je de voorzieningen voor je bevolking veiligstellen.

De meest geslepen handelaar wacht een rijke beloning.

Vier spelers

Doel: dertien overwinningspunten

7 IJstijd

Het zijn zware tijden op Catan. Een ongewoon lange winter zorgt ervoor dat de gewassen niet groeien. Er dreigt honger! Alleen in de meest afgele-

De missies

gen gebieden van het rijk groeit nog graan: een actieve vulkaan zorgt ervoor dat de omliggende velden nog grondstoffen opleveren. Ook schapen zijn nog nauwelijks te vinden. Ga op weg naar het land van de vulkanen om de oogst binnen te halen en er zo voor te zorgen dat Catan blijft bestaan. Maar houd steeds goed in de gaten dat de onberekenbare vulkaan kan uitbarsten en nederzettingen en steden kan vernietigen.

Maar zonder risico's is de kans op succes op Catan niet al te groot!

Vier spelers

Doel: tien overwinningspunten

8 Monopolies

Je bent er getuige van hoe de inwoners van Catan zich specialiseren, om het verbouwen en het verkrijgen van grondstoffen veilig te stellen. Richt je nederzettingen op, maar niet op het middelste eiland. Het soort landschap rondom iedere nederzetting en stad krijgt een geheel nieuwe betekenis. Ieder landschap rondom een nederzetting levert je een punt op – en per landschapsoort levert een stad zelfs twee punten op.

Na iedere afgeronde bouwfase wordt de titel "specialist" toegekend – en wel voor iedere grondstofsoort. Wie de meeste specialistenpunten voor een bepaalde grondstofsoort bezit, wordt "specialist" en krijgt daarvoor één overwinningspunt. Maar deze titels en overwinningspunten kun je ook weer kwijtraken.

Lukt het jou om de meeste titels binnen te halen?

Nieuw in dit scenario:

Je kunt "Oversteekplaatsen" over het water bouwen, die dezelfde functie hebben als straten (1 hout, 1 baksteen, 1 erts).

Vier spelers

Doel: 15 overwinningspunten

9 Nomaden

Rijkdom en welvaart hebben natuurlijk niet altijd alleen maar positieve gevolgen. In de westelijk gelegen woestijn gordel verzamelen de schurkachtige nomaden, aangetrokken door de rijkdommen van Catan. Op ieder moment kunnen ze Catan binnenvallen en beginnen te plunderen en te vernielen.

Met iedere nederzetting die opgericht wordt en bij iedere stadsuitbreiding die plaatsvindt verzamelen zich meer rovers in de woestijnen in het westen. Wanneer hun getal gegooid wordt, vallen ze vanuit de aanliggende landschappen aan.

Hiertegen helpt alleen een goede tactiek. Wijk uit naar de eilanden.
Verzamel je ridders en sla genadeloos terug!

Vier spelers

Doel: 13 overwinningspunten

Nieuwe regels: nomaden

Iedere keer als een speler een nederzetting opricht, of een nederzetting wordt uitgebreid tot een stad, komen er drie nomaden bij in de woestijn-gordel. Wanneer zich daar achttien rovers verzameld hebben, begint hun opmars in de vruchtbare gebieden.

- Iedere keer als een getal gegooid wordt dat grenst aan een veld waarop zich nomaden bevinden, wordt dit veld door één nomade ingepikt. Wanneer twee velden met het gegooide getal grenzen aan bezet gebied, worden ze beide door de nomaden bezet.
- Net zoals de struikrovers blokkeren de nomaden de door hen ingenomen velden. Aangrenzende dorpen en steden krijgen tijdens de bezetting geen grondstoffen meer.
- Wanneer een straat tussen twee velden in ligt die allebei door nomaden bezet zijn, is deze zijn waarde kwijt. Deze wordt dan ook niet meer meegeteld bij de "Langste handelsroute".
- Zodra een dorp of stad aan geen enkel onbezet stuk land meer grenst, wordt deze ingenomen door de nomaden. De overwinningspunten tellen dan niet meer mee.

Om in dit spel te kunnen overleven, moet je nieuwe nederzettingen oprichten op de eilanden. Maar je moet ook vechten tegen de nomaden.

- Wie een ridder inzet, verdrijft daarmee een nomade (de "Grootste ridder-macht" is in dit spel dan ook niet van toepassing).
- Bevrijde landen en straten krijgen hun oorspronkelijke functie terug.
- Bijzonder overwinningpunt: De speler die als eerste twee nomaden verdreven heeft, krijgt een speciaal overwinningpunt.

10 Vlucht van de eilanden

Ontevreden burgers hebben de omliggende eilanden verlaten en zijn verdwenen. Natuurlijk is ook de grondstoffenopbrengst van deze eilanden nu vervallen. Je bent nu gedwongen om zelf naar deze eilanden te vertrekken en ze te koloniseren. Je moet scheepsverbindingen opzetten om de goederen te transporteren. Er ontstaat een netwerk van handelswegen dwars door Catan. Kun je jezelf handhaven in het duel van de handelaren?

De missies

Zes spelers

Doel: twintig overwinningspunten.

11 Catlantis

Niemand weet waarom, maar de zeespiegel rondom Catan is aan het stijgen. Eerst is het nauwelijks merkbaar, maar al gauw wordt het steeds meer. Het zal niet lang meer duren voordat de gebieden die het dichtst langs de kust liggen overspoeld worden. Als laatste redmiddel moeten er dijken gebouwd worden om het tij te keren. Hopelijk heb je een vooruitziende blik gehad en heb je jezelf veiliggesteld. Maar alles lijkt tevergeefs, want de vloed verniet de dammen weer. Wanneer verdwijnt jouw eerste nederzetting in de diepte?

Vier spelers

Doel: aan het einde van het spel zoveel mogelijk overwinningspunten hebben. Bij een gelijkspel wint degene die de meeste grondstoffen overheeft.

Nieuwe regels:

Totdat één speler 10 overwinningspunten behaald heeft, verloopt het spel zoals altijd. Deze speler, die we nu gemakshalve Louis noemen, heeft nog niet gewonnen! Eerst worden nog een dijenronde en daarna nog vier stormvloedronden gespeeld.

De dijenronde

De speler die na Louis aan de beurt is begint de dijenronde. Ook hier zijn de gewone regels van toepassing. Maar nu kunnen bovendien ook dijken gebouwd worden, waarmee de landtegels tijdelijk tegen de vloed beschermd kunnen worden.

- Een dijk kost één baksteen en één wol
- Een dijk kan alleen gebouwd worden op een landtegel waaraan de speler zelf een dorp of een stad gebouwd heeft.
- Een dijk kan alleen gebouwd worden op een landtegel met een getal (dus niet op zeetegels of woestijnvelden).
- Op één veld mag zich hooguit één dijk bevinden
- Landtegels die door een dijk beschut worden, leveren geen grondstoffen meer op.
- De dijenronde is afgelopen zodra Louis als laatste zijn dijenronde beëindigd heeft.

De stormvloedronden

Opnieuw begint de speler die na Louis aan de beurt is. Er worden nu vier stormvloedronden gespeeld.

In de fase "Dobbelen om grondstoffen" wordt normaal gegooid en worden de activiteiten uitgevoerd. Zolang er geen "7" gegooid wordt, barst daarna de stormvloed los en overstroomt alle landtegels met het gegooide getal. Bovendien zoekt de speler die gegooid heeft één landtegel uit waarvan het getal overeenkomt met het aantal gegooide ogen.

- Voordat een landtegel onder water verdwijnt, krijgen alle spelers met nederzettingen of steden aan dat veld nog eenmaal grondstoffen.
- Bevindt zich op zo'n landtegel een dijk, dan wordt deze door de vloed vernield.
- Wanneer het landveld niet door een dijk beschermd wordt, loopt het land onder water.

De gevolgen van een overstroming

- Wanneer een rover zich op het veld bevond, gaat deze terug naar de woestijn.
- Het getal verdwijnt.
- De landtegel verdwijnt in het water, en geldt vanaf nu als zeetegel, die uiteraard geen grondstoffen meer oplevert.
- Omdat de uitgave van grondstoffen plaatsvindt vóór de ondergang van een veld, ontvangen de spelers eerst nog hun grondstoffen, pas daarna verdwijnt het veld in de zee.
- Alle straten, dorpen en steden die nu alleen nog maar aan zeetegels grenzen, verdwijnen in de zee. Doordat de straten overstroomd kan het zijn dat de "Langste handelsroute" naar een andere speler gaat!
- Wanneer er geen landtegels meer zijn die overeenkomen met het gegooide aantal ogen, richt de stormvloed geen schade aan.
- Geïsoleerde straten (dus zonder aansluiting met een dorp of stad van dezelfde kleur) verdwijnen; daar kun je niet meer verder aan bouwen.
- Schepen zinken natuurlijk niet. Er mogen nieuwe schepen gebouwd worden om de aansluiting te herstellen. Voorwaarde is dat de nieuwe schepen net als voorheen wel moeten grenzen aan een eigen dorp of stad.

Tijdens de stormvloedronden wordt de er zonder wijzigingen verder gehandeld. Tijdens het bouwen kunnen (tijdens de stormvloedronden) nieuwe straten, schepen, nederzettingen, steden, ontwikkelingskaarten en dijken aangeschaft worden. Bij de aanleg van een dijk geldt dat de bouw onmiddellijk plaats dient te vinden. Het spel eindigt als Louis voor de derde keer aan de beurt geweest is.

De missies

12 Wereldwonder

Catan heeft nu gelukkig alle catastrofes doorstaan. Verheugd over de redding van Catan besluit je om een ongekend wereldwonder tot stand te brengen. Niet iedereen is even blij met dit voornemen. Er is sprake van jaloezie en afgunst bij de machtige stamhoofden van Catan. Ze besluiten het je na te doen en ook een wereldwonder tot stand te brengen. Alleen de eerste zal roem en erkenning ten deel vallen – dus bouw zo snel als je kunt en met al je krachten!

Vijf spelers

Doel: als eerste speler een wereldwonder tot stand brengen

Nieuwe regels:

Degene die als eerste een "Cataans wonder" gebouwd heeft, wint. Of: wie tien overwinningpunten behaald heeft en het verst gevorderd is met de bouw van zijn wereldwonder. Een speler kan pas met de bouw van zijn wereldwonder beginnen wanneer voldaan is aan de voorwaarde die aan de bouw ervan gesteld is. Ieder wonder wordt in vijf fasen tot stand gebracht. Iedere fase kost een zelfde hoeveelheid grondstoffen. Wanneer een speler de eerste fase van het wonder gebouwd heeft, is een-vijfde van het bouwwerk zichtbaar – de speler moet het nu afronden. Wanneer een speler de eerste fase van een wonder voltooid heeft, mogen de andere spelers dit wonder niet meer uitkiezen.

- Het grote theater
Voorwaarde: twee steden
Grondstofkosten per fase: 2 x wol, 1 x bakstenen, 1 x graan
- De grote muur
Voorwaarde: dorp of stad moet aan de woestenij grenzen
Grondstofkosten per fase: 2 x bakstenen, 1 x hout, 1 x graan
- De kolos van Catan
Voorwaarde: één stad bij een haven
Grondstofkosten per fase: 2 x erts, 1 x hout, 1 x graan
- De grote brug
Voorwaarde: nederzetting bij één van de rode punten
Grondstofkosten per fase: 2 x hout, 1 x wol, 1 x graan
- De kathedraal
Voorwaarde: stad
Grondstofkosten per fase: 2 x erts, 1 x bakstenen, 1 x graan

1 Naar nieuwe oevers

Spelers: 3, 4, 5 en 6

Doel: 13 overwinningspunten

Ga naar de zee! Sticht je twee eigen basisnederzettingen op het grote hoofdeiland. Wanneer je een nederzetting aan de kust bouwt die aan de kant van de kleine eilanden ligt, bouw dan in plaats van een straat een schip.

Nieuwe regel: bijzondere overwinningspunten

Wanneer een speler zijn eerste nederzetting op één van de kleine eilanden bouwt, krijgt hij daarvoor een extra overwinningspunt. Hierbij is het niet van belang of een andere speler op dat eiland al een nederzetting heeft.

2a De vier eilanden

Spelers: 3 en 5 6

Doel: 10 overwinningspunten 12 overwinningspunten

Je bevindt je midden in de eilandenwereld van Catan! Sticht je beide basisnederzettingen op de eilanden naar keuze. Wanneer je beide dorpen op hetzelfde eiland bouwt, is dat het thuseiland, de andere eilanden zijn dan "vreemde" eilanden. Wanneer je meteen twee eilanden koloniseert, zijn deze allebei thuseilanden, en de rest zijn vreemde eilanden.

Wanneer een nederzetting aan de kust gebouwd wordt die aan de kant van de overige eilanden ligt, bouw dan een schip in plaats van een straat.

Nieuwe regel: bijzondere overwinningspunten

Wanneer een speler zijn eerste nederzetting op één van de vreemde eilanden bouwt, dan krijgt hij daarvoor een extra overwinningspunt.

Voor iedere volgende "eerste" nederzetting op een "vreemd" eiland krijgt hij vervolgens twee overwinningspunten.

2b De vijf eilanden

Spelers: 5 6

Doel: 10 overwinningspunten 12 overwinningspunten

Inhoud en regels zijn hetzelfde als hierboven.

De scenario's

3 Oceanië

Spelers: 3, 4, 5 en 6

Doel: 12 overwinningspunten (bij alle varianten)

Ontdek een onbekend gebied, dat verhuuld wordt door dichte mist. Bouw je beide basisnederzettingen op het grote hoofdeiland. Als je een nederzetting aan de kust bouwt die aan de kant van een onbekend gebied ligt, bouw dan een schip in plaats van een straat.

Bouw schepen en dring door in het nevelgebied. Pas dan verdwijnt de mist. Land? Of weer alleen maar water?

Nieuwe regel: wie op een tot dan toe onbekende landtegel aanbelandt, krijgt als beloning meteen een grondstof die hoort bij deze landtegel.

Geen bijzondere overwinningspunten

4 Door de woestijn

Spelers: 3, 4, 5, en 6

Doel: 12 overwinningspunten (bij alle varianten)

Een woestijngordel op het hoofdeiland belemmert de weg naar een klein gedeelte van het eiland. Het afgeschermd gedeelte van het hoofdeiland en de kleine eilandjes gelden als "vreemd". Sticht je beide basisnederzettingen op het grote gedeelte van het hoofdeiland.

Als je een nederzetting aan de kust bouwt die aan de kant van een onbekend gebied ligt, bouw dan een schip in plaats van een straat.

Nieuwe regel:

Wanneer een speler zijn eerste nederzetting op één van de vreemde eilanden bouwt, krijgt hij daarvoor een extra overwinningspunt.

Het doet er niet toe of een andere speler op hetzelfde eiland al een nederzetting gebouwd heeft.

5 De grote overtocht

Spelers: 4

Doel: 13 overwinningspunten

Richt met behulp van je schepen handelsverbindingen op tussen de beide langgerekte eilanden – tussen Catanië en Transcatanië. Sticht je beide basis-

nederzettingen op één van de eilanden, Catanië of Transcatanië. Het eiland waar je op gebouwd hebt, is je thuseiland, de andere is het buureiland. Als je een nederzetting aan de kust bouwt die aan de kant van het buureiland ligt, bouw dan een schip in plaats van een straat.

Nieuwe regel: bijzondere overwinningspunten voor handelsroutes. Een handelsroute maak je door een ononderbroken verbinding tot stand te brengen tussen de beide eilanden. Daarvoor zijn er verschillende mogelijkheden:

a) Directe handelsroute: één extra overwinningspunt

- Wanneer een speler een directe scheepsverbinding vanaf een eigen dorp of stad naar het andere eiland tot stand weet te brengen en op dit tweede eiland een nieuwe nederzetting bouwt, dan is deze doorgaande verbinding van eigen schepen een directe handelsroute.
- Wanneer een speler een directe scheepsverbinding vanaf een eigen dorp of stad naar het andere eiland tot stand weet te brengen en aansluiting vindt bij een dorp of stad van een tegenstander, is het nog steeds een directe handelsroute. De linie mag echter alleen uit eigen schepen bestaan.

b) Indirecte handelsroute: één extra overwinningspunt voor degene die meer eenheden (schepen of straten) bijdraagt aan de handelsroute

- Wanneer een speler een scheepsverbinding van een eigen dorp of stad naar het tegenoverliggende eiland maakt en daar aansluiting vindt bij een vijandelijke straat, dan is er sprake van een indirecte handelsroute. Juist: hier is de aansluiting tussen een straat en een schip toegestaan!
- Wanneer een speler een scheepsverbinding van een eigen dorp of stad naar het tegenoverliggende eiland maakt en daar aansluiting vindt bij een vijandelijk schip, is er sprake van een indirecte handelsroute.
- Vertakkingen zijn toegestaan. Wanneer een speler een vertakte scheepsroute aanlegt, die bij twee dorpen of steden aansluit, dan heeft hij twee handelsroutes aangelegd.
- Een handelsroute kan echter in geen geval voorbij gaan aan de eerste nederzetting die zich aan de kust bevindt.
- Wanneer beide spelers met evenveel eenheden (schepen en/of straten) deelnemen aan de handelsroute, krijgt de speler die de handelsroute compleet maakt het bijbehorende overwinningspunt.
- Let op: wanneer de scheepsverbindingen van twee spelers samen één handelsroute vormen, gelden ze als een open scheepsroute. Ieder van beide spelers heeft het recht om het voorste schip uit de linie te verwijderen.

De scenario's

6 Groot-Catan

Spelers: 4, 5/6

Doel: 18 overwinningspunten

Catan is groter geworden, en dat brengt de nodige problemen met zich mee! Sticht je beide basisnederzettingen op het grote hoofdeiland. Wanneer je een nederzetting aan de kust bouwt, mag je in plaats van een straat ook een schip plaatsen. Bouw nu schepen en vaar naar de kleine eilanden.

Voorlopig weet je nog niet wat de kleine eilanden zullen opleveren. Pas wanneer je een eiland hebt bereikt, weet je wat het zal opleveren (in de vorm van een getal). Maar al gauw dreigt er gevaar: om een nieuw eiland te kunnen voorzien van een getal moet je een getal van een veld op het hoofdeiland verwijderen – en dan ook nog van een veld waaraan je zelf een dorp of een stad gebouwd hebt. Zelfs wanneer je besluit om dan maar op het hoofdeiland te blijven, komt het probleem van de verarming nog steeds dichterbij. Hoe ga je dit aanpakken?

Nieuwe regels: verarmd land

De velden op de kleine eilanden zijn nog niet voorzien van een grondstof-getal. Pas wanneer je het eiland bereikt hebt wordt een getal zichtbaar en weet je wat het land zal gaan opleveren. Maar – er komt een moment dat de getallen op zijn. In plaats daarvan moet je een getal van één van de velden op het hoofdeiland verwijderen. Door te dubbelklikken op dit getal wordt het op het nieuwe veld geplaatst.

- De getallen die je mag verplaatsen, lichten op. Je mag namelijk alleen getallen verwijderen van een veld waaraan je zelf een dorp of een stad gebouwd hebt.
- Bij iedere nederzetting of stad moet minimaal één getallenveld overblijven. Wanneer je alleen maar dorpen en steden over hebt die aan één getallenveld grenzen, dan mag je bij nederzettingen en steden van andere spelers getallen weghalen.
- Als dit ook niet meer mogelijk is, dan mag je getallen van de nieuwe eilanden weghalen.
- Ook op de eilanden mogen de rode getallen niet naast elkaar liggen: twee rode velden naast elkaar zouden te sterk zijn, omdat ze de hoogste kans hebben om grondstoffen op te leveren.

7 De nomaden

Spelers: 3, 4, 5 en 6

Doel: 13 overwinningspunten (bij alle varianten)

De rijkdom van Catan trekt vijanden aan! Vanaf de andere kant van de woestijn komen nomaden aanstormen. Bereid je voor, zorg ervoor dat je met een scheepslinie een ontsnappingsroute klaar hebt naar de andere eilanden. De nomaden kunnen de zee niet oversteken. Bouw je eerste basisnederzetting aan de kust en bouw er een schip bij. De tweede basisnederzetting kun je dan meer landinwaarts bouwen.

Nieuwe regel: nomaden

Telkens wanneer een speler een dorp bouwt of van een dorp een stad maakt, komen er een aantal nomaden bij in de woestijngordel (bij 4 of 6 spelers zijn het 3 rovers, anders zijn het er twee). Zodra zich daar een bepaald aantal rovers verzameld heeft (26 rovers bij 5 of 6 spelers, anders 18) begint de invasie van de vruchtbare gebieden.

- Iedere keer als een getal gegooit wordt dat grenst aan een veld waar nomaden op staan, verovert één nomade het veld. Wanneer het veld aan twee kanten begrensd wordt door bezet gebied, dan worden er zelfs twee nomaden op geplaatst.
- Net zoals de struikrovers blokkeren de nomaden de door hen ingenomen velden. Aangrenzende dorpen en steden krijgen tijdens de bezetting geen grondstoffen meer.
- Wanneer een straat tussen twee velden in ligt die allebei door nomaden bezet zijn, is deze zijn waarde kwijt. Deze wordt dan ook niet meer meegeteld bij de "Langste handelsroute".
- Zodra een dorp of stad aan geen enkel onbezet stuk land meer grenst, wordt deze ingenomen door de nomaden. De overwinningpunten tellen dan niet meer mee.

Om in dit spel te kunnen overleven moet je nieuwe nederzettingen oprichten op de eilanden. Maar je moet ook vechten tegen de nomaden.

- Wie een ridder inzet, verdrijft daarmee een nomade (de "Grootste riddermacht" is in dit spel dan ook niet van toepassing).
- Bevrijde landen en straten krijgen hun oorspronkelijke functie terug.

8 Het koraaleiland

Spelers: 4 en 5

Doel: 12 overwinningpunten

Koraaleilanden hebben te kampen met bijzondere problemen – veel water en weinig land – ideaal voor rovers en piraten. Ook deze problemen zul je hier moeten oplossen. Sticht je eerste basisnederzetting op het kleine koraaleiland in het midden, de tweede op het grote koraaleiland aan de

De scenario's

buitenkant.

Nieuwe regels: bijzondere winstpunten

Voor iedere gesloten scheepslinie tussen een klein en een groot koraaleiland (of omgekeerd) krijgt de speler één bijzonder overwinningspunt. Vertakkingen zijn weliswaar mogelijk, maar leveren geen extra overwinningspunten op. Vanuit één stad kunnen weliswaar meerdere scheepslinies beginnen, maar ieder daarvan brengt alleen een bijzonder overwinningspunt op als ze een ander doel (nederzetting of stad) bereiken.

Een eenmaal gesloten scheepslinie blijft gesloten; geen van de schepen mag daarna nog verplaatst worden.

Scheepslinies mogen ook aangesloten worden op dorpen of steden van een andere speler.

Wanneer een "7" gegooit wordt of er wordt een ridder ingezet, dan wordt de rover verplaatst maar wordt er nog geen grondstof afgepakt. Het piratenschip wordt dan met de klok mee steeds één plaats opgeschoven. Wanneer de speler die aan de beurt is met behulp van deze piraten een aangrenzende medespeler (scheepslinie) van een grondstof kan beroven, dan moet hij dat doen.

Is dit niet mogelijk, dan mag hij alsnog een grondstof stelen met behulp van de reeds verplaatste rover.

9 Het verrassingsscenario

Spelers: 4

Doel: ?????????

Hiervan verklappen we nog niets! Probeer dit scenario gewoon zelf uit!



In "party-spel" kunnen meerdere mensen en indien gewenst computerfiguren tegelijkertijd tegen elkaar spelen. Met de linker muisknop kies je één van de scenario's uit.

Door op OK te klikken kom je in het volgende scherm.



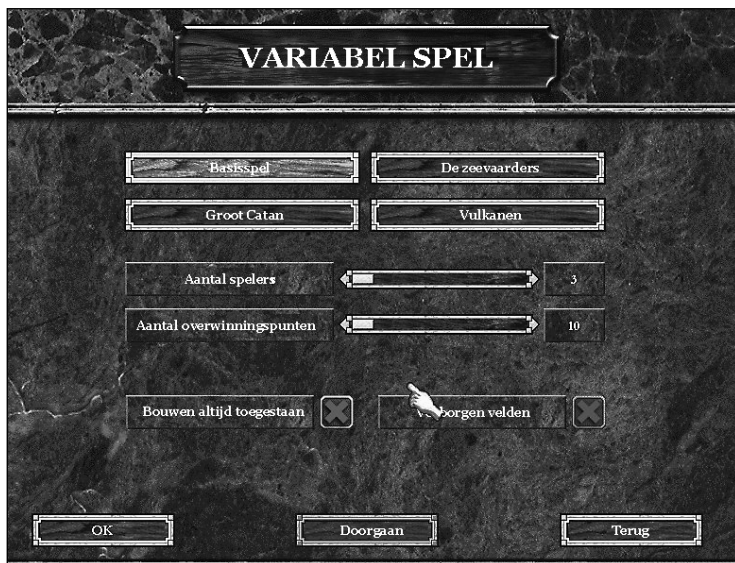
Afhankelijk van het gekozen scenario verschijnt het aantal medespelers. Door met de linker muisknop te klikken op een afbeelding in de linkerrij kun je deze speler aanpassen. De computer neemt dan de rol van deze speler over. Met een muisklik op de afbeelding rechts bepaal je welk karakter door de computer gespeeld moet worden.

Wil je dat er behalve jijzelf ook nog andere mensen meespelen, dan laat je het linkerplaatje (symbool voor menselijke speler) staan en kies je rechts met welk karakter deze persoon gaat spelen. Klik nu met de linker muisknop op "Spel starten".

Bij deze speelvorm moet je er goed op letten wie er aan de beurt is. In het spel moet je "omschakelen" naar de speler die aan de beurt is. Daarvoor moet je dubbelklikken op de afbeelding van de speler. Naar de computer-spelers hoeft niet omgeschakeld te worden.

Let er dus tijdens het spelen goed op wie er aan de beurt is. Dit is vooral belangrijk als er geruild moet worden of wanneer er een "7" gegooid wordt (uiteindelijk moet een menselijke speler een grondstof inleveren).

Variabel spel



In een "variabel spel" kun je naar eigen keus de verschillende spelregels met elkaar combineren. Niet alle regels zijn in alle combinaties toepasbaar.

Basisregels

Je kunt spelen volgens de basisregels. Dan kun je de optie "Aantal spelers" en "Aantal overwinningspunten" zelf aanpassen (wanneer je een langere partij wilt – natuurlijk zijn er grenzen), en ook de optie "Bouwen altijd toegestaan" inschakelen.

Deze optie maakt het mogelijk de uitzonderingsregel die normaal gesproken alleen geldt bij 5 of 6 spelers toe te passen: iedere keer als een speler zijn beurt beëindigd heeft, mogen op volgorde alle spelers bouwen – maar dan ook alleen maar bouwen.



Basisregels met uitbreiding zeevaarders

Je kunt volgens de regels van de "zeevaardersuitbreiding" spelen. Hier kun

je dan nog de optie "Verborgen velden" gebruiken. Dat betekent dat aan het begin van het spel een gedeelte van het speelveld door mist bedekt wordt. Deze mist verdwijnt pas als je de rand van de mist bereikt hebt – hetzij met een schip, hetzij met een straat.

Groot-Catan

Hier geldt de regel van het "verarmde land": de kleine eilanden rondom Catan hebben bij aanvang nog geen getallen. Een getal wordt pas zichtbaar (en daarmee dus ook de waarde van het land) wanneer het land met een schip of straat bereikt wordt.

Wanneer een bepaald aantal eilanden ontdekt is, zijn er geen getallen meer – je wordt dan genoodzaakt een getal van het hoofdeiland te kiezen (toegestane velden knippen) en die dan op het nieuwe veld te plaatsen. Velden zonder getallen leveren uiteraard geen grondstoffen meer op.

Vulkanen

Het bouwen op de hellingen van een vulkaan kan zeer lonend, maar ook zeer gevaarlijk zijn.

Wanneer het getal van een vulkaanveld gegooid wordt, krijgen alle spelers die aan de rand van dit veld een nederzetting bezitten een grondstof naar keuze (bij een stad 2 grondstoffen).

De vulkaan barst uit als de tegenpool van zijn getal gegooid wordt.

De tegenpolen zijn: 8 en 6, 9 en 5, 10 en 4, 11 en 3, en dan nog 12 en 2.

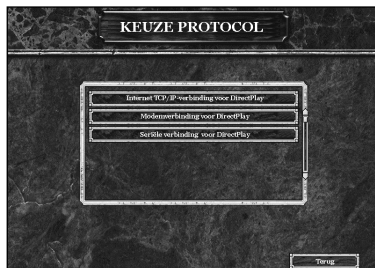
Bij het uitbreken van de vulkaan zijn de dorpen en steden aan de zes zijanten in gevaar. Wanneer je daar een stad hebt, blijft er slechts een dorp van over. Stond er een dorp, dan wordt dit weggevaagd.

Let op:

Wanneer een nederzetting vernield wordt, die de verbinding vormde tussen een straat en een zeeweg, dan wordt de nu "illegale" verbindingsweg beschouwd als twee aparte delen. Je moet eerst weer een nieuwe nederzetting bouwen op het verbindingspunt om er weer één geheel van te maken. Op een vulkaan mag geen struikrover geplaatst worden!

Netwerkspel

Een netwerk bestaat uit een aantal computers die lokaal of via het internet met elkaar verboden zijn.



In een netwerkspel kunnen maximaal zes deelnemers (mensen en/of karakters uit het programma) deelnemen.

Wanneer je "Netwerkspel" hebt aangeklikt, verschijnt een beeldscherm met de tekst "Keuze protocol". Hier zie je de verbindingsmogelijkheden waar je computer voor ingericht is.

Internet TCP/IP-verbinding voor DirectPlay – verbinding via het internet.

IPX-verbinding voor DirectPlay – verbinding via een modem. De modem-snelheid moet minimaal 28,8 Kbps zijn.

Seriële verbinding voor DirectPlay – spelverbinding via een directe seriële verbinding (null modem)

Informatie over het tot stand brengen van de gewenste verbinding vindt u in de handleiding van uw PC of de geïnstalleerde communicatiesoftware.

Keuze speelronde

De host moet het spel "openen", alle andere spelers moeten daarna aan het spel "meedoen". Ongeacht de verbinding moet je nu kiezen voor een speelronde.

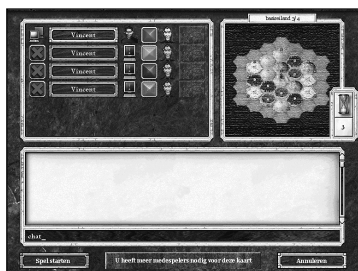


De host van het netwerkspel moet alle medespelers een wachtwoord geven, in het geval er met een wachtwoord gespeeld wordt (dan kan alleen een beperkt groepje deelnemers meespelen). Hier moet het wachtwoord ingevoerd worden – en met "Enter" bevestigd worden.

Het is ook mogelijk om een spel op te starten zonder wachtwoord.

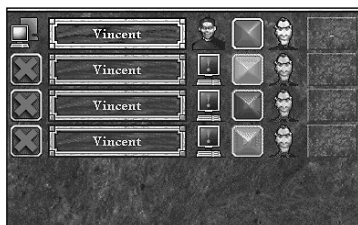
De host van de spelronde moet nu eerst een scenario uitzoeken dat gespeeld gaat worden. Daarna verschijnt in zijn beeld het "spelbeeld-scherm".

De host is al ingevoerd, het wachten is nu op de overige deelnemers.



Het grote verlichte veld is het communicatieveld. Hier worden alle handelingen en berichten van de spelers weergegeven.

Het kleine donkerbruine veld is het schrijfveld voor de speler zelf. Hier kan hij teksten invoeren en die aan zijn medespelers sturen ("chatten"). Je toetst gewoon in wat je te zeggen hebt en drukt op de Enter-toets om het aan de anderen te laten lezen.



In het eerste vakje wordt automatisch de host ingevuld. In de vakjes daaronder komen de andere spelers te staan als ze aan het spel meedoen.

Met een klik op één van de rode kruisen kan een speler uit het programma toegevoegd worden wanneer er niet voldoende spelers aanwezig zijn.

Belangrijk: als een menselijke speler zijn netwerkspel beëindigt, neemt de computer zijn spel automatisch over. Dat betekent dat het netwerkspel toch nog gewoon uitgespeeld kan worden.

Voor een computerspeler kan door met de linker muisknop op zijn naam te klikken een andere speler gekozen worden.

Door met de linker muisknop op de balk met de kleurtjes te klikken, kun je aan de spelers andere kleuren toewijzen.

Netwerkspel

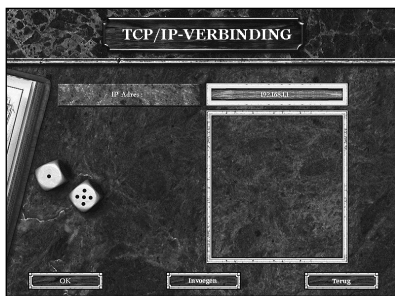
Helemaal rechts in de donkere velden wordt de snelheid van de verbinding weergegeven. Wanneer de waarde boven de 1.000 uitkomt, kan dat problemen voor het spel opleveren – de kleur wordt dan rood.

Tip:

Wanneer je met de muis over de naam beweegt, verschijnt het IP-adres van de speler.

Aan het spel meedoen

Medespelers moeten de optie "Aan spel meedoen" kiezen.



In het veld "IP-adres" moet ieder het adres (nummer) van de host intoetsen (niet bij een LAN – daar wordt het adres automatisch gevonden).

Het programma slaat de IP-adressen van de deelnemers op, zodat je er later ook rechtstreeks uit kunt kiezen.

Door met de linker muisknop op "Invoegen" kun je een opgeslagen IP-adres gebruiken.

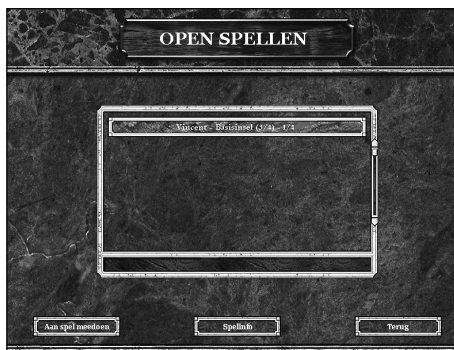
Door nogmaals met de linker muisknop op OK te klikken, komt de medespeler in het menu "Open spellen".

Tip: wanneer je zelf host wilt zijn, kun je je eigen IP-adres als volgt vinden (dit geldt alleen voor Windows“ 95/98): Klik met de linker muisknop op START, en daarna op Uitvoeren. Voer nu in: WINIPCFG en klik op OK. Je IP-adres verschijnt nu samen met andere gegevens in beeld.

Voor mensen die nieuw zijn op het gebied van netwerkspellen hebben we op onze website eenvoudige aanwijzingen geplaatst.

Open spellen

De speler klikt één van de open spellen aan, kiest dan "Aan spel meedoen" en komt terecht in de door hem gekozen spelronde.



Wanneer in plaats van een TCP/IP-verbinding een andere verbinding gebruikt wordt, dan verschijnen ook andere verbindingsmenu's.

Modemverbinding

Selecteer je modem en toets het nummer van de host in. Het programma onthoudt het betreffende telefoonnummer.

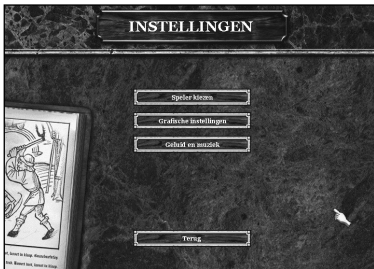
Seriële verbinding

(Alleen bij twee computers). Controleer of de null modem-kabel werkt. Let erop dat op beide PC's dezelfde waarden ingesteld zijn.

De verdere procedure is hetzelfde als hierboven omschreven voor de TCP/IP-verbinding.

Het menu "Instellingen"

Het menu "Instellingen"



Hier kun je:

- Een speler kiezen
- Het beeld instellen
- Geluid en muziek instellen
- En natuurlijk teruggaan naar het vorige menu

Het menu "Geluid en muziek"



Het menu "Grafische instellingen"



Spelstand opslaan

Zodra je een nieuwe speler aangemaakt hebt, slaat het programma alle resultaten (spelstanden) op onder de naam van deze speler. Wanneer je een speler weghaalt, worden ook automatisch al zijn spelstanden gewist.

Spelstanden worden automatisch per missie of scenario na iedere worp met de dobbelstenen opgeslagen.

Je kunt dus gerust naar het toilet gaan, een telefoontje plegen, lekker gaan eten: zelfs als er een ramp gebeurt en je moet je PC weer helemaal opnieuw opstarten, mis je maximaal één dobbelronde.

Maak meerdere "menselijke" spelers aan - niet alleen voor andere gezinsleden, maar ook om een nieuwe carrière te beginnen onder een andere naam.

In het spel wordt een "totaalscore" berekend, die je ook kunt terugvinden in de menuoptie "Helden van Catan". De uitgerekende en weergegeven waarde is een goed vergelijkingsmiddel om te zien hoe je het er in dit spel maar ook in de gehele spelomgeving van het eerste eiland afgebracht hebt.

Installatie van het spel

Installatie onder Microsoft“ Windows“

(vanaf Windows“ 95)

1. Schakel de PC in en start Windows“ op.
2. Plaats de CD-ROM van CATAN in de CD-ROM-speler
3. Als de autostart-functie van je PC ingeschakeld is, zie je na enkele ogenblikken een menu verschijnen.
4. Als het lampje van je CD-ROM-speler gaat branden, maar er verschijnt geen menu, start dan het programma Windows Verkenner op en zoek naar de file "Setup.exe" in de map van je CD-ROM-speler. Start de Setup.exe door te dubbelklikken met de muisknop.

Regels van het basisspel

In principe geldt:

In tegenstelling tot het bordspel laat het programma vals spelen niet toe, je moet je dus wel aan de regels houden! Als je een handeling wilt doen, en het programma laat het niet toe, staat er waarschijnlijk in de spelregels dat die handeling niet toegestaan is!

Als je het bordspel niet kent of niet meer precies kunt herinneren, dan volgen hier nog een keer de belangrijkste regels:

De regels van het basisspel

- De eerste speler begint. Hij bouwt zijn eerste nederzetting op een vrije kruising. Daarna legt hij aan deze nederzetting een straat aan – in de richting van zijn keuze.
- Daarna is zijn linker buurman aan de beurt. Ook hij bouwt een nederzetting en legt een straat aan.

Let bij het bouwen van nederzettingen op de volgende punten:

- Zorg dat je zo mogelijk toegang krijgt tot alle verschillende grondstoffensoorten
- Kies voor velden met verschillende getallen
- Zorg dat er plek overblijft om uit te breiden
- Kies zoveel mogelijk de "goede" getallen (de rode 6 en 8 zijn het beste, daarna 5 en 9 enzovoort. Het minst gunstig zijn de twee en de 12).
- De linker speler doet nu hetzelfde.
- De laatste speler doet nu ook hetzelfde. Nu verandert de spelrichting: het spel gaat verder tegen de richting van de klok in. De laatste speler is dus nog een keer aan de beurt: hij bouwt zijn tweede nederzetting en legt een tweede straat aan. Voor deze tweede nederzetting krijgt hij ook meteen zijn grondstoffen: één grondstof voor ieder veld waar deze nederzetting aan grenst.
- Dan is de rechter buurman aan de beurt. Dit gaat zo verder totdat je weer terug bent bij de eerste speler. Alle spelers doen hetzelfde als hierboven beschreven staat

De eerste speler begint. Iedere speler die aan de beurt is, heeft de volgende mogelijkheden:

- 1) Hij moet dobbelen – om zo de grondstoffen te verkrijgen
- 2) Hij mag handelen – en grondstoffen ruilen
- 3) Hij mag bouwen – straten, dorpen of steden, of hij mag ontwikkelingskaarten kopen.

Appendix

En: op ieder moment in zijn beurt mag hij met een ontwikkelingskaart uitkomen die in een vorige ronde gekocht is. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

1. Dobbelen om grondstoffen

De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen. Het gegooide getal dat op de velden oplicht, levert iedere speler die aan deze velden een dorp gebouwd heeft automatisch één grondstof van het betreffende type op. Voor iedere stad krijgt de speler twee grondstoffen. Daarna mag je naar keuze bouwen en handelen.

2. Bouwen

Straten aanleggen

- De bouw van een straat kost één baksteen en één hout
- Straten mogen alleen aangelegd worden op de grenzen tussen twee landtegels
- Een straat moet altijd aangelegd worden bij een bestaande nederzetting, stad of straat van dezelfde speler
- Zodra een speler een doorlopende straat van minstens vijf afzonderlijke straten gemaakt heeft (aftakkingen tellen niet mee), heeft hij de Langste handelsroute verdiend en krijgt daarvoor twee overwinningpunten. Wanneer het een andere speler lukt om een langere straat aan te leggen, krijgt deze de Langste handelsroute en de daarbij behorende overwinningpunten



Een schip bouwen (alleen in zeevaardersscenario's)

- Zie de zeevaardersregels



Een nederzetting stichten

- De bouw van een dorp kost één baksteen, één hout, één wol en één graan
- Nederzettingen kunnen alleen op kruisingen gebouwd worden. Deze kruisingen kunnen ook aan de kust liggen – de grondstoffenopbrengsten worden dan weliswaar minder, omdat ze maar aan twee of misschien zelfs maar één grondstoffenveld liggen.
- Nederzettingen mogen alleen gebouwd worden met inachtnaam van de afstandsregel: de drie aangrenzende kruisingen van de gekozen bouwplaats mogen nog geen dorp bevatten, ongeacht van welke speler dit dorp is.
- Met uitzondering van de basisnederzettingen (die aan het begin van het spel gebouwd worden) mogen alleen dorpen gebouwd worden die aan een eigen straat grenzen.
- Voor ieder dorp krijgt de eigenaar grondstoffenopbrengsten uit de omlig-



gende gebieden – en wel één grondstof per keer dat het getal van het omliggende veld gegooit wordt.

- Iedere nederzetting is één overwinningpunt waard.
- Een speler mag maximaal vijf nederzettingen bouwen.
Een stad bouwen
- De bouw van een stad kost drie erts en twee graan.
- Een stad mag alleen gebouwd worden als uitbouw van een eigen dorp
- Voor iedere stad krijgt de speler het dubbele aantal grondstoffen – dus twee grondstoffen per keer dat het getal van het omliggende veld gegooit wordt.
- Iedere stad is twee overwinningpunten waard.
- Een speler mag maximaal vier steden bouwen.

Tip: in veel van de scenario's zul je nieuwe dingen vinden die je kunt gaan bouwen.

Het kopen van een ontwikkelingskaart

- Het kopen van een ontwikkelingskaart kost één erts, één wol en één graan.
- Wie een kaart koopt, trekt ongezien een kaart uit de stapel die dan in de eigen voorraad belandt.
- Er zijn drie verschillende soorten ontwikkelingskaarten

Gebouwenkaarten:	ieder van deze kaarten is een overwinningpunt waard. (de waarde ervan wordt onzichtbaar voor de medespelers aan je totaal toegevoegd)
Ridderkaarten:	een ridder mag pas vanaf de volgende ronde ingezet worden om daarmee de rover te verjagen. Wie als eerste drie ridders ingezet heeft, krijgt de Grootste riddermacht, die twee overwinningpunten waard is. Wanneer een andere speler meer ridders inzet, gaan de overwinningpunten en de Grootste riddermacht naar deze andere speler.
Vooruitgangskaarten:	er zijn drie verschillende soorten kaarten die in de beurt na de aanschaf ingezet kunnen worden
Stratenbouw:	je mag gratis twee straten aanleggen binnen de regels van het spel
Uitvinding:	de speler mag twee grondstoffen naar keuze nemen
Monopolie:	de speler kiest één grondstoffensoort. Alle medespelers moeten nu alle grondstoffen die zij van die soort bezitten aan de speler afstaan.

Appendix

Nieuw: territorium claimen

In dit spel kun je vooraf aanspraak maken op een bepaald veld door er een vlag te plaatsen. Het plaatsen van deze vlag is gratis (kost geen grondstoffen). Je medespelers hebben de keuze om, afhankelijk van instelling en spelsituatie, om dit veld te respecteren of om zich er niets van aan te trekken.

3 Handelen

Als een speler aan de beurt is, mag hij als hij wil handelen (met de bank of met medespelers) om de grondstoffen te ruilen die hij nodig heeft.

- De speler die aan de beurt is, mag met alle medespelers ruilen. Hij mag de grondstoffen aanbieden die hij wil ruilen en hij mag aangeven welke grondstoffen hij daarvoor in ruil terug wil ontvangen. Hij mag ook ingaan op aanbiedingen van medespelers en met hen handelen.
- Spelers die niet aan de beurt zijn, mogen onderling niet ruilen – maar mogen alleen ruilen met de speler die op dat moment aan de beurt is.
- De speler die aan de beurt is mag ook met de bank ruilen. De bank vraagt altijd vier grondstoffen van dezelfde soort voor één grondstof van het gewenste type. De ruil 4:1 is altijd mogelijk, ook als je geen havens hebt.
- Wanneer een speler een nederzetting bouwt bij een haven, kan hij goedkoper ruilen. Ofwel in de verhouding 3:1 (bij een haven met het symbool 3:1) of zelfs 2:1 bij een specialistische haven. Wie bij een specialistische haven een nederzetting heeft, mag de daar afgebeelde grondstof ruilen in de verhouding 2:1.

Tip: probeer eens een medespeler te vleien. Misschien wil hij dan wel voordeliger ruilen.

Uitzonderingen:

a. Er wordt een "7" gegooid, de rover wordt actief.

Wanneer de speler die aan de beurt is een "7" gooit, krijgt geen van de spelers grondstoffen.

- Alle spelers die meer dan zeven grondstoffen in hun bezit hebben moeten de helft van deze grondstoffen selecteren, deze worden dan verwijderd. Bij oneven getallen wordt naar beneden afgerond.
- Daarna moet de speler die aan de beurt is de rover verplaatsen.
- Hij mag nu van één medespeler die een dorp of stad heeft bij dit veld een grondstof afpakken. Wanneer het gaat om meerdere spelers dan mag hij kiezen van wie hij een grondstof afpakt. Wanneer het getal gegooid wordt

van het veld waar de rover op staat, dan krijgen de aangrenzende dorpen en steden geen grondstoffen, en de rover blijft op zijn plaats staan.

b. Het spelen van een ontwikkelingskaart

De speler die aan de beurt is, mag op ieder willekeurig moment in zijn beurt met een ontwikkelingskaart uitkomen.

Uitzondering ridderkaarten:

- Wie met een ridderkaart uitkomt, moet onmiddellijk de rover verplaatsen zoals hierboven beschreven. Wie als eerste drie ridderkaarten ingezet heeft, krijgt de Grootste riddermacht en de bijbehorende twee overwinningpunten.
- Wanneer een andere speler meer ridders in het spel heeft dan de huidige bezitter van de grootste riddermacht, dan gaan de grootste riddermacht en de bijbehorende overwinningpunten over naar de andere speler.

Uitzonderingsregel voor scenario's met vijf of zes spelers:

Iedere keer als een speler zijn beurt beëindigd heeft, mogen alle spelers op volgorde gaan bouwen.

Het bouwsymbool – de hamer – gaat ook bij jou branden als de andere spelers aan de beurt zijn. Wanneer je over voldoende grondstoffen beschikt en graag wilt bouwen, klik je met de linker muisknop op het bouwsymbool. Het bouwsymbool wordt dan geel en er verschijnt een mededeling dat je graag wilt bouwen.

Zodra de speler voor je zijn beurt beëindigt, ben jij aan de beurt (de geel-rode vlag verschijnt).

Je kunt nu gaan bouwen, maar handelen is nu niet mogelijk. Wanneer je je bouwproject hebt uitgevoerd, klik je op de "Einde"-pijl en het spel gaat verder.

De regels van de uitbreiding met zeevaarders

Schepen bouwen

Om zeeën en meren over te kunnen steken, zul je schepen moeten bouwen.

- Het bouwen van een schip kost één hout en één wol.
- Schepen worden (vergelijkbaar met straten) geplaatst op de grens tussen twee zeetegels (waterweg), of op de grens tussen een landtegel en een zeetegel (kust).
- In tegenstelling tot de straten mogen de schepen verplaatst worden
- Een schip moet altijd aansluiten op een eigen nederzetting of stad en/of een schip (vertakkingen zijn toegestaan).

Appendix

Let op: een schip mag nooit aansluiten op een eigen straat en omgekeerd kun je ook geen straat bij een schip bouwen. Een straat kan alleen overgaan in een schip als daartussenin een nederzetting of een stad gebouwd is. Denk daarom goed of je aan de kust een schip of een straat wilt plaatsen. Meerdere schepen achter elkaar vormen een scheepslinie. Wie met een eigen scheepslinie een ander stuk land bereikt, mag ook daar nieuwe nederzettingen bouwen (let hierbij op de afstandsregel). Van daaruit kun je met behulp van straten landinwaarts trekken of opnieuw van wal steken.

Schepen verplaatsen

- Wanneer meerdere schepen achter elkaar staan (op direct aaneengesloten waterwegen), dan vormen ze samen een scheepslinie. Een ononderbroken scheepslinie tussen twee eigen nederzettingen of steden is een "gesloten" scheepslinie. Vanuit een gesloten scheepslinie mogen geen schepen verplaatst worden. Een scheepslinie die deze verbinding nog niet legt, heet een "open" scheepslinie. Alleen vanuit een open scheepslinie mag een schip verplaatst worden, en dan alleen het voorste. Dit schip moet echter meteen weer op een andere plaats teruggezet worden.
- Per ronde mag je als speler maar één schip verplaatsen. Je mag geen schip verplaatsen dat in dezelfde ronde gebouwd is.
- Als een speler meerdere mogelijkheden heeft (bij twee scheepslinies of meerdere "open einden"), mag hij kiezen welke schepen hij verplaatst.

Bijzondere overwinningspunten (in afzonderlijke scenario's)

Voor de eerste nederzetting die een speler bouwt op één van de kleine eilanden, krijgt hij een overwinningspunt (die automatisch toegevoegd wordt).

Langste handelsroute

Bij de berekening van de "Langste handelsroute" worden behalve de straten nu ook de schepen meegeteld. Het gaat om de langste ononderbroken verbinding tussen eigen straten en/of schepen.

Vooruitgangskaart "Stratenbouw"

Wanneer je zo'n kaart inzet, mag je in plaats van twee gratis straten ook twee schepen of een straat en een schip bouwen.

De grondstof "goud"

Wanneer je een bepaalde hoeveelheid ervaring hebt opgedaan, komt het landtype "goud" in het spel. Hier wordt de grondstof "goud" geoogst. Het goud heeft echter alleen maar een handelsfunctie.

Wanneer het getal van een goudveld gegooid wordt, krijgen alle betrokken

spelers per nederzetting een grondstof naar keuze (voor iedere stad twee grondstoffen).

De piraat

Op de zee vaart het zwarte piratenschip. Net als bij de rover bevindt de piraat zich altijd midden op een veld. Wanneer je aan de beurt bent en je gooit een "7", mag je kiezen of je de rover of de piraat wilt verplaatsen.

Wanneer je de piraat verplaatst, mag je van een medespeler die een schip bij dit veld heeft staan, een grondstof afpakken.

Zolang de piraat een veld bezet houdt, mag op de waterwegen rondom het veld geen schip geplaatst of verwijderd worden.

Als een speler een ridderkaart inzet, mag hij kiezen of hij de rover of de piraat verplaatst.

Credits

Spelidee	Klaus Teuber
Producent	DENDA Multimedia b.v.
Omzetting	Funatics Development GmbH
Concept en Design	Catan Spellen, Funatics Development GmbH
Projectleider	Wim Huijgen
Coördinatie Design	Reinhold Übbing
Programma	Thomas Häuser, Lars Hammer, Stefan Maton, Michael Zeilfelder
Spelontwerp	Sven Denda, Thorsten Knop, Oliver Mähler, André Quaß
Animatieleiding	Christian Siecora
Karakteranimatie	Niels Menko, Jacques Neuvel, Peter Krijgsman, Alexander Wächtler, Britt de Wit, Truus Lentz, Joëlle Herbig,
Karakteranimatie	Virgin Lands (Elisabeth, Louis, Siegfried, Marianne)
Muziek en geluid	Matthias Steinwachs
Spraakproductie	X-pressive Hengelo
Montage en bewerking stemmen	Dennis Tielkes, Melvin Dijkstra
Scenario's	Mark Dinnups, Stefan Maton, Reinhold Uebbing
Vertaling	Martin Posthumus
Layout	Remco Ahne, Raimond Jongbloed
Overige programming	Andreas Nitsche, Jörg Plewe
Test en VA, Best Boy	Mark Dinnups
Productmanagement	Claudius Marianek
Met bijzondere dank aan:	Marjolein Leurink-Wissink, Huub Oosterbroek Hans Pauwels

Spel starten

Klik links op de titel

Met linker muisklik kiezen voor "Catan spelen"

In "Nieuwe speler" een eigen karakter kiezen:

Afbeelding kiezen, naam intoetsen, klik op OK

Spel kiezen:

Catanspecialisten kunnen bijvoorbeeld meteen een willekeurig scenario kiezen.

Met linker muisknop scenario kiezen, beginnen met "Nieuw"

Met linker muisknop (symbool/lijst) medespelers uitkiezen, afhankelijk van scenario.

"Spel starten".

Op volgorde basisnederzettingen bouwen, let op wanneer kaarten gestolen worden (melding in het tekstveld)

Wanneer je aan de beurt bent met de muis over het speelveld bewegen.

Op mogelijke bouwplaatsen verschijnt het bouwsymbool (hamer).

Met linker muisknop klikken op gewenste bouwplaats: dorp verschijnt

Met linker muisknop klikken op symbool dorp: dorp wordt gebouwd

Met linker muisknop op dit dorp klikken: straat verschijnt.

Met linker muisknop op deze straat klikken: bouwplaatsen verschijnen

Met linker muisknop op de gewenste straat klikken: straat wordt aangelegd

Op volgorde bouwen nu de overige spelers.

Wanneer het weer jouw beurt is de tweede nederzetting bouwen.

Als alle basisnederzettingen gebouwd zijn, begint het spel.

Als het jouw beurt is, kun je:

1. Dobbelstenen – klik op de dobbelstenen
2. Bouwen – klik op de hamer en / of handelen – klik op de hand
3. De beurt beëindigen – klik op de pijl

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Bouwkostentabel



Straat 0 overwinningpunten (alleen voor de langste handelsroute)

1 x hout
1 x bakstenen



Nederzetting (dorp) 1 overwinningpunt

1 x hout
1 x bakstenen
1 x graan
1 x wol



Stad 2 overwinningpunten (alleen door uitbouw van een dorp)

3 x erts
2 x graan



Schip 0 overwinningpunten (alleen voor de langste handelsroute)

1 x hout
1 x wol



Ontwikkelingskaarten

1 x erts
1 x wol
1 x graan



Er zijn drie soorten ontwikkelingskaarten:

Ridderkaarten



Gebouwenkaarten



Vooruitgangskaarten:

Monopolie Uitvindingen Stratenbouw



F1	Help-index		
F2	Uitzonderingsregel herhalen		
F3	Briefing herhalen	Shift	F8 Vorige muziektrack
F8	Volgende muziektrack		
F9	Video aan/uit	Shift	F10 Muziek zachter
F10	Muziek harder	Shift	F11 Geluiden/muziek zachter
F11	Geluiden/muziek harder	Shift	F12 Spraak zachter
F12	Spraak harder		
CTRL	G	GUI aan/uit	

Als een andere speler aan de beurt is en voorstelt om te ruilen

CTRL	1	"Nee, ik wil niet ruilen"
CTRL	2	"Nee, dat heb ik niet"
CTRL	3	"Nee, ik wil niet zoveel ruilen"
CTRL	4	"Nee, ik wil liever iets anders"
CTRL	5	"Nee, ik wil meer"

Tegen een actieve speler

CTRL	Q	"Schiet eens op, zeg"
CTRL	W	"Wacht even"
CTRL	E	"Je bent een @#\$\$"



