

De Kolonisten van Catan – het dobbelspel (samenvatting)

Vorbereiding

Leg de 6 dobbelstenen klaar. Geef iedere speler een blad met een speelveld en een pen. Bepaal de startspeler.

Wat is de bedoeling?

Op elk speelveld is het eiland Catan afgebeeld, met symbolen voor straten, dorpen, steden en ridders. Je probeert zoveel mogelijk straten, dorpen, steden en ridders op jouw eigen speelveld te bouwen. Bouwen betekent: markeer het desbetreffende symbool op jouw speelveld. Bouwen kost grondstoffen. Deze grondstoffen worden met de 6 dobbelstenen gegooid. Op de zes zijden van elke dobbelsteen is wol, graan, leem, erts, hout en goud afgebeeld. De bouw van een straat kost bijv. 1 hout en 1 leem. Je mag pas een straat bouwen als je deze grondstoffen hebt gegooid. Zodra je iets hebt gebouwd, verdien je het afgebeelde aantal winstpunten. Wie aan het einde de meeste punten heeft verdiend, is de winnaar.

Spelverloop

De startspeler begint. Hij mag maximaal drie keer dobbelen. Vervolgens bouwt hij met de gegooiden grondstoffen en noteert hij de verdiende winstpunten. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

1. Dobbelen

De actieve speler mag drie keer dobbelen. Na de eerste worp mag je een willekeurig aantal stenen apart leggen en gooi je nogmaals met de overige stenen. Ook na de tweede worp mag je opnieuw stenen apart leggen. Je mag bij jouw derde worp zelfs de na jouw eerste worp apart gelegde stenen opnieuw gooien. Na drie worpen ligt het resultaat vast. Uiteraard ben je niet verplicht om drie keer te gooien. Je mag het dobbelresultaat nog aanpassen met 'grondstofjokers' of een 'goudruil'.

2. Bouwen

Het bouwoverzicht op jouw speelveld toont welke grondstoffen je nodig hebt om een straat, dorp, stad of ridder te bouwen. Voor een ridder moet je bijv. 1 erts, 1 wol en 1 graan gooien en apart leggen. Het is mogelijk om in één beurt meerdere zaken te bouwen.

Vervolgens noteer je de winstpunten van de zojuist gebouwde zaken op het eerstvolgende vrije veld van jouw scorespoor (dit spoor begint links bovenaan). Als je in één beurt meerdere zaken hebt gebouwd, noteer je het totaal aan winstpunten van deze beurt als één getal op jouw scorespoor.

Belangrijk: als je tijdens jouw beurt niets hebt gebouwd, moet je een kruis invullen. Elk kruis levert je aan het einde 2 strafpunten op.

De bouwregels: wat mag waar worden gebouwd?

- **Straat:** een straat kost 1 leem + 1 hout en is altijd 1 punt waard. De eerste straat op jouw speelveld is al gratis voor je gebouwd. Je moet de straten in volgorde bouwen, het is dus niet mogelijk om 'geïsoleerde' straten te bouwen.
- **Dorp:** een dorp kost 1 hout + 1 leem + 1 graan + 1 wol. Een dorp moet altijd grenzen aan een of meer gebouwde straten. Je moet jouw dorpen in oplopende volgorde bouwen.
- **Stad:** een stad kost 3 erts + 2 graan. Een stad moet altijd grenzen aan een of meer gebouwde straten. Je moet jouw steden in oplopende volgorde bouwen.
- **Ridder:** een ridder kost 1 graan + 1 wol + 1 erts. Je moet de ridders in oplopende volgorde bouwen.

Grondstofjoker

Tijdens het spel mag je elke gebouwde ridder eenmaal als joker inzetten. Kies een gebouwde ridder, zet een kruis door zijn grondstofsymbool en draai een dobbelsteen naar de grondstofsoort van de gekozen ridder. Bij de zesde ridder mag je elke grondstofsoort kiezen. In dezelfde beurt kun je meerdere ridders als joker inzetten.

Goudruil

Als het dobbelresultaat vaststaat, mag je 2 gegooiden goudstukken omruilen voor 1 andere grondstofsoort. Draai 1 goudstuk naar de gekozen grondstofsoort, leg de steen met het tweede goudstuk even aan de kant.

Einde van het spel

Als iedere speler 15 beurten heeft gehad, is het spel voorbij. Dan zijn de 15 velden van elk scorespoor gevuld. De spelers tellen hun punten op en trekken 2 strafpunten af voor elk kruis. De speler met de meeste punten is de winnaar.