

Klaus Teuber

# DE VORSTEN VAN CATAN

## Spelregels voor het toernooispel van “De Vorsten van Catan”

Om het toernooispel te kunnen spelen, hebben beide spelers het basisspel “De Vorsten van Catan” en ten minste 1 uitbreiding nodig. In het toernooispel stelt iedere speler zijn eigen speeldeck samen. Normaal gesproken heeft een speler tijdens het spel uitsluitend toegang tot zijn eigen stapels kaarten. Iedere speler bepaalt dus zelf welke kaarten hij tijdens het spel wil bouwen en spelen.

De spelregels van het themaspel en “duel der vorsten” zijn van kracht, met uitzondering van de volgende:

### Startopstelling

Eén speler (de zogenaamde gastheer) levert uit zijn exemplaar van “De Vorsten van Catan” de centrale kaarten van het basisspel: de 18 startkaarten voor beide vorstendommen (rood en blauw), de 7 straten, 5 dorpen, 7 steden en 12 landschappen.

Bouw de vorstendommen van de spelers op de gebruikelijke manier op met de stapels straten, nederzettingen en landschappen ertussen.

### Opbouw van de stapel gebeurteniskaarten

De stapel gebeurteniskaarten moet uit precies 13 kaarten bestaan.

- 5 van deze kaarten komen uit het basisspel. De gastheer levert de kaart *Zomerfeest*. Beide spelers leveren 1 kaart *Opvoer* en 1 kaart *De Pest* (alle kaarten zonder halve maan).
- Iedere speler kiest nu 4 gebeurteniskaarten uit de overige gebeurteniskaarten in zijn eigen exemplaren van het basisspel en eventuele uitbreidingen. **Belangrijk:** zijn 2 gelijke gebeurteniskaarten beide met een halve maan gemarkeerd, dan mag hij er daarvan maar 1 kiezen.

**Voorbeeld:** er zijn 2 kaarten “Broedertwist”. Deze zijn beide met een halve maan gemarkeerd. Daarom mag een speler er maar 1 kiezen. Het basisspel bevat 3 exemplaren van de “Reizende koopman”, waarvan er 2 met een halve maan zijn gemarkeerd. De speler zou er daar dus

*wel 2 van mogen kiezen, namelijk 1 met en 1 zonder halve maan. Ook van de kaart “Barbarenoverval” zijn er 3, maar daarvan is er maar 1 met een halve maan gemarkeerd. Een speler zou deze dus alledrie mogen kiezen.*

De niet-gastheer mag geen tweede *Zomerfeest* kiezen.

- De spelers doen hun gekozen gebeurteniskaarten in het geheim bij de andere 4 (leg het *Zomerfeest* nog even opzij), waarna de 12 kaarten goed worden geschud. Vervolgens wordt de stapel volgens de gebruikelijke spelregels opgebouwd. *Barbarenovervallen* worden zo aan het begin van het spel gewoon meegeschud, maar tijdens het spel worden ze op de op de kaart aangegeven manier in de stapel teruggeschoven.

Na afloop van het spel krijgt iedereen zijn eigen gebeurteniskaarten weer terug. We raden aan om de geleverde kaarten te noteren.

### Samenstelling van het eigen speeldeck

Iedere speler stelt zijn eigen speeldeck als volgt samen:

- Hij kiest in het geheim 35 kaarten (zijn deck), waarmee hij de strijd wil aangaan.
- Een deck mag uitsluitend uit kaarten zonder symbolen (behalve die aangeven uit welke set de kaart stamt) op de achterkant bestaan, dus: actiekaarten, nederzettingen/uitbouwkaarten, stadsuitbouwkaarten, landschapsuitbouwkaarten, straatuitbreidingen, Metropolen en/of telkaarten.
- Een speler mag alle kaarten kiezen die zich in het basisspel “De Vorsten van Catan” en eventuele uitbreidingen bevinden. Hij mag echter niet meer dan 1 exemplaar van een spel of uitbreiding gebruiken. Hij mag bijvoorbeeld niet een derde *Karavaan* in zijn deck opnemen. **Belangrijk:** van elk soort “Actie - Aanval”-kaart mag een speler niet meer dan 1 exemplaar in zijn deck opnemen.
- Nadat beide spelers hun keuze hebben gemaakt, kiest iedere speler uit zijn deck 3 handkaarten en schudt hij de resterende 32. Daarmee vormt hij 4 (eigen) stapels van 8.

- Iedere speler legt zijn 4 persoonlijke uitbouwstapels gedekt rechts of links van zijn vorstendom. Hij mag (normaal gesproken) uitsluitend van zijn eigen stapels kaarten trekken om aan het einde van zijn beurt zijn hand aan te vullen.
- Een stapel die tijdens het spel uitgeput raakt, kan door het afleggen van kaarten weer opnieuw gevormd worden.

## Spelverloop

Iedere speler begint het spel met 6 grondstoffen, 1 per landschap (dus ook 1 op de rivier).

## Vorbereidingsronde

Voordat het eigenlijke spel begint, spelen de spelers een voorbereidingsronde. De spelers mogen om beurten met hun startgrondstoffen steeds 1 van hun startkaarten of een centrale kaart (met een *Handelspost* zou een speler al in de voorbereidingsronde een straat kunnen bouwen) bouwen.

Er wordt in de voorbereidingsronde niet gedobbeld. Er mogen in de voorbereidingsronde geen uitbouwkaarten in het vorstendom van de andere speler worden gebouwd of actiekaarten worden gespeeld.

Kaarten die nog tijdens de voorbereidingsronde direct gevolgen hebben voor handkaarten, grondstoffen, punten of uitbouwkaarten van de andere speler, mogen niet gespeeld worden. Eigen voordelen die door eigen uitbouwkaarten ontstaan, mogen direct gebruikt worden.

**Voorbeelden:** een speler die een "Oefenterrein" bouwt, mag al in de voorbereidingsronde goedkoper "Helden" bouwen. Een speler kan de functies van "Simon, de verkenners" direct gebruiken, met uitzondering van het bekijken van de handkaarten van de andere spelers. Een speler kan de functies van "Olaf, de schipper" en "Marie, de schildmaagd" pas na de voorbereidingsronde gebruiken. Een speler mag in de voorbereidingsronde uitsluitend een "Piratenschip" bouwen als de andere speler nog geen "Handelsschip" heeft gebouwd.

De voorbereidingsronde is afgelopen zodra beide spelers al hun startkaarten hebben gespeeld of hebben gepast. Een speler die past, mag later niet meer inspringen. Nadat beide spelers hun voorbereidingsfase hebben afgerond, vullen ze hun hand volgens de gebruikelijke spelregels aan. Dat betekent

dat overgebleven grondstoffen gebruikt mogen worden om kaarten uit te zoeken en eventueel de voordelen van een gebouwd(e) *Parochiehuis* of *Bron van Odin* te benutten. De speler die in de voorbereidingsronde als tweede aan de beurt was, vult als eerste kaarten zijn hand aan en begint het eigenlijke spel (met het werpen van de dobbelstenen of het inzetten van een kaart zoals *Marleen, de wijze*). Het spel verloopt verder op de gebruikelijke manier.

## Overige spelregels

- Iedere speler vormt een persoonlijke aflegstapel met gespeelde actiekaarten, vernietigde kaarten, verkochte kaarten (*Geheim genootschap*) en uit het vorstendom van een andere speler verwijderde eigen kaarten.
  - Als in het toernooispeel kaarten afgelegd of onder een stapel geschoven moeten worden, worden daar altijd de eigen (persoonlijke) stapels van de speler mee bedoeld, tenzij uitdrukkelijk anders aangegeven.
  - Neemt een speler een kaart van een andere speler af, noteer deze dan. Iedere speler krijgt na afloop van het spel zijn eigen (genoteerde) kaarten weer terug. Wordt zo'n afgenomen kaart tijdens het spel vernietigd of afgelegd, dan blijft de kaart (voorlopig) bij de huidige eigenaar.
  - Alle *Eenbeden* met eigennamen (**Uitzondering:** *Xantippe*) zijn uniek. Heeft een speler een bepaalde *Eenheid* met een eigennaam in zijn vorstendom liggen, dan mag de andere speler niet dezelfde *Eenheid* in zijn vorstendom leggen.
- Voorbeeld:** heeft een speler "Aartsvader Klaus" in zijn vorstendom, dan mag de andere speler "Aartsvader Klaus" niet spelen.
- Wordt zo'n *Eenheid* tijdens het spel op welke manier dan ook uit een vorstendom verwijderd, dan hebben beide spelers weer de mogelijkheid deze te bouwen.

## Einde van het spel

De speler die in zijn beurt 15 (of meer) overwinningpunten heeft, wint het spel. Het is niet van belang hoeveel overwinningpunten de andere speler op dat moment heeft. Heeft een speler al vóór de dobbelsteenworp 15 overwinningpunten, dan hoeft hij niet meer te dobbelen. Hij wint dan direct.

