

Regelverduidelijkingen

Er wordt gespeeld volgens de laatste editie van de standaard spelregels. Voor vragen of inlichtingen tijdens het toernooi kan je terecht bij iemand van de organisatie. Zijn/haar beslissing is onbetwistbaar.

Om alles vlot te laten verlopen willen we alvast uw aandacht vestigen op onderstaande regel-verduidelijkingen:

Basisspel Catan

1. Volgorde van spelen

Er is geen onderscheid tussen de handel- en de bouwfase. Je mag dus door elkaar bouwen en handelen. Dit betekent ook dat je mag handelen via een haven die je in dezelfde beurt net gebouwd hebt.

2. Handelen – overdracht van goederen verplicht

Bij het handelen is een overdracht van één of meer grondstoffen verplicht. Je kan dus geen grondstoffen aanbieden aan een speler zonder in dezelfde beurt iets in ruil te ontvangen.

3. Uitspelen van ontwikkelingskaarten

Het spelen van ontwikkelingskaarten is toegestaan voor het dobbelen. Per beurt mag slechts één ontwikkelingskaart gespeeld worden. Uitzondering: gebouwkaarten, zie lager

Een pas gekochte ontwikkelingskaart kan NOOIT in dezelfde beurt gespeeld worden. Uitzondering: gebouwkaarten, zie lager

4. Overwinningspunten van gebouwenkaarten

Gebouwkaarten (kaarten met een overwinningspunt) gelden altijd onmiddellijk als geheim punt, ook als deze nog niet gespeeld zijn. Om het spel te beëindigen mag een speler dus in zijn beurt meerdere gebouwkaarten omdraaien (ook als de speler in deze beurt al een andere ontwikkelingskaart speelde). Ook een gebouwkaart die in dezelfde beurt gekocht is mag dus onmiddellijk omgedraaid worden.

Bij afloop van het spel geldt voor alle spelers: **gebouwkaarten met overwinningspunten die nog gedekt liggen worden bij het totaal opgeteld.**

5. Grootste Riddermacht (min. 3 ridders)

De kaart “De Grootste riddermacht” gaat, eenmaal gespeeld, niet meer terug naar de bank. Indien meerder spelers een riddermacht van gelijke grootte (aantal) bereiken, blijft de kaart “De Grootste Riddermacht” bij de speler die als eerste dit aantal bereikte. Zodra een speler (A) een ridderkaart uitspeelt en daardoor een grotere riddermacht krijgt dan de houder (B) van de kaart “De Grootste Riddermacht”, neemt deze speler (A) de kaart en de 2 punten over van de huidige bezitter (B).

6. Langste handelsroute (min. 5 aaneengeschakelde straten)

Een speler die als eerste 5 aaneengeschakelde ononderbroken straten legt krijgt de kaart “De langste handelsroute” en de bijhorende 2 punten. Indien meerde spelers een ononderbroken handelsroute van gelijke grootte (aantal) bezitten blijft de kaart “De Langste Handelsroute” bij de speler die als eerste dit aantal bereikte.

Een speciaal geval kan optreden als na een onderbreking van de langste handelsroute 2 andere spelers de (even lange) langste route hebben (van minimum vijf straten lang). In dit geval gaat de kaart terug naar de bank.

Steden en Ridders

1. Volgorde van spelen

Een speler mag handelen, bouwen, ontwikkelingskaarten spelen en ridderacties uitvoeren in willekeurige volgorde. Je beurt is afgelopen als je dat meldt. Als de barbaren landen wordt dit eerst volledig afgehandeld en daarna de effecten van de andere dobbelstenen (opbrengst of struikrover).

2. Struikrover en barbaren

De struikrover komt pas in het spel nadat de barbaren de eerste keer geland zijn. Tot dan mag je bij 7 dus niet de struikrover verplaatsen en geen kaart trekken. Je moet wel de helft van je kaarten weggooien als je er meer dan 7 hebt. Als tegelijk 7 gegooid wordt en de boot verplaatst wordt zodat de barbaren landen, wordt de struikrover verplaatst (na het afhandelen van de landing van de barbaren).

3. Het aquaduct (derde stadsuitbreiding groen)

Het aquaduct staat toe dat een speler die na de dobbelsteenworp niets ontvangt (omdat hij geen dorpen of steden bezit aan de landtegel met het geworpen cijfer) een grondstof naar keuze mag uitzoeken. Deze regel geldt niet als er een "7" wordt gegooit. **Je krijgt wel een grondstof naar keuze als de struikrover de reden is van het niet ontvangen van grondstoffen of handelswaren.**

4. Ontwikkelingskaarten

Een speler mag niet meer dan 4 ontwikkelingskaarten bezitten aan het einde van zijn beurt. Indien een speler een 5^{de} kaart krijgt en er geen kan spelen (omdat hij bijvoorbeeld niet aan de beurt is), levert hij één kaart naar keuze in bij de bank.

De speler die aan de beurt is mag tijdens zijn beurt zoveel ontwikkelingskaarten spelen als hij wil, nadat hij heeft gedubbeld (uitzondering: 'de Alchemist')

Als een speler in zijn beurt een ontwikkelingskaart ontvangt mag hij deze direct spelen.

5. Overwinningspunten van gebouwenkaarten

In Steden & Ridders is het verplicht om een ontwikkelingskaart met een overwinningspunt open op tafel te leggen op het moment dat je deze trekt.

6. Ridders

Je kan enkel een ridderactie uitvoeren (struikrover verplaatsen, ridder verplaatsen) met ridders die al in het begin van je beurt geactiveerd waren. Je kan dus niet een ridder activeren en er vervolgens een ridderactie mee doen. Je kan wel met een al geactiveerde ridder een ridderactie uitvoeren (waardoor die inactief wordt) en die dan dadelijk weer activeren (door een graan te betalen).

7. Langste handelsroute (min. 5 aaneengeschakelde straten)

De regels van het basisspel gelden ook voor Steden & Ridders. Vergeet niet dat ook een ridder van een andere speler je handelsroute onderbreekt. Ook de ontwikkelingskaart Diplomaat kan ervoor zorgen dat de kaart "De langste handelsroute" naar een andere speler gaat.

8. Diplomaat

Bij het spelen van de ontwikkelingskaart Diplomaat (blauwe achterkant) moet je kiezen uit 2 opties:

- Je verplaatst een van je eigen straten naar een andere plaats (waar je volgens de regels een straat mag bouwen).
- Je verwijdert een straat van een andere speler. In dit geval bouw je niet een eigen straat.

De straat die je verplaatst of verwijdert moet "vrij" zijn, wat wil zeggen dat er naast 1 uiteinde van de straat geen ander speelstuk van dezelfde kleur staat.

9. Saboteur

De ontwikkelingskaart Saboteur (blauwe achterkant) heeft een verschillende betekenis in verschillende edities van Steden en Ridders. We gebruiken voor iedereen dezelfde betekenis uit de eerste edities: "*Zet een stad van een medespeler ondersteboven. Deze stad genereert opbrengsten als een dorp totdat de eigenaar in zijn beurt voor reparaties één hout en één erts betaald heeft.*" De omgekeerde stad is nog wel 2 punten waard en telt als stad mee voor de barbaren.

10. Overloper

Als je geen ridder van dezelfde kracht meer hebt, mag je een zwakkere ridder plaatsen. Als je tegenspeler een machtige ridder (rang 3) verwijdert, mag je een machtige ridder plaatsen zelfs als je nog niet voldoet aan de voorwaarde (3^e blauwe stadsuitbreiding).

11. Einde van het spel

Het spel eindigt als iemand de overwinning claimt. Dit kan enkel als je aan de beurt bent en op dat moment minstens 13 punten hebt.