

# DIE FISCHER VON CATAN

## Vorbereitung

- Het basisspel wordt opgezet zoals gewoonlijk.
- De vis tegels worden geschud en omgekeerd bij de grondstoffen gelegd.
- Plaats telkens een visgebied tussen de havens in.

## Spelmateriaal



11 x één vis



10 x twee vissen



8 x drie vissen



1 x een oude schoen



6 visgebieden met getallen 4, 5, 6, 8, 9 & 10

## Spelregels

Het spel wordt gespeeld volgens de basisregels met de volgende extra regels:

Elk visgebied bezit 3 hoeken waar een dorp of stad gebouwd kan worden.

Wanneer een speler een **dorp** bouwt aangrenzend aan een visgebied, neemt hij telkens een vis tegel indien het nummer van dat visgebied gegooid wordt. Spelers die een vis tegel ontvangen leggen die omgekeerd voor zich uit. Indien iemand een **stad** bezit aangrenzend aan een visgebied, krijgt hij 2 vis tegels indien het nummer van dat visgebied gegooid wordt.

Indien een speler een tweede dorp bouwt aan een visgebied tijdens de startopstelling, krijgt hij naast de desbetreffende grondstofkaarten eveneens een vis tegel.

Op de vis tegels zijn één, twee en drie vissen afgebeeld.

Tijdens zijn beurt, kan de speler zijn vissen omruilen voor een bepaald voordeel.

Hoe meer vissen, hoe beter het voordeel:

**2 vissen:** De speler mag de rover terug naar de woestijn sturen (hij mag evenwel geen kaart trekken van een andere speler die een dorp/stad bezit aan de woestijn).

**3 vissen:** De speler mag een grondstofkaart van een andere speler trekken.

**4 vissen:** De speler mag een grondstofkaart van de bank kiezen.

**5 vissen:** De speler mag onmiddellijk een straat bouwen.

**7 vissen:** De speler krijgt gratis een ontwikkelingskaart.

Indien een speler meer vissen betaald voor een bepaalde actie, dan is hij de rest kwijt. Vis tegels worden niet gewisseld.

Vis tegels gelden niet als grondstof en kunnen dus niet getrokken worden als de struikrover verplaatst wordt (al "7" gegooid).

Sommige randen zijn zowel haven als visgebied. Beide voordelen gelden dan.

Spelers die vissen ruilen, leggen die open naast de gedekte stapel. Eenmaal alle gedekte vis tegels getrokken zijn, worden de ingeruilde vis tegels geschud en omgekeerd gelegd.

**Een oude schoen:** Spelers die deze tegel trekken, moeten dit onmiddellijk kenbaar maken. De speler kan deze doorgeven tijdens zijn beurt als de andere speler evenveel of meer overwinningspunten bezit. Als de speler zelf het hoogste aantal overwinningspunten bezit, moet hij wachten tot andere speler evenveel of meer punten bezit. Spelers die de oude schoen tegel bezitten moet 1 extra overwinningspunt scoren om te winnen (dus 11).

