

Die große Karawane

De Grote Karavaan

De Grote Karavaan is een mini uitbreiding voor het basisspel van de Kolonisten van Catan.

Materiaal: 1 Oase-landtegel en 22 karavaanfiches

Algemeen:

Een groep nomaden heeft zich gevestigd nabij een oase. Dringend hebben ze wol en graan nodig die ze ruilen voor handelswaren uit de woestijn. De mensen van Catan hebben steeds wat schapen en graan over, zodat de nomaden een karavaan sturen om met de gewenste goederen te ruilen.

Met de karavaanfiches worden gedurende het spel 3 karavaanroutes gevormd. Alle dorpen en steden die op een route gelegen zijn, scoren een extra overwinningspunt. Alle wegen gelegen langs een karavaanroute tellen dubbel.

Vorbereitung:

De oase landtegel vervangt de woestijn landtegel en wordt in het midden van het eiland geplaatst. De drie pijlen duiden het beginpunt aan van de 3 karavaanroutes. De richting van de karavaanfiches op de oase is willekeurig te kiezen.

De 22 karavaanfiches worden op een stapeltje gelegd.

Spelverloop:

Het spel wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel van de Kolonisten van Catan. De volgende regels worden toegevoegd:

Indien een speler tijdens zijn beurt één of meer dorpen of steden opricht, plaatst hij op het einde van zijn beurt een karavaanfiche.

- Plaatsen van een karavaan

Vanuit de oase worden gedurende het spel 3 routes gestart. Een karavaanfiche wordt telkens op de grens van 2 landtegels geplaatst. Hierbij moet met steeds vertrekken van de punt van de vorige karavaanfiche. Een route kan dus nooit opsplitsen. Karavaanfiches mogen ook parallel worden geplaatst aan een reeds bestaande weg. Omgekeerd kan ook een weg parallel aan een karavaanfiche worden geplaatst.

De eerste fiche van een route wordt geplaatst vanuit één van de karavaanfiches op de oase landtegel (zie voorbeeld 1).

Belangrijk: De eerste karavaanfiche van de 3 routes kan niet langs de oase landtegel worden geplaatst.

Eens de eerste fiche van een karavaanroute gelegd is, kunnen de volgende fiches van die route geplaatst worden in 2 richtingen (zie voorbeeld 1), zodat een karavaanfiche dan op 6 verschillende plaatsen kan worden gelegd.

De spelers stemmen waar de fiche wordt geplaatst.

- Stemronde

Beginnend met de speler die als laatste aan de beurt was, kunnen alle spelers één of meer wol- of graankaarten zichtbaar uitspelen.

Iedere speler heeft evenveel stemmen als kaarten die hij uitgespeeld heeft. Indien een speler meer kaarten uitgelegd heeft dan de rest van de spelers, kiest hij waar de karavaanfiche komt.

Anders kiest de speler die als laatste aan de beurt was, waar de karavaanfiche komt.

Daarna worden de uitgespeelde kaarten weggenomen.

Belangrijk: Je kan slechts éénmaal kaarten uitspelen. Er kunnen achteraf geen kaarten meer worden bijgelegd.

- Einde van de karavaanroute

Als een karavaan route dood loopt (het is niet meer mogelijk om een karavaanfiche aan te leggen), dan wordt de route beëindigd. Eenmaal de stapel karavaanfiches op is, eindigen alle 3 de routes. Het is toegestaan om 2 karavaanroutes te laten samenkomen.

- De langste handels route

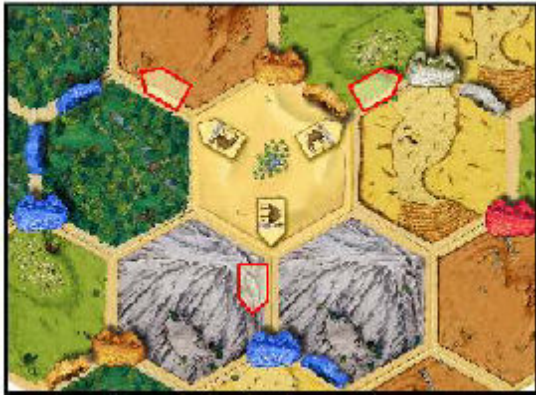
Een weg langs een karavaanroute telt dubbel. Zo kan een 'langste handelsroute' behaald worden met minder dan 5 wegen.

- Extra overwinningspunten voor dorpen en steden

Dorpen en steden gelegen tussen 2 karavaanfiches scoren een extra overwinningspunt.

- Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler 12 overwinningspunten behaalt in zijn beurt.



Voorbeeld 1: de eerste karavaanfiche kan niet worden geplaatst langs de Oase landtegel. Daardoor zijn er slechts 3 mogelijkheden voor de eerste fiche.



Voorbeeld 2: nadat de eerste fiche geplaatst is (A), zijn er 4 mogelijke plaatsen voor de tweede fiche.



Voorbeeld 3: tijdens het spel worden 3 routes gevormd. 1 dorp van de witte speler en 2 dorpen van de blauwe speler scoren een extra overwinningspunt. Ook tellen de 3 wegen van de blauwe speler en de 2 wegen van de witte speler dubbel. Nu zijn er 6 mogelijkheden om de volgende karavaanfiche aan te leggen.

Vertaald door Gautier Ryckeboer

(C) Catan GmbH 2006