

CATAN™

PUZZELBOEK™

**ONTDEK DE VERANDERLIJKE
WERELD VAN CATAN
IN DIT UNIEKE PUZZELAVONTUUR**

RICHARD WOLFRIK GALLAND



INHOUDSOPGAVE

INTRODUCTIE

Pagina 6

DEEL 1: ONTDEKKEN

Pagina 12

DEEL 2: VERKENNEN

Pagina 26

DEEL 3: VESTIGEN

Pagina 46

DEEL 4: BOUWEN

Pagina 62

DEEL 5: ONTWIKKELEN

Pagina 78





**DEEL 6:
UITBREIDEN**

Pagina 92

**DEEL 7:
HANDELEN**

Pagina 108

**DEEL 8:
VERDEDIGEN**

Pagina 126

**DEEL 9:
CREËREN**

Pagina 142

**DEEL 10:
AMBIËREN**

Pagina 158

OPLOSSINGEN

Pagina 176



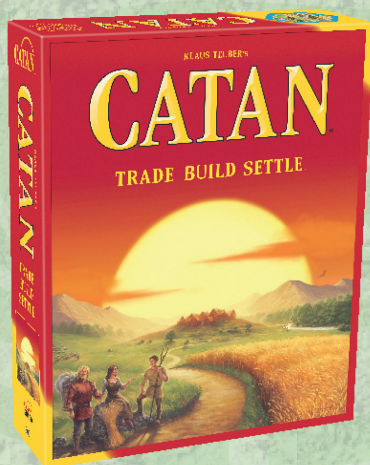
De wereld van CATAN

Welkom! Of je nu al bekend bent met het CATAN-bordspel of dat dit je eerste kennismaking met CATAN is, we hopen dat je plezier zal hebben van deze spannende en uitdagende puzzeltocht, die plaatsvindt op het eiland Catan. Als CATAN nog helemaal nieuw voor je is: vrees niet! Je hoeft de regels van het bordspel niet te kennen om plezier te beleven aan de raadsels en puzzels die op het fictieve eiland Catan plaatsvinden.

Over CATAN

CATAN is een strategisch bordspel dat miljoenen mensen kennis heeft laten maken met de wondere wereld van zogeheten 'tabletop'-bordspellen, en daarmee de weg plaveide voor de renaissance van het moderne bordspel. Nadat *De kolonisten van Catan* in 1995 in Duitsland uitkwam, won bordspelontwerper Klaus Teuber de 'Spiel des Jahres'-award voor wat de geschiedenis in zou gaan als een revolutionaire en tijdloze merknaam waaronder meer dan 30 miljoen spellen werden verkocht en dat in meer dan 40 verschillende talen is uitgebracht.

Ben je klaar om de spannende wereld van CATAN te gaan verkennen? Hier zijn enkele suggesties om je op weg te helpen!



CATAN Basisspel

Het voortdurende succes heeft CATAN te danken aan zijn toegankelijke concept en strategie, aantrekkelijk voor spelers van alle leeftijden; het spel leren kost slechts enkele minuten, en toch blijft het ook voor de meest gevorderde strateeg uitdagend.

CATAN Zeevaarders

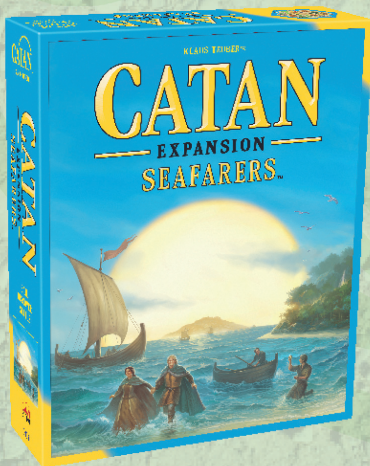
Je bent bekend met het *CATAN Basisspel* en bent klaar voor het gevorderde werk. Jouw volgende bestemming is dan *CATAN: Zeevaarders*, een uitbreiding die nieuwe elementen aan het spelverloop toevoegt en voor afwisseling zorgt, zonder dat hier veel extra regels bij komen kijken.

CATAN Het Dobbelspel

Een leuk, snel 'roll-and-write'-spel dat verder gaat waar de spelborden achterbleven. Met verschillende scorebladen per vel, zijn er verschillende manieren om dit spel te spelen. Neem het mee naar je volgende bezoekje aan een restaurant, naar een picknick of naar andere plekken waar een bord en spelstukken niet handig zijn.

CATAN Kosmonauten

Als je klaar bent voor iets buitenaards, verken dan de sterren met *CATAN: Kosmonauten*. Met elementen van het vertrouwde spelverloop van CATAN verken jij het universum, raak je bevriend met buitenaardse beschavingen en vergaar je faam door nog onverkende zonnestelsels te ontdekken.



Introductie

Door het *CATAN Puzzelboek* heen leid jij een groep onverschrokken kolonisten over een reeks moeilijke hindernissen. Die beginnen met de ontdekking van een weelderig, ongerept land en ontwikkelen zich terwijl jij probeert een dappere nieuwe samenleving te stichten die in vrede naast andere nederzettingen bestaat.

Zoals bij het bordspel verzamel je grondstoffen en verworvenheden door de puzzels op te lossen waar jij en je gloednieuwe groep werklieden en handelaren voor komen te staan. Wanneer je een CATAN-puzzel oplost, word je beloond met een grondstof (HOUT, ERTS, WOL, GRAAN, BAKSTEEN) of, in speciale gevallen, een verworvenheid (WEGEN, DORPEN, STEDEN en RIDDERS).

In de hierna volgende roosters kun je elke puzzel als voltooid afvinken wanneer je deze hebt opgelost en kun je ook je grondstoffen en verworvenheden bijhouden. Hoewel je sommige verworvenheden simpelweg verkrijgt door het oplossen van een puzzel, moet je andere bouwen uit de grondstoffen die je hebt gewonnen, zoals:

Weg – 1 baksteen + 1 hout

Dorp – 1 baksteen + 1 hout + 1 wol + 1 graan

Stad – 3 erts + 2 graan

Ridder – 1 erts + 1 wol + 1 graan

Bouwen kost natuurlijk grondstoffen. Zodra je een grondstof heb gebruikt dien je deze te verwijderen uit je lijst. Steden kunnen alleen gebouwd worden op de plek van bestaande dorpen; zo kun je bijvoorbeeld niet drie steden hebben en maar twee dorpen. Vergeet ook nooit hoe belangrijk infrastructuur is voor vreedzame uitbereiding van jouw jonge rijk! Voor alle dorpen of steden die je bouwt (na je eerste dorp) moeten eerst twee wegen worden aangelegd. Bijvoorbeeld:

1 dorp – geen wegen nodig

2 dorpen of steden – 2 wegen nodig

3 dorpen of steden – 4 wegen nodig

En waar leidt dit allemaal toe? Overwinningspunten natuurlijk! Net als bij het bordspel heb je bij 10 overwinningspunten het spel ‘gewonnen’. Vrees niet, zoals het ook bij het bordspel niet mogelijk is de perfecte score te behalen, hoeft je hiervoor niet elke puzzel op te lossen. Strategie is het allerbelangrijkst. Hoe je overwinningspunten verdient, staat beschreven op de volgende pagina.

Weg – 1 overwinningspunt voor elke 5 wegen die je bouwt

Dorp – 1 overwinningspunt voor elk dorp dat je bouwt (er kunnen er maar 5 worden gebouwd, daarmee is het eiland vol!)

Stad – 2 overwinningspunten voor elke stad die je bouwt (er kunnen er maar 5 worden gebouwd, daarmee is het eiland vol!)

Ridder – 1 overwinningspunt voor elke drie ridders die je verwerft

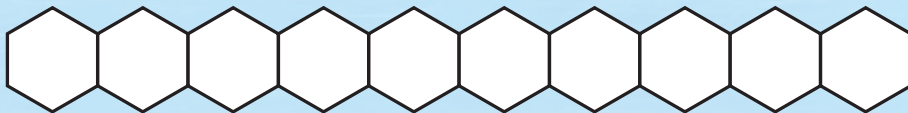
Succes en veel puzzelplezier!

VOLTOOIDE PUZZELS

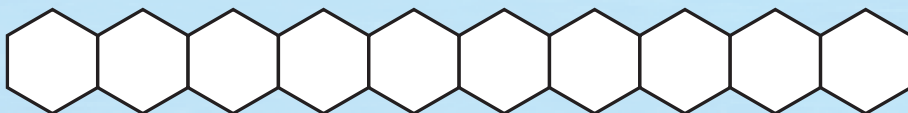
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

GRONDSTOFFEN

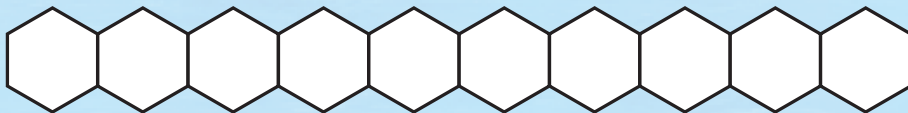
Hout



Erts



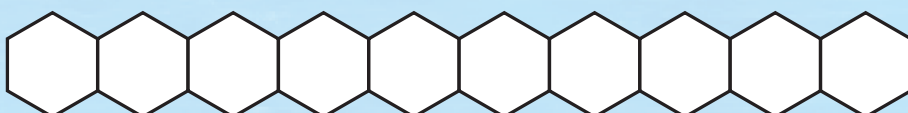
Wol



Graan



Baksteen

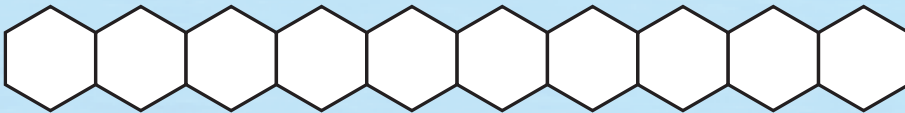


VERWORVENHEDEN

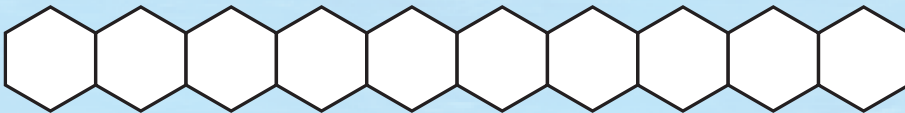
Wegen



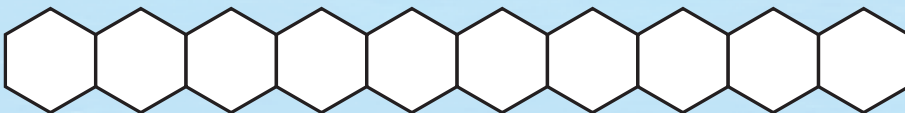
Dorpen



Steden



Ridders



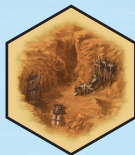
LEGENDA



Bergen



Akker



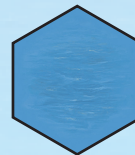
Heuvels



Bos



Weide



Zee



Erts



Graan



Baksteen



Hout



Wol



Woestijn





DEEL 1: ONTDEKKEN

De wereld is weids en vol wonderen, zo zegt men ten minste. Zo lang als jij je kunt herinneren, heb je er al van gedroomd buiten de grenzen van je geboorteplaats te treden en een plek te vinden om een nieuw leven op te bouwen. Een beter leven.

Je eerste grote ontdekking was dat anderen jouw visie deelden, en jij je droom niet alleen zou hoeven na te jagen. Scheepsbouwers en handelaren, houthakkers en schaaphoeders sloten zich gretig bij je aan. Al gauw had je een imposante groep kolonisten verzameld, bereid om alles op het spel te zetten om het onbekende te verkennen in hun zoektocht naar een nieuw thuis.

'Met een ijzeren wilskracht ondernemen zij een dappere reis ... om onbevreesd een in schimmen gehulde toekomst tegemoet te treden en het onbekende te veroveren.'

— Ferdinand Magellaan



1. Land in zicht

Je reis is begonnen! Met een bemanning van geestdriftige zeevaarders en genoeg proviand voor enkele maanden op zee vaar je uit op zoek naar een nieuwe wereld. De reis verloopt niet zonder ontberingen en, na acht weken van kielkwellende stormen, zeeziekte en onbetrouwbare navigatie, word je plotseling door windstilte overvallen, met een tanend rantsoen en geen duidelijke koers. Net als je begint te wanhopen bij het idee nooit meer voet op het vasteland te zullen zetten, hoor je vanuit het kraaiennest 'Land in zicht!' Je hebt een eiland ontdekt! En wat voor eiland. Verkenners worden eropuit gestuurd om de stand van zaken eens te beoordelen. De enigszins zeshoekige gebieden zijn wat vreemd, maar nog veel eigenaardiger is de topografie van de kustlijn. De rotsformaties lijken natuurlijk, maar je hebt het idee dat je een patroon kunt ontwaren in de oriëntatie van de verschillende soorten terrein. Slechts één gebied is nog niet in kaart gebracht. Maar wanneer je verkenners terugkeren, komen ze met ze zes verschillende verslagen!

Past een van de zeshoeken, hier rechts (a – f), in het nog niet in kaart gebrachte gebied? Zo ja, welke?



**Oplossing
p. 178**



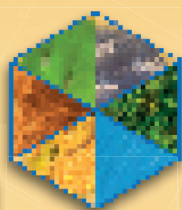
**Kaart voltooid?
Voeg dan 1 DORP
toe aan je
verworvenheden.**



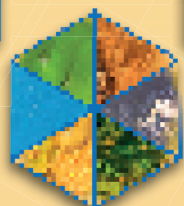
a



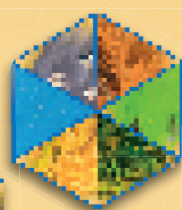
b



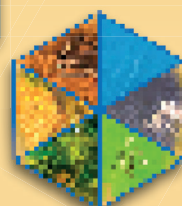
c



d



e



f

2. Eerste indrukken

Nu je een plek hebt gevonden om je te vestigen, is het tijd om op zoek te gaan naar essentiële grondstoffen. Deze taak vertrouwt je toe aan je meest geharde verkenners: Bjorn, Frigg en Morgana.

Alle drie keren tegen zonsondergang terug, uitgeput en uitgelaten. Ze hebben een reeks ontdekkingen gedaan, op verschillende momenten en verschillende locaties. Het is aan jou om hun ontdekkingen te ontrafelen aan de hand van de volgende aanwijzingen:

- Er is een ertsader ontdekt in het midden van het eiland.
- Morgana deed haar ontdekking vroeg in de ochtend.
- Het woud waar hout gekapt kan worden werd niet in de middag ontdekt.
- Bjorn verkende de zuidelijke helft van het eiland voor Frigg haar ontdekking deed.
- Het noorden werd niet in de avond verkend.

Kun jij vaststellen welke kant elke verkenners op ging, welke grondstof deze ontdekte en op welk tijdstip?



**Oplossing
p. 178**



**Puzzel voltooid?
Voeg dan
1 HOUT toe aan je
grondstoffen.**

	Ochtend	Middag	Avond	Baksteen	Erts	Hout	Frigg	Bjorn	Morgana
Noorden									
Midden									
Zuiden									
Frigg									
Bjorn									
Morgana									
Baksteen									
Erts									
Hout									

Verkenner	Richting	Tijd	Grondstof

TIP

Dit is een klassieke logicapuzzel: zet een vinkje in elk vak waarvan je zeker weet dat de informatie juist is en een kruisje waarvan je zeker weet dat de informatie onjuist is. Bijvoorbeeld: als de noordelijke helft van het eiland in de ochtend werd verkend, zet je een vinkje in het vak waar 'Noord' en 'Ochtend' bij elkaar komen en kruisjes bij 'Noord/Middag', 'Noord/Avond', 'Midden/Ochtend' en 'Zuiden/Ochtend'.