

1. **In de eerste 2 spelrondes worden per tafel 4 spelers ingedeeld.**
2. **Als er een tafel overblijft met minder dan 4 spelers kan het spel toch plaatsvinden, met een scorecorrectie van 1 punt – omdat je sneller punten haalt met minder personen.**
3. **De laatste spelronde (lunettenbord) worden per tafel maximaal 6 spelers ingedeeld**
4. **De scenario's voor het basisspel en steden en ridders die gespeeld worden zijn de standaardvariant van het boekje met de spelregels.**
5. **Het begin van een ronde wordt aangegeven door een officieel (geluids)signaal van de organisatie.**
6. **De eerste basisronde eindigt als er één speler is met 10 punten of door tijd. De ronde wordt nog afgemaakt tot de startspeler. De Steden&Ridders ronde en de Lunettenbord ronde eindigen bij 13 punten of door tijd.**
7. **Tien minuten voor einde van een ronde zullen de tafels die nog bezig zijn het signaal krijgen dat ze nog 10 minuten hebben. Dan wordt er doorgespeeld tot de startspeler en dan iedereen nog 1 keer.**
8. **Aan het einde van een ronde worden de behaalde overwinningspunten van alle spelers genoteerd op het scoreformulier.**
9. **Na het invullen van het scoreformulier, levert één van de spelers het scoreformulier in. Hierna zetten de spelers van de zojuist gespeelde spelronde het spel op voor de volgende spelronde op de tafel waarop zij de afgelopen ronde hebben gespeeld.**
10. **Na alle drie de ronden (basis en Steden&Ridders en Lunettenbord) worden alle punten per persoon bij elkaar opgeteld. De 3 spelers die bovenaan staan winnen een prijs.**
11. **De organisatie van het toernooi vindt het spel ook leuk en mag gewoon meedoen.**
12. Er kunnen maximaal 48 deelnemers meedoen aan het toernooi.
13. Indeling van de spelers gebeurt op de dag van het toernooi door de organisatie
14. Elke speelronde worden de tafels opnieuw ingedeeld, zodat er met zoveel mogelijk verschillende deelnemers gespeeld wordt over het totaal van het toernooi
15. Elke tafel heeft een tafelhouder, deze blijft aan de tafel zitten tijdens de eerste twee rondes. De tafelhouder is de eigenaar van het spel dat gebruikt wordt (basisvariant en de Steden&Ridders variant).
16. Iedere speler speelt in 3 rondes 3 verschillende spelvarianten: Catan: Basisspel, Catan: Steden&Ridders, Catan: Lunettenbord
17. Alle spelvarianten worden gespeeld volgens de (standaard) spelregels en verdere regelverduidelijkingen zoals de toernooiorganisatie die aan de deelnemers bekend heeft gemaakt.
18. De organisatie gaat er vanuit dat alle deelnemers aan het toernooi bekend zijn met de regels van Catan en de te spelen varianten.
19. De organisatie behoudt zich het recht voor om te allen tijde aanvullingen en wijzigingen in dit reglement, de opzet van het toernooi e.d. aan te brengen.
20. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd. De organisatie bepaalt de uiteindelijke eindstand en prijswinnaars.
21. Deelnemers kunnen gediskwalificeerd worden indien zij zich opzettelijk niet aan de spelregels houden. Hieronder valt onder andere (doch niet uitsluitend): vals spelen met als doel het spel te winnen, onsportief spelen met als doel een andere speler een voordeel te geven, het spel opzettelijk vertragen.
22. Diskwalificatie kan enkel plaatsvinden tijdens een spelronde of direct na een spelronde. Is het scoreformulier eenmaal getekend, dan kan er geen bezwaar meer worden gemaakt en kan een speler niet meer worden gediskwalificeerd.
23. Spelers (en toeschouwers) mogen zich op generlei wijze mengen met het verloop van het spel op andere speeltafels, ook niet door het als omstander maken van op- of aanmerkingen aangaande het verloop van het spel of scores behaald op andere speeltafels.

## Regelverduidelijkingen

### Lunettenbord

Het water is het bekende indunatiekanaal, daarover zijn vele bruggen: je mag dus ook gewoon straten bouwen over het water.

De 2 verschillend gekleurde tegels: de Champion en de Volkstuinen zijn “goud”, als dat nummer gegooid wordt mag je bij een dorp één grondstof uitkiezen en bij een stad 2\*dezelfde grondstof.

- 1. De beurt van een speler begint met het rollen van de dobbelstenen. Het is spelers toegestaan om VOOR het gooien van een dobbelsteen een ontwikkelingskaart uit te spelen en uit te voeren (b.v. een “ridderkaart”).**
- 2. Vandaag is er geen onderscheid tussen de ruilfase en bouwfase. Je mag dus ook na het eventuele bouwen of aankopen van ontwikkelingskaarten nog ruilen met andere spelers of met de bank. Eventuele gebouwde havens mogen in dezelfde speelbeurt nog worden benut voor ruilacties met de bank.**
- 3. Overwinningspunten op ontwikkelingskaarten tellen aan het einde van het spel mee, ook al heb je ze nog niet uitgespeeld.**
4. Een speler wint op het moment dat hij het minimale aantal overwinningspunten heeft gehaald én in zijn beurt meldt dat hij gewonnen heeft. Indien een speler dus niet in de gaten heeft dat hij / zij gewonnen heeft, dan kan de winst pas worden opgeëist op het moment dat hij / zij weer aan de beurt is. Ook als een speler 10/13 overwinningspunten haalt in de beurt van een ander (doordat hij de langste handelsroute krijgt omdat een langere handelsroute wordt verbroken) kan de winst pas worden opgeëist in de eigen beurt. De ronde wordt nog wel afgemaakt tot de startspeler.
5. De startspeler aan een speeltafel wordt willekeurig bepaald door de hoogste dobbelsteenworp.
6. Spelers dienen zelf voor aanvang van het spel te controleren of zij het juiste aantal speelstukken hebben. De tafelhouders controleert tevens het aantal grondstofkaarten (elk 19) en het aantal ontwikkelingskaarten (25). Mocht er iets niet in orde zijn, dan dient dit direct aan de organisatie te worden gemeld zodat zij dit kan corrigeren.
7. Spelers mogen onderling bepalen wie welke grondstoffen uitdeelt bij opbrengsten of overeenkomen dat een ieder zijn eigen opbrengsten uit de voorraad neemt. Indien spelers hierover geen overeenstemming kunnen bereiken, is de startspeler tevens verantwoordelijk voor het uitdelen van alle grondstoffen en moet derhalve ook eigen opbrengsten duidelijk open op tafel leggen alvorens ze op handen te nemen.
8. Wanneer van een bepaalde grondstofkaart er onvoldoende zijn om elke speler zijn of haar opbrengsten te geven, dan krijgt geen van de spelers voor die grondstofsoort opbrengsten. Overige opbrengsten / grondstoffen worden wel gewoon verdeeld.
9. Als er een 7 is gegooid, moeten alle spelers die meer dan 7 grondstofkaarten hebben (dus 8 of meer) de helft van hun grondstofkaarten inleveren waarbij in hun voordeel wordt afgerond. De speler mag zelf kiezen welke grondstofkaarten hij / zij aflegt. Voorbeeld: er is 7 gegooid en een speler heeft 9 grondstofkaarten op hand. Hij of zij moet 4 kaarten naar eigen keuze inleveren.
10. Stadskalender: Op het kaartje “Aqueduct” moet staan: ”Je mag een willekeurige grondstof kiezen als je vanwege de dobbelsteenworp die beurt niets zou krijgen.” Er zijn twee uitzonderingen: als er “7” gegooid wordt of als de struikrover op jouw getal staat.
11. Bij de kaart “Diplomaat” geldt niet de kaarttekst maar de uitleg: Uitsluitend in het geval dat je een eigen straat verwijdert, mag je deze elders conform de spelregels weer aanbouwen.
12. Het is niet toegestaan om een stad uit te bouwen (stadsdeel omdraaien na betaling handelswaren) als je geen stad op het bord hebt staan.
13. Indien je geen dorp meer op voorraad hebt en een stad verliest door de barbaren dan wordt de stad zolang op haar toren gevel op het bord gezet om aan te geven dat ze slechts als dorp telt. Let hier wel op bij het tellen van de punten en bij het bepalen van de opbrengsten!