

Combinatiemogelijkheden van “Kooplieden & Barbaren” met “Zeevaarders”

Algemeen

- Kooplieden & Barbaren is ontworpen voor een grote landvlakte, waarbij de afstanden tussen het kasteel, de marmersteengroeve en de glasblazerij even groot moeten zijn. Dat is bij vrijwel geen Zeevaarders-scenario zo. Daarbij komt dat een huifkar normaal gesproken niet door zee kan rijden. Daarom zijn scenario's zonder grote landvlakten ongeschikt om met “Kooplieden & Barbaren” te combineren.
- Het volgende geldt voor alle combinaties van “Kooplieden & Barbaren” met geschikte Zeevaarders-scenario's:
 - Huifkarren mogen over zeetegels worden verplaatst (beschouw dit als het vervoeren per schip). Daarvoor gelden dezelfde spelregels als bij verplaatsing over land (zonder schip kost elke stap 2 bewegingspunten, met schip 1 bewegingspunt en eventueel 1 goud als het om een schip van een andere speler gaat).
 - De struikrover en zeerover zijn nooit in het spel.
 - Barbaren mogen ook op “waterpaden” worden gezet. Alle spelregels met betrekking tot straten gelden ook voor schepen.
 - Tenzij anders vermeld, is het aantal benodigde overwinningspunten voor het betreffende Zeevaarders-scenario 3 hoger.

De scenario's **De vier eilanden**, **Oceanië**, **De vergeten stam**, **Kleding voor Catan** en **De Pirateneilanden** zijn niet speelbaar.

De volgende scenario's zijn wel speelbaar:

Op naar nieuwe kusten!

- Bouw het hoofdeiland volgens het scenario “Kooplieden & Barbaren” op.

Door de woestijn

- Aanpassing van de opbouw van het speelveld:
 - De opbouw van het hoofdeiland (ten zuiden en westen van de woestijngordel) wordt als volgt gewijzigd:
 - Vervang de heuveltegel linksboven door de marmersteengroeve.
 - Vervang de weidete gel linksonder door het kasteel.
 - Vervang de bostegel rechts in het midden door de glasblazerij.
 - Vervang de zuidwestelijke akkertegel (links in het midden met getallenfiche 9) door een bostegel.
 - Leg de getallenfiches van het hoofdeiland (zonder het land ten noorden van de woestijngordel) anders neer. Te beginnen met het gebied linksboven en dan steeds per rij naar het oosten: Bergen 4, Heuvels 11, Weide 6, Akkers 5, Bos 8, Akkers 9, Glasblazerij -, Bos 10, Heuvels 3, Bos 2+12, Bergen 8, Burg, Heuvels 6, Weide 5.
- De andere spelregels van “Door de woestijn” en “Kooplieden & Barbaren” blijven ongewijzigd.