

Combinatiemogelijkheden van “De Trektocht” met “Zeevaarders”

Algemeen

- De Trektocht is ontwikkeld voor scenario's met een grote landvlakte. Kamelenkaravanen trekken niet door water. Om De Trektocht met Zeevaarders-scenario's te kunnen combineren, is het echter noodzakelijk dat kamelen overal naartoe kunnen. De spelers moeten dus hun voorstelling van kamelen laten lopen en deze meer als een soort algemene handelsroute zien. Anders is het moeilijk te rechtvaardigen waarom kamelen ook scheepsroutes opwaarderen.
- Afgezien daarvan staat het doel van het spel in de meeste Zeevaarders-scenario's recht tegenover het principe van karavanen, omdat die laatste voordelen geeft aan summier bouwen, terwijl veel Zeevaarders-scenario's juist expansie motiveren en belonen.
- Het benodigde aantal overwinningspunten wordt per scenario met 2 verhoogd.
- Kamelen mogen naast land- en waterpaden, en naast straten en schepen worden gezet. Een schip telt dan net als een straat dubbel bij de bepaling van de langste handelsroute.

Op naar nieuwe kusten!

Afgezien van bovenstaande beperkingen zonder verdere wijzigingen goed speelbaar.

De vier eilanden

- Afgezien van bovenstaande beperkingen speelbaar.
- Bouw de eilanden als volgt om:
 - Vervang de woestijn van het noordoostelijke eiland door de oasetegel en verschuif die 1 veld naar het zuidwesten.
 - Verwissel de heuveltegel met de 2 op het zuidoostelijke eiland met de zeetegel 2 tegels ten westen ervan.
 - Leg de haven die nu op het zuidoostelijke eiland aan de heuveltegels 2 en 8 ligt op het zuidwestelijke eiland aan akkertegel 10 en de nieuwe heuveltegel 2.
 - Zet de zeerover aan het begin van het spel naast het speelveld. Deze kan bij de eerste 7 of ridderkaart in het spel worden gebracht.
 - De zeerover verhindert het inzetten van kamelen aan de zijanten van de zeetegel waar de zeerover staat niet.

Oceanië

Niet speelbaar.

Door de woestijn

- Goed speelbaar.
- Vervang de akkertegel met de “2” door de oase. Leg de “2” op de heuveltegel met de “12”. Leg de 12 bij de 2. Deze tegel produceert dan als een van beide getallen wordt geworpen.

De vergeten stam

- Goed speelbaar.
- Vervang de middelste akkertegel met de 12 door de oasetegel. Leg de 12 bij de 2. Deze tegel produceert dan als een van beide getallen wordt geworpen.
- De struikrover start in de oase en kan daar indien gewenst ook weer naartoe worden verplaatst.

Kleding voor Catan

Niet speelbaar.

De Pirateneilanden

Niet speelbaar.

Die catanischen Wunder

Niet speelbaar.

De Nieuwe Wereld

Probleemloos speelbaar, maar zorg ervoor dat de oasetegel zoveel mogelijk in het midden wordt gelegd.