

Combinatiemogelijkheden van “Kooplieden & Barbaren” met “Piraten & Ontdekkers”

De vriendelijke rover

Omdat de struikrover in “Piraten & Ontdekkers” niet meedoet, is een combinatie met deze variant niet mogelijk.

Gebeurtenissen op Catan

Veel kaarten hebben betrekking op onderdelen die niet in “Piraten & Ontdekkers” zitten (struikrover, ridders, havens). De spelers kunnen er wel voor kiezen om de kaarten uitsluitend ter vervanging van de dobbelsteenworp te gebruiken.

De havenmeester

Omdat er geen havens in “Piraten & Ontdekkers” zitten, heft deze variant geen zin.

De Vissers van Catan

Dit scenario kan met de volgende wijzigingen prima met “Piraten & Ontdekkers” worden gecombineerd:

Leg de 6 viswateren op de met pijlen aangegeven locaties. Wie daarnaast nog met het meer wil spleen, legt dat op het veld met de “12” en verwijdert daarvoor een bergtegel uit de voor het starteiland bedoelde stapel landtegels.



Wijzigingen van acties met de visfiches:

- Voor 2 vissen mag de speler het piratenschip negeren en dus met al zijn schepen de pirantegel passeren zonder er goud voor te hoeven betalen
- Voor 5 vissen mag de speler in plaats van een straat ook een schip bouwen.
- Voor 7 vissen mag de speler nogmaals met zijn schip bewegen.

Omdat vissen geen grondstoffen zijn, krijgt een speler ook goud als hij wel vissen ontvangt, maar geen grondstoffen.

De Rivieren van Catan

Theoretisch is het scenario met “Piraten & Ontdekkers” te combineren. Voor het goud dat een speler via de rivieren ontvangt, gelden dezelfde spelregels als voor het goud dat een speler bij “Piraten & Ontdekkers” krijgt als hij bij de grondstoffenopbrengst niets krijgt.

Vanwege de twee moerasvelden van de rivieren moeten er echter 2 landtegels verwijderd worden, waardoor 2 landschappen op het starteiland geen opbrengsten geven. Daarnaast komt het moerasveld van de langere rivier op een startgebied voor een havendorp te liggen, wat een vierde speler zou benadelen. Daarom raden we af om dit scenario met “Piraten & Ontdekkers” te combineren. Wie het bij een spel met 2 of 3 spelers toch wil proberen, moet de rivieren zo

neerleggen dat het moerasveld van de kortere rivier op het bovenste veld met de "11" en het moerasveld van de langere rivier op het onderste veld met de "5" terechtkomt (zie afbeelding hierboven). Verwijder uit de landtegels voor het starteiland de op de rivieren afgebeelde landschappen en daarnaast nog een berg- en een weidetegel.

De trektocht

Theoretisch is het scenario met "Piraten & Ontdekkers" te combineren. Vanwege het kleinere starteiland in "Piraten & Ontdekkers" raden we het echter af. Wie het toch wil proberen, legt de oasetegel op het veld met de "12" en verwijdert daarvoor een bergtegel uit de voor het starteiland bedoelde stapel landtegels. Omdat er in "Piraten & Ontdekkers" geen "Langste handelsroute" is, hebben kamelen bij straten geen functie.

De Barbarenoverval en "Kooplieden & Barbaren"

Deze scenario's functioneren uitsluitend evenwichtig met het eiland van het basisspel. Ze zijn dus niet met "Piraten & Ontdekkers" te combineren.