

Combinatiemogelijkheden van de verschillende scenario's uit "Kooplieden & Barbaren"

"De Barbarenoverval" met "Kooplieden & Barbaren"

Speelbaar. Door de mogelijkheid om met behulp van de huifkar barbaren te verdrijven, kan dit gecombineerde scenario extreem lastig worden. Iedere speler zal moeten beslissen of hij met behulp van zijn eigen ridders het eiland van barbaren verlost (en via gevangenen punten scoort) of dat hij via met zijn huifkarren vervulde opdrachten aan overwinningpunten komt en daarbij de barbaren op zijn route naar de tegels van de andere spelers verdrijft, of dat er wellicht een gemengde strategie mogelijk is. Om deze combinatie mogelijk te maken, zijn spelregelwijzigingen van beide scenario's noodzakelijk. Zijn spelregels in beide scenario's gelijk (in beide zit bijvoorbeeld geen struikrover), dan worden deze hier niet gemeld.

Veranderingen van de speelveldopbouw: leg de landtegels volgens de voorbereiding van "De Barbarenoverval" neer. Vervang 1 bos, 1 weide en 1 woestijn uit de buitenste cirkel door de 3 doelvelden uit "Kooplieden & Barbaren". De marmersteengroeve komt op de plek van de woestijn, het kasteel op de plek met getallenfiche 12 en de glasblazerij op de plek met getallenfiche 2. De kasteeltegel uit "De Barbarenoverval" komt op de gebruikelijke plek, tegenover de marmersteengroeve. Leg de overige tegels van de buitenste cirkel willekeurig neer. De opbouw van het binnenste vlak blijft ongewijzigd. Omdat zowel met het kasteel uit "Kooplieden & Barbaren" als met de kasteeltegel uit "De Barbarenoverval" wordt gespeeld, is het onderscheid tussen de termen "kasteel" en "kasteeltegel" van belang.

De glasblazerij en het kasteel hebben getallenfiches en produceren daardoor grondstoffen. De glasblazerij produceert hout, het kasteel wol. De marmersteengroeve produceert geen grondstoffen.

Vorbereiding:

Zet zowel op het kasteel als de glasblazerij 1 barbaar. Zet geen barbaren volgens de voorbereiding van "Kooplieden & Barbaren" neer.

Er wordt met de ontwikkelingskaarten en de spelregels voor ontwikkelingskaarten uit "De Barbarenoverval" gespeeld. De ontwikkelingskaarten uit "Kooplieden & Barbaren" worden niet gebruikt.

De bijzondere kaarten "Langste handelsroute" en "Grootste riddermacht", en de struikrover zijn niet in het spel.

Spelregelwijzigingen voor "De Barbarenoverval":

Als een barbaar op een kusttegel wordt gezet, moet deze op de geworpen tegel aan een pad of straat worden toegekend. De barbaar staat dan zowel op die tegel als bij die straat/dat pad. De gevolgen daarvan worden bij de spelregelwijzigingen voor "Kooplieden & Barbaren" verduidelijkt. Deze plaatsing heeft geen gevolgen voor de spelregels van "De Barbarenoverval". Een gewone landtegel heeft 6 paden, een doeltegel 7 paden.

Wordt een kaart "Verraad" gespeeld, dan worden verplaatste barbaren op dezelfde manier aan een straat/pad toegekend.

Er kan niet meer dan 1 barbaar bij 1 straat/pad staan (zet een barbaar in het zeldzame geval dat alle paden door barbaren zijn bezet midden op de tegel). De aan het begin van het spel op de tegels met 2 en 12 gezette barbaren worden niet aan een straat/pad toegekend, maar midden op de tegel gezet (dit heet geen invloed op de daar liggende goederenfiches). Worden later in het spel barbaren op deze tegels gezet, dan moeten deze wel aan een straat/pad worden toegekend.

Wordt het kasteel of de glasblazerij door barbaren veroverd, dan heeft dit uitsluitend invloed op de productie en overwinningspunten aan deze tegels, niet op de levering van goederenfiches en het vervullen van opdrachten.

Met behulp van de kaart "Verraad" of de huifkar kan een speler eventueel ook barbaren in het midden van het eiland zetten. Ook dan geldt dat hij de barbaar aan een straat/pad moet toekennen. De barbaren die op deze manier in het midden van het eiland zijn gezet, kunnen op dezelfde manier worden verslagen als die op kusttegels.

Spelregelwijzigingen voor "Kooplieden & Barbaren":

7 gedubbeld: er wordt bij een gedubbelde 7 geen barbaar verplaatst. De handkaartenlimiet wordt gecontroleerd en de actieve speler trekt een handkaart van een speler naar keuze.

Bij 2 of 12 wordt niet opnieuw gedubbeld.

Einde van het spel:

De speler die aan de beurt is en 14 of meer overwinningspunten heeft, wint het spel.

"De Trektocht" met "De Barbarenoverval"

Speelbaar. Let op dat de karavaan maar 2 starttegels voor kamelen heeft (de derde leidt naar zee) en dat de voor de bouw van de karavaan benodigde grondstoffen ook voor de bouw van ridders dienen. Voordeel: in "De Barbarenoverval" zijn dorpen en steden aan de kasteelkant iets in het voordeel, omdat deze eenvoudiger door ridders kunnen worden bereikt. Dit effect wordt echter door de kamelenpunten aan de andere kant gecompenseerd.

Barbaren verhinderen het zetten van kamelen niet.

Alle andere spelregels blijven onveranderd.

"De Trektocht" met "De Vissers van Catan"

Speelbaar. Het meer vervangt een bostegel en wordt aan de oase gelegd. Leg getallenfiche 12 bij de 2. Deze tegel produceert als een van beide getallen wordt geworpen.

De speler die aan de beurt is en 12 of meer overwinningspunten heeft, wint het spel.

"De Trektocht" met "Kooplieden & Barbaren"

Beperkt aanbevolen, omdat er geen Langste handelsroute is en daardoor een effect van de kamelen verloren gaat. Het scenario kan daarnaast wat onoverzichtelijk worden.

Verwijder vóór de opbouw van het speelveld 1 heuvel-, weide-, bos- en woestijntegel en vervang deze door het kasteel, de marmersteengroeve, de glasblazerij en de oase. De oase komt in het midden van het eiland. Leg het kasteel, de marmersteengroeve en de glasblazerij zoals in het scenario beschreven. Leg de overige tegels willekeurig neer. Leg de getallenfiches zoals in het basisspel neer. Alleen de oase krijgt geen getallenfiche. In dit spel geldt het kasteel ook als weidetegel, de marmersteengroeve als heuveltegel en de glasblazerij als bostegel. Dorpen mogen echter nog steeds niet in het midden en op de aan water grenzende driesprongen aan deze tegels worden gesticht.

Kamelen hebben geen invloed op straten. Ze verhogen uitsluitend de overwinningspunten van dorpen en steden volgens de spelregels van "De Trektocht".

Barbaren verhinderen het zetten van kamelen niet.

Verder zijn er geen spelregelwijzigingen.

De speler die aan de beurt is en 15 of meer overwinningspunten heeft, wint het spel.

“De Vissers van Catan” met “De Barbarenoverval”

Speelbaar. Het meer is niet in het spel. De mogelijkheid om voor 2 vissen de struikrover te verdrijven vervalt. Voor 2 vissen mag een speler nu één eigen ridder ten hoogste 5 tegels verplaatsen.

Aan een door de barbaren veroverde kusttegel mag ook niet met behulp van vissen een straat worden gebouwd.

Voor het gebruik van viswateren aan veroverde landtegels geldt hetzelfde als voor havens.

“De Vissers van Catan” met “De Rivieren van Catan”

Speelbaar. Het meer is niet in het spel. Voor 6 vissen mag een speler een brug bouwen.

“De Vissers van Catan” met “Kooplieden & Barbaren”

Speelbaar. Het meer is niet in het spel. De mogelijkheid om voor 2 vissen de struikrover te verdrijven vervalt. In plaats daarvan mag een speler nu ook voor 2 vissen (in plaats van 2 graan) de verplaatsing van de huifkar met 2 tegels verlengen.

“De Rivieren van Catan” met “De Barbarenoverval”

Speelbaar. De spelers hebben het nu iets makkelijker tegen de barbaren, omdat er een extra onneembare kusttegel zonder getallenfiche is, waardoor er meer beschermde bouwplekken in de buurt van de kust zijn. De negatieve overwinningspunten voor de “Armste kolonist” vervallen, omdat de goudopbrengst bij het verlies van ridders tot te plotselinge verschillen kan leiden.

Verwijder vóór de opbouw van het speelveld 1 woestijn-, 2 berg-, 2 heuvel- en 2 weidetegels. De rivier van 4 tegels loopt overdwers door Catan, te beginnen bij het kasteel met de monding aan de tegenoverliggende kant. De rivier met 3 tegels loopt parallel aan de rivier van 4 tegels langs de oostkust. Het moeras met de monding ligt op de plek waar op de afbeelding in de spelregels de tegel met getallenfiche 2 ligt. Leg getallenfiche 2 op de tegel met de 12. Deze tegel produceert als een van beide getallen wordt geworpen.

Alle andere spelregels blijven ongewijzigd.

“De Rivieren van Catan” met “Kooplieden & Barbaren”

Speelbaar. Verwijder vóór het opbouwen van het speelveld 1 bos-, 1 akker-, 1 woestijn-, 2 berg-, 2 heuvel- en 3 weidetegels uit het spel. Leg dan eerst het kasteel, de marmersteengroeve en de glasblazerij volgens de gebruikelijke opbouw neer. Leg de rivieren daarna zo neer dat deze niet aan elkaar grenzen (daar zijn niet veel mogelijkheden voor). De rivieren mogen, maar dat is niet verplicht, in de zee uitmonden. Leg de 2 vóór het leggen van de getallenfiches opzij. Leg de getallenfiches dan op de normale manier neer. De moerastegels krijgen geen fiche, het kasteel, de marmersteengroeve en de glasblazerij wel. Leg de 2 daarna op de tegel met de 12. Deze tegel produceert als een van beide getallen wordt geworpen (er wordt dan natuurlijk niet opnieuw gedobbel!).

In dit spel geldt het kasteel ook als weidetegel, de marmersteengroeve als heuveltegel en de glasblazerij als bostegel. Dorpen mogen echter nog steeds niet in het midden en op de aan water grenzende driesprongen aan deze tegels worden gesticht.

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel maar 3 goud plus eventueel goud voor aan de rivier gebouwde straten/dorpen.

Voor een bij de startopstelling gebouwde stad aan de rivier krijgt de speler ook 1 goud. Voor het in de loop van het spel naar een stad uitbouwen van een dorp krijgt de speler zoals gebruikelijk geen goud. De bouw van een brug levert slechts 2 goud op.

Verplaatsing van de huifkar over rivieren:

Verplaatst een speler zijn huifkar over een rivier (zonder gebouwde brug), dan kost dat hem 3 bewegingspunten.

Verplaatst een speler zijn huifkar over een eigen brug of die van een andere speler, dan kost hem dat 1 bewegingspunt. Verplaatst hij zijn huifkar over een brug van een andere speler, dan moet hij hem 2 goud betalen.

Omdat goud in dit scenario ook dient om te kunnen bewegen, vervallen de spelregels voor "Armste kolonist". Het overwinningspunt voor de rijkste kolonist blijft.

Opmerking: in het begin zullen huifkarren moeizaam bewegen, omdat het zonder bruggen duur is om over de rivier te komen, zeker als de barbaren belangrijke brugplekken bezetten.. Bruggenbouw wordt zo een tweeledige beslissing. Aan de ene kant vergemakkelijken ze de beweging van huifkarren, aan de andere kant vormen ze een aantrekkelijk doelwit voor barbaren. Toch kan een brug op een strategische plek beslissend zijn voor een goed eindresultaat.

"De Trektocht" en "De Rivieren van Catan"

Speelbaar. Verwijder vóór de opbouw van het speelveld 1 woestijn-, 1 akker-, 2 berg-, 2 heuvel- en 2 weidetegels. Leg de rivieren zoals in het scenario "De Rivieren van Catan" afgebeeld neer. De oase komt in het midden van het eiland. Leg de resterende tegels willekeurig neer.

Leg de 2 en de 12 vóór het leggen van de getallenfiches opzij. Verdeel de overige getallenfiches naar eigen idee over de landtegels, maar zorg ervoor dat fiches met rode getallenfiches niet naast elkaar liggen. Leg nu de 2 bij een 3 en de 12 bij de andere 3. Deze tegels produceren als een van beide getallen wordt geworpen.

Kamelen mogen op bruglocaties worden gezet, ongeacht of er al een brug gebouwd is of niet.

Kamelen hebben op bruggen dezelfde invloed als op straten.

"Kooplieden en Barbaren": Het ultieme scenario

Ingas en zijn vrienden hebben een combinatie van alle 5 scenario's uit Kooplieden & Barbaren gemaakt:

- De Vissers van Catan
- De Rivieren van Catan
- De Trektocht
- De Barbarenoverval
- Kooplieden & Barbaren

1) Houd wat ruimte tussen de onevengetallen op de randdelen.

2) Verwijder 1 weide-, 2 heuvel- en 2 bergtegels uit het spel.

3) Bouw het speelveld zoals hieronder afgebeeld op. Leg willekeurige tegels op de lege velden.



- 4) De bijzondere kaarten “Langste handelsroute” en “Grootste riddermacht” doen niet mee. Daarvoor in de plaats komt de bijzondere kaart “Havenmeester”.
- 5) Uitsluitend de ontwikkelingskaarten uit het scenario “De Barbarenoverval” worden gebruikt.
- 6) In dit scenario worden alle getallenfiches gebruikt. Begin in een hoek naar keuze en leg dan op de gebruikelijke manier (tegen de klok in of met de klok mee) de getallenfiches neer, waarbij landtegels die niets produceren worden overgeslagen (moerassen, woestijnen, kastelen, enzovoort).. Is het hoekveld waarvandaan wordt begonnen zo’n landtegel, begin dan op de landtegel ernaast in de gewenste richting.
- 7) De struikrover doet mee en heeft 2 effecten: hij blokkeert de productie van een landtegel en hij verhoogt het aantal benodigde bewegingspunten voor het verplaatsen van een huifkar (bijvoorbeeld van 2 naar 4 bij gebruik van een straat of van 3 naar 5 bij het oversteken van een rivier zonder brug). Let op: de struikrover kan in dit scenario uitsluitend als gevolg van visfiches, het dobbelen van 7 of het gebruik van de huifkar worden verplaatst (omdat gewone ridderkaarten niet in het spel zijn).
- 8) Iedere speler sticht tijdens de startopstelling 1 dorp en 1 stad.
- 9) Iedere speler krijgt 3 goud en daarnaast nog zoveel goud als het aantal dorpen/steden en straten dat hij aan de rivier heeft.
- 10) Steekt de huifkar van een speler de rivier over, dan kost hem dat:
- 3 bewegingspunten als hij geen brug gebruikt,
 - 1 bewegingspunt als hij een brug gebruikt en
 - als hij een brug van een andere speler gebruikt, moet hij hem daarnaast 2 goud betalen.
- Voor de bouw van een brug betaalt een speler 2 goud..
- 11) Een tussen 2 veroverde landtegels liggende straat beïnvloedt het aantal bewegingspunten van de huifkar niet.
- 12) Bij de bepaling van de bestemming van een kameel mogen uitsluitend wolkaarten worden gespeeld.
- 13) Aan het einde van elke beurt gebeurt onderstaande in deze volgorde:
1. Kamelen zetten
 2. Ridders verplaatsen
 3. Huifkar verplaatsen
- 14) De speler die aan de beurt is en 15 of meer overwinningspunten heeft, wint het spel.
- 15) Voor een beter overzicht kunnen de spelers hun overwinningspunten noteren. Er wordt aangeraden om met een scorespoor te spelen.
- 16) Verder zijn er geen spelregelwijzigingen.

“Kooplieden & Barbaren” XXL (Vissers van Catan, Rivieren van Catan en Kooplieden & Barbaren)

Er wordt een nieuw rijk eiland in het eilandenrijk van Catan ontdekt. Er stromen enorme rivieren, rijk aan goud, door de vruchtbare akkers en weiden. De kusten van het eiland en het meer wemelen van de vis. Het duurt niet lang voordat mensen zich op het eiland vestigen. De eerste dorpen en steden worden midden op het eiland gesticht. Er volgt een tijd van welvaart en rijkdom. Om de status van het nieuwe eiland te bevestigen, wordt in het westen een groot kasteel gebouwd. Daar is dringend glas en marmer voor nodig, dat vanuit de oostelijk gelegen steengroeve en glasblazerij moet worden getransporteerd. Snel bouwen de bewoners straten en bruggen om het transport te bespoedigen en het teken van hun macht zo snel mogelijk af te ronden.

Zo snel als de bekendheid van deze nieuwe rijkdom en welvaart toenam, zo snel kwamen er ook sluwe struikrovers naar het eiland om hun deel op de paden en straten op te eisen en zo de bouw van het kasteel te verhinderen. Wie is geschikt om deze taak te vervullen en ondanks de struikrovers het eiland aan grote macht te helpen?

Speelduur

ca. 120 minuten

Spelmateriaal:

- 6 randdelen uit het basisspel.
- 2 riviertegels uit K & B.
- 8 landtegels: 2x “Bos”, 3x “Akkers”, 1x “Weide”, 1x “Bergen” plus 1 landtegel naar keuze (zie onder) uit het basisspel.
- 4 landtegels: “Kasteel”, “Marmersteengroeve”, “Glasblazerij” en “Meer” uit K & B.
- 16 getallenfiches (alles behalve fiches “H” en “B”) uit het basisspel.
- 6 viswateren uit K & B.
- 36 goederenfiches uit K & B.
- 30 visfiches (waaronder een “Oude schoen”) uit K & B.
- 95 grondstoffenkaarten (19 per soort) uit het basisspel.
- 26 ontwikkelingskaarten van het scenario “Kooplieden & Barbaren” uit K & B.
- 3 bijzondere kaarten: “Grootste riddersmacht” uit het basisspel, “Rijkste kolonist” en “Havenmeester” uit K & B.
- 40 gouden munten uit K & B.
- 3 barbaren uit K & B.
- 5 dorpen, 4 steden, 15 straten per speler, uit het basisspel.
- 3 bruggen, 1 huifkar, 5 huifkarkaarten, 1 overzichtskaart “visacties” per speler, uit K & B.

Vorbereiding

Bouw de rand zoals gebruikelijk op. Leg de 3 doeltegels “Kasteel”, “Glasblazerij” en “Marmersteengroeve” volgens het scenario “Kooplieden & Barbaren” in 3 hoeken van het speelveld. Leg de lange rivierstrook zo neer dat deze in zee uitmondt. Leg de korte dan zo neer dat deze in de lange rivier uitmondt. De twee rivierstroken gelden als met elkaar verbonden (ook al klopt dat grafisch niet).

Leg de meertegel op een vrije locatie in het grootste nog lege gebied binnen de rand.. Verdeel de resterende landtegels nu willekeurig over de overgebleven locaties.

Leg de getallenfiches volgens de spelregels van het basisspel vanuit een hoek neer en sla daarbij “B” en “H” over. Elke landtegel (ook de doeltegels) krijgt een getallenfiche met uitzondering van moerassen, het meer en eventueel de woestijntegel. In sommige situaties moeten getallenfiches “P”

en "Q" worden verwisseld om te voorkomen dat er getallenfiches met rode cijfers naast elkaar liggen.

Verdeel nu de viswateren tussen de havens. Zorg ervoor dat de viswateren met een "6" of een "8" niet aan landtegels met getallenfiches met rode cijfers grenzen.

Verdeel tot slot de barbaren (hier: struikrovers) zoals in het scenario "Kooplieden & Barbaren" over 3 kanten, waarbij geen van de struikrovers op een stippellijn staat.

De volgende afbeelding toont een voorbeeld van de opbouw van het speelveld. De kruizen geven de locaties van de struikrovers aan..



Opmerking: in deze afbeelding zijn de randdelen met speelmateriaal uit de uitbreiding "Zeevaarders" neergelegd. De locaties van de havens komen echter precies overeen met die op de randdelen van het basisspel.

Bijzonderheden

De 3 doeltegels uit "Kooplieden & Barbaren" produceren in dit scenario grondstoffen. Het kasteel produceert wol, de marmarsteengroeve baksteen en de glasblazerij hout.

De **extra landtegel** kan een gewone grondstoffentegel zijn, maar ook een woestijn of een rivierbedding (uit "Zeevaarders"). Is de woestijn in het spel, verwijder dan een "3" of een "11" uit het spel en leg geen getallenfiche op de woestijn. Is een rivierbedding in het spel, dan produceert deze

bij het werpen van het betreffende getal 1 gouden munt voor een aangrenzend dorp en 2 gouden munten voor een aangrenzende stad.

Startopstelling

Bij de startopstelling sticht iedere speler zoals gebruikelijk met de klok mee een dorp en een straat, en dan te beginnen bij de speler die het laatste dorp heeft gesticht tegen de klok in een stad en een straat.

Verder krijgt iedere speler 3 goud en de grondstoffen die aan zijn stad grenzen als startkapitaal. Elk€ straat, dorp of stad die aan ten minste 1 van de rivieren grenst, geeft hem eenmalig 1 goud. In de loop van het spel leveren uitsluitend dorpen, straten en bruggen goud op, steden niet.

Tijdens de startopstelling mogen geen bruggen worden gebouwd.

Spelverloop

De spelregels van het basisspel en de gebruikte scenario's "Vissers van Catan", "De havenmeester", "De Rivieren van Catan" en "Kooplieden & Barbaren" zijn van kracht. Pas uitsluitend de volgende wijzigingen toe:

- **Brug:** de bouw van een brug kost zoals gebruikelijk **1 hout** en **2 baksteen**. Bruggen mogen uitsluitend op stippellijnen worden gebouwd en leveren bij de bouw erven 2 goud op.
- **De rivieren:** de rivieren zijn in dit scenario niet over te steken, behalve via een brug. Daaruit volgen de volgende 2 belangrijke spelregels:
- **Struikrovers:** er mag tijdens het hele spel geen struikrover op een stippellijn worden gezet, tenzij er al een brug staat.
- **Huifkarren:** huifkarren mogen de rivier uitsluitend via een brug oversteken. Gebruikt hij daarbij een brug van een andere speler, dan moet hij hem direct 2 goud tol betalen.
- **Bijzondere overwinningspunten:** de spelers kunnen op de gebruikelijke manier de bijzondere kaarten "Grootste riddermacht", "De havenmeester" en de "Rijkste kolonist" bemachtigen. De "Langste handelsroute" en de "Armste kolonist" zitten niet in het spel.
- **Visacties:**
 - Voor 2 vissen mag een speler zijn huifkar 2 tegels verder verplaatsen zonder daar graan voor te hoeven betalen. Het is niet toegestaan om zowel graan als vis te betalen om 4 tegels verder te kunnen bewegen.
 - Voor 3 vissen mag een speler een kaart uit de gedekte hand van een speler naar keuze trekken.
 - Voor 4 vissen mag een speler een grondstoffenkaart uit de voorraad nemen.
 - Voor 5 vissen mag een speler een straat bouwen. Bouwt hij die aan ten minste 1 rivier, dan krijgt hij er zoals gebruikelijk 1 goud voor.
 - Voor 6 vissen mag een speler een brug bouwen. Hij krijgt daar zoals gebruikelijk 2 goud voor.
 - Voor 7 vissen mag een speler een ontwikkelingskaart trekken.

De spelregels voor het betalen van acties en die van de "Oude schoen" blijven onveranderd.

De getallenfiches 2 en 12: wordt een van deze getallen geworpen, dan wordt er **niet** opnieuw gedobbeld, want deze getallen staan op het meer.

Einde van het spel

De speler die aan de beurt is en 15 (bij 3 spelers) of 14 (bij 4 spelers) of meer overwinningspunten heeft, wint het spel.

Aanpassingen voor een spel met 2 spelers

Dit scenario functioneert met de volgende aanpassingen ook prima als spel voor 2 personen:

- De doeltegels gelden als woestijnen en krijgen geen getallenfiche.
- De extra landtegel (zie boven) moet de woestijn zijn.
- Verwijder naast getallenfiches "2" en "12" ook een "3", "4", "10" en "11".
- Er wordt **zonder** neutrale spelers gespeeld.
- Er wordt **zonder** handelsfiches gespeeld.
- Er wordt **zonder** "Rijkste kolonist" gespeeld.
- Zijn beide worpen in een speelbeurt "7" en verschillend en krijgt een speler bij beide worpen niets, dan krijgt hij 1 goud.
- De speler die aan de beurt is en 15 of meer overwinningpunten heeft, wint het spel.