

Combinatiemogelijkheden van “De Barbarenoverval” met “Zeevaarders”

Algemeen

- De Barbarenoverval is op een aaneengesloten landvlakte ingesteld waarbij aan de kust elke getal maar één keer voorkomt. Bij de meeste Zeevaarders-scenario's is dat moeilijk te regelen en sommige functioneren zelfs helemaal niet.
*Standaard geldt voor alle combinaties van De Barbarenoverval met Zeevaarders het volgende:
 - Scheepsbouw: schepen mogen in tegenstelling tot straten wel aan zijden van veroverde tegels worden gebouwd.
 - Scheepsbouw II: scheepsroutes mogen niet uitgebreid/veranderd worden als de uitganglocatie van de route een veroverd dorp is en er geen verbinding met een eigen niet veroverd dorp is. Om een scheepsroute te mogen uitbreiden, moet één van de schepen erin direct aan eigen niet veroverd dorp grenzen.
 - Struikrover en/of zeerover zijn nooit in het spel.
 - Tenzij anders vermeld, blijft het aantal benodigde overwinningspunten voor het winnen van het betreffende Zeevaarders-scenario gelijk (opmerking: omdat de spelers zich op 2 dingen moeten concentreren (het verdedigen van het eiland en het bouwen van schepen om naar nieuwe eilanden te varen), zijn de vele extra overwinningspunten die in het spel te behalen zijn moeilijker te verkrijgen dan als ze zich maar op 1 ding hoeven te richten).

Op naar nieuwe kusten!

- Speelbaar. Bouw het hoofdeiland volgens het scenario “De Barbarenoverval” op.
- Barbaren landen uitsluitend op het hoofdeiland. Ridders kunnen uitsluitend op het hoofdeiland worden gebouwd en verplaatst.
- De spelers kunnen volgens de spelregels van het scenario “Op naar nieuwe kusten!” naar de 4 kleine eilanden varen en zich daar vestigen. Ook als er een dorp op een klein eiland wordt gebouwd of er een dorp naar een stad wordt uitgebreid, landen er barbaren op het hoofdeiland.

De vier eilanden

Niet speelbaar (zie boven)

Oceanië

Moeilijk geval en daardoor beperkt aanbevolen. Uitsluitend de combinatie met Oceanië voor 4 spelers uit de eerste editie van Zeevaarders is speelbaar (de versies uit de nieuwste editie en die voor 3 spelers uit de eerste editie niet). Omdat het hoofdeiland bijna uitsluitend uit kusttegels bestaat, ontstaat een ander soort spel. Er zijn maar heel weinig veilige tegels, waardoor het spel kan veranderen in een soort “Vlucht voor de barbaren”.

- Aanpassing van het opbouwen van het speelveld: vervang de baksteentegel met de 12 door de kasteeltegel. Leg de 12 bij de 2 op de graantegel..
- De overige spelregels van “Oceanië” blijven gelijk.
- Aanpassingen van De Barbarenoverval:
 - Leg bij het opbouwen van het speelveld geen barbaren op de tegel met 2/12
 - Tijdens het hele spel landen barbaren uitsluitend op het hoofdeiland, nooit op ontdekte gebieden.

- Ook als er een dorp op ontdekt gebied wordt gebouwd of er een dorp naar een stad wordt uitgebouwd, landen er barbaren op het hoofdeiland.

Barbaren landen op Catan: sommige getallen zijn één keer aanwezig, sommige 2 keer. Elke keer dat er een dorp wordt gebouwd of tot stad wordt uitgebouwd, wordt zo lang gedubbeld totdat er 3 barbaren op verschillende landtegels zijn geland. Wordt een getal geworpen dat 2 keer aanwezig is, zet de barbaar dan op één van deze tegels. Daarbij geldt dat de twee tegels gelijkmatig moeten worden gevuld. Staan er evenveel op beide tegels, dan beslist de speler die dubbelt op welke tegel de barbaar komt. Advies: om het spel sneller op gang te brengen, raden we aan dat iedere speler bij de startopstelling eerst een dorp en dan een stad sticht.

Door de woestijn

- Speelbaar.
- Aanpassingen voor het opbouwen van het speelveld:
 - Vervang de westelijke (linkse) woestijn door de kasteeltegel.
 - Leg de getallenfiches van het hoofdeiland (zonder het land ten noorden van de woestijngordel), te beginnen met de baksteentegel linksboven en dan steeds de volgende rij eronder van links naar rechts, zo neer:
 Heuvels 9
 Bergen 8, Heuvels 2,
 Weide 12, Akkers 5, Bos 4, Akkers 8, Bos 5,
 Akkers 10, Heuvels 6, Bos 9, Bergen 3,
 Weide 4, Heuvels 11, Weide 6.
 Op deze manier komt elk getal slechts één keer aan de kust voor.
- De andere spelregels van “Door de woestijn” blijven ongewijzigd.
- Aanpassingen voor De Barbarenoverval:
 - De barbaren landen het hele spel uitsluitend op het hoofdeiland, nooit op andere gebieden.
 - Ook als er een dorp op een ander gebied wordt gebouwd of er een dorp naar een stad wordt uitgebouwd, landen er barbaren op het hoofdeiland.

De vergeten stam

- Speelbaar.
- Aanpassingen voor het opbouwen van het speelveld:
 - Vervang de noordwestelijke akker (linksboven) door een weide.
 - Vervang de westelijke weide (links in het midden) door de kasteeltegel.
 - Vervang de oostelijke ertstegel (rechts in het midden) door een woestijn.
 - Leg de getallenfiches van het hoofdeiland zo neer:
 Rij 1, te beginnen bij de weide linksboven: Weide 9, Bos 8, Bergen 10, Heuvels 3, Bos 4, Bergen 2;
 Rij 2, te beginnen bij de heuvels links in het midden: Heuvels 4, Weide 8, Akkers 5, Bos 6;
 Rij 3, te beginnen bij het bos linksonder: Bos 12, Akkers 6, Bergen 5, Weide 2, Heuvels 11, Akkers 12.
 - Zo zijn de 2 en de 12 tweemaal als kusttegel op het eiland aanwezig en de andere getallen eenmaal.
 - Zet aan het begin van het spel op alle 4 tegels met een 2 of een 12 één barbaar.

- De 4 opengelegde ontwikkelingskaarten komen van de ontwikkelingskaarten uit “De Barbarenoverval”. Bereikt een speler zo’n kaart, dan wordt deze zoals gebruikelijk omgedraaid en direct uitgevoerd.
- De overige spelregels van “De vergeten stam” blijven ongewijzigd..
- Aanpassingen voor De Barbarenoverval:
 - Wordt een 2 of een 12 gedubbeld, dan wordt op elk van beide tegels met het betreffende getal een barbaar gezet.

Kleding voor Catan

Niet speelbaar.

De pirateneilanden

- Piraten en barbaren, een wreed lot voor de bewoners van Catan. Maar te doen.
- Aanpassingen voor de opbouw van het speelveld:
 - Vervang de weide met de 12 door de kasteeltegel. Vervang het bos ten noordoosten van de kasteeltegel door een weide.
 - Leg de getallenfiches van het hoofdeiland, te beginnen bij de akker linksboven, zo neer:
 Akkers 10, Heuvels 4,
 Bergen 5, Bos 9,
 Bos 2+12, Weide 8, Weide 5,
 Akkers 6, Heuvels 9, Kasteel,
 Weide 11, Bos 5, Weide 9,
 Bergen 8, Bos 4,
 Akkers 3, Heuvels 10.
- Spelregelwijzigingen voor “De Pirateneilanden”:
 - Er wordt met de ontwikkelingskaarten van “De Barbarenoverval” gespeeld. Ook in een spel met 3 spelers worden er geen kaarten verwijderd.
 - Oorlogsschepen: wordt een kaart “Ridderinzegening” omgedraaid, dan mag een speler daarnaast een schip in een oorlogsschip veranderen. Is de stapel ontwikkelingskaarten leeg, schud deze dan volgens de spelregels van “De Barbarenoverval” opnieuw.
 - Schepen / Oorlogsschepen: schepen mogen uitsluitend schepen bouwen of in oorlogsschepen veranderen zolang het kustdorp aan de westkust niet is veroverd.
- Spelregelwijzigingen voor “De Barbarenoverval”:
 - Voorbereiding: leg geen barbaren op de tegel met 2/12.
 - Startopstelling: er wordt geen stad gesticht.
 - Barbaren landen op Catan: de barbaren landen uitsluitend op het hoofdeiland in het oosten. Sommige getallen komen daar eenmaal, andere tweemaal voor. Elke keer dat er een dorp wordt gebouwd of tot stad wordt uitgebouwd, wordt zo lang gedubbeld totdat er 3 barbaren op verschillende landtegels zijn geland. Wordt een getal geworpen dat 2 keer aanwezig is, zet de barbaar dan op één van deze tegels. Daarbij geldt dat de twee tegels gelijkmatig moeten worden gevuld. Staan er evenveel op beide tegels, dan beslist de speler die dobbelt op welke tegel de barbaar komt.
 - Ook als er een dorp op het pirateneiland wordt gebouwd of er een dorp naar een stad wordt uitgebouwd, landen er barbaren op het hoofdeiland.
- Einde van het spel: een speler wint als:

- hij de piratenburcht in zijn kleur veroverd heeft; en
- hij ten minste 12 overwinningspunten heeft.

De Wonderen van Catan

- Speelbaar, maar door de grote landvlakte wellicht wat onvoorspelbaar.
- Aanpassingen voor het opbouwen van het speelveld:
Bouw het hoofeiland in het midden iets anders op:
 - De rij met links de ertstegel met de "12", van links naar rechts: Heuvels (11), Akkers (6) Akkers (10), Bergen (6), Weide (3), Bos (9).
De rij met links de ertstegel met de "3", van links naar rechts: Bergen (3), Akkers (4), Kasteel, Weide(5), Heuvels (4). Leg het getallenfiche "12" op de weide met de "2".
- Aanpassingen voor "De Wonderen van Catan":
 - Er mag uitsluitend aan een wonder gebouwd worden zolang aan de voorwaarden wordt voldaan. Wordt door de verovering van een dorp of een stad niet meer aan de voorwaarden voldaan, dan mag de speler pas verder bouwen als weer aan de voorwaarde wordt voldaan.
- Aanpassingen voor "De Barbarenoverval":
 - Voorbereiding: zet 12 barbaren op elke woestijntegel. Deze tegels gelden al als veroverd. Landen er barbaren op Catan, dan worden ze gelijkmatig van deze woestijntegels gehaald. Bij een gelijke stand bepaalt de speler die aan de beurt is van welke tegel de barbaar wordt genomen (een dorp aan de woestijn is dus niet beveiligd tegen verovering!).
 - Barbaren landen op Catan: de barbaren landen het hele spel uitsluitend op het hoofdeiland, nooit op de kleine eilanden in het zuidoosten en noordwesten.
 - Barbaren landen op Catan: ook als er een dorp op een klein eiland wordt gebouwd of er een dorp naar een stad wordt uitgebouwd, landen er barbaren op het hoofdeiland.
 - Barbaren landen op Catan: sommige getallen komen eenmaal, andere tweemaal en sommige zelfs driemaal voor. Elke keer dat er een dorp wordt gebouwd of tot stad wordt uitgebouwd, wordt zo lang gedubbeld totdat er 3 barbaren op verschillende landtegels zijn geland. Wordt een getal geworpen dat 2 of 3 keer aanwezig is, zet de barbaar dan op één van deze tegels. Daarbij geldt dat de betreffende tegels gelijkmatig moeten worden gevuld. Staan er evenveel op al deze tegels, dan beslist de speler die dubbelt op welke tegel de barbaar komt.
- Einde van het spel: een speler wint als:
 - hij zijn wonder heeft voltooid; **of**
 - hij 12 overwinningspunten heeft en het niveau van zijn wonder hoger is dan dat van ieder van de andere spelers

De Nieuwe Wereld

Niet speelbaar.