

## Combinatiemogelijkheden van “De Rivieren van Catan” met “Zeevaarders”

### Algemeen

- De Rivieren van Catan leent zich uitsluitend voor scenario's met een grote landvlakte. Anders zijn de mogelijkheden voor afzonderlijke spelers om aan goud te komen niet gebalanceerd.
- De benodigde overwinningspunten voor het scenario verandert niet.
- Wie een schip langs de rivier bouwt, krijgt ook 1 goud (gelijk aan de bouw van een straat). Wie een schip van een bouwplaats aan een rivier verwijderd, moet 1 goud betalen.
- Er mag geen schip aan de monding van de rivier worden gebouwd. Deze bouwplaatsen zijn uitsluitend voor bruggen.

### Op naar nieuwe kusten!

- Zonder problemen/aanpassingen goed speelbaar.

### De vier eilanden

- Niet speelbaar.

### Oceanië

- Speelbaar, maar beperkt aanbevolen.
- Gebruik de variabele opbouw van het speelveld.
- Verwijder vóór de opbouw van het speelveld de volgende tegels voor het hoofdeiland: 3 Bergen, 2 Heuvels, 1 Weide en 1 Akker.
- Leg beide rivieren neer. Deze mogen niet aan elkaar grenzen. Er is 1 mogelijkheid om ze zo te leggen dat beide mondingen naar de zee leiden: de rivier van 3 tegels rechts langs de rand (vervangt daarbij Bos 3, Weide 8 en Bergen 5, waarbij het moeras rechtsonder ligt) en de rivier van 4 tegels horizontaal over het eiland en raakt daarbij de linkerrand (vervangt Bos 6, Bergen 9, Weide 10 en Akker 6, waarbij het moeras aan de linkerrand ligt).
- Leg de resterende tegels willekeurig om de rivieren.
- Verdeel de getallenfiches willekeurig. Leg eerst getallenfiches 2 en 12 opzij. Zorg ervoor dat er geen getallenfiches met rode getallen naast elkaar liggen. Moerastegels krijgen geen getallenfiches.
- Leg één van de getallenfiches 2 en 12 daarna op de slechtste van de twee bergetegels en het andere op de slechtste van de twee akkertegels. Dus eerst op 3 of 11, dan op 4 of 10, dan op 5 of 9, dan op 6 of 8. Zijn beide tegels net zo goed, bepaal dan willekeurig welke tegel het fiche krijgt. Zo'n tegel produceert als één van beide getallen wordt geworpen.
- De struikrover begint op een van beide moerastegels..
- Rivierbeddingen produceren een grondstof naar keuze, geen gouden munten.

### Door de woestijn

- Speelbaar.
- Gebruik de variabele opbouw van het speelveld.
- Verwijder vóór de opbouw van het speelveld de volgende tegels voor het hoofdeiland: 2 Bergen, 2 Heuvels, 1 Weide en 2 Woestijnen.
- De twee rivieren vormen samen met de overgebleven woestijn de “woestijngordel”. Leg de woestijn in het midden. Het moeras van de rivier van 4 tegels komt rechts van de woestijn, het moeras van de rivier van 3 tegels links van de woestijn. Leg de rivier van 3 tegels zo dat de monding naar zee stroomt. Bij de rivier van 4 tegels is dat niet mogelijk. Deze loopt dan naar de dichtstbijzijnde rivierbedding (en stroomt vermoedelijk onderaards verder).

- Leg de resterende tegels willekeurig om de rivieren heen en leg er volgens de gebruikelijke spelregels voor variabele opbouw getallenfiches op.
- De struikrover start in de woestijn.
- Rivierbeddingen produceren zoals gebruikelijk een grondstof naar keuze, geen gouden munten.
- Opmerking: door de goudproductie aan de rivier wordt het vreemde gebied achter de woestijngordel flink sterker. De spelers zouden daar bij de startopstelling rekening mee moeten houden.

#### **De vergeten stam**

- Goed speelbaar
- Gebruik de variabele opbouw van het speelveld.
- Verwijder vóór het opbouwen van het speelveld de volgende tegels voor het hoofdeiland: 2 Bergen, 2 Heuvels, 2 Weiden, 1 Akker.
- Leg eerst de rivieren willekeurig zo neer dat de mondingen naar zee stromen. De rivieren mogen niet aan elkaar grenzen.
- Leg de resterende tegels willekeurig om de rivieren heen.
- Verdeel de getallenfiches willekeurig. Leg eerst getallenfiches 2 en 12 opzij. Zorg ervoor dat er geen getallenfiches met rode getallen naast elkaar liggen. Moerastegels krijgen geen getallenfiches.
- Leg één van de getallenfiches 2 en 12 daarna op de slechtste van de drie weidetegels en het andere op de slechtste van de drie akkertegels. Dus eerst op 3 of 11, dan op 4 of 10, dan op 5 of 9, dan op 6 of 8. Zijn beide tegels net zo goed, bepaal dan willekeurig welke tegel het fiche krijgt. Zo'n tegel produceert als één van beide getallen wordt geworpen.
- De struikrover begint op één van de 2 moerassen.

#### **Kleding voor Catan**

- Niet speelbaar.

#### **De Pirateneilanden**

- Niet speelbaar.

#### **De Wonderen van Catan**

- Niet speelbaar.

#### **De Nieuwe Wereld**

- Speelbaar, maar niet aanbevolen, omdat door de onbekende eilanden wereld niet alle spelers evenwichtig aan goud kunnen komen.
- Willen de spelers het toch proberen, dan vinden ze hieronder een paar opmerkingen:
  - Verwijder vóór het opbouwen van het speelveld de volgende tegels voor het hoofdeiland: 2 Bergen, 2 Heuvels, 1 Weide, 2 Zee.
  - Leg de 2 rivieren willekeurig neer (liefst aan tegenoverliggende zijden van het speelveld). Zorg ervoor dat de mondingen naar zee stromen (de rand van het speelveld). Leg de resterende tegels en de getallenfiches daarna zoals in de voorbereiding beschreven neer.
  - Zorg ervoor dat havenfiches niet aan de rivier liggen.