

Combinatiemogelijkheden van de uitbreiding “Kooplieden & Barbaren”

Sommige combinaties zijn spannend en aan te raden, terwijl andere juist ongeschikt zijn. Op deze website bieden we spelers die graag iets nieuws proberen spelregels voor verschillende combinaties aan. Gebruik onze voorstellen echter niet te star. De spelers kunnen deze zelf door ervaringen tijdens het spelen optimaliseren en verbeteren.

Combinaties met “Steden & Ridders”

“Catan voor 2 spelers”

1) Ridders opstellen

Als één van beide actieve spelers een ridder opstelt, stelt hij ook voor één van beide neutrale spelers volgens de gebruikelijke spelregels een ridder van hetzelfde niveau op.

Stelt hij in één beurt meer dan 1 ridder op, dan stelt hij voor elk ervan een ridder voor een neutrale speler op (die hoeven dan niet per se van één neutrale speler te zijn).

Is het niet mogelijk om voor een neutrale speler een ridder op te stellen (geen vrije bouwlocatie of geen ridders in voorraad), dan moet de speler in plaats daarvan een straat (of meerdere straten als hij meerdere ridders opstelt) voor een neutrale speler zetten. Hij mag er niet voor kiezen om ter vervanging een dorp te zetten.

Ridders van neutrale spelers kunnen niet worden geactiveerd en tellen ook niet mee bij de verdediging tegen het barbarenleger. Ze dienen uitsluitend om bouwlocaties te blokkeren.

Bouwt een actieve speler een stad of een stadsmuur, of activeert één van de spelers zijn ridder(s), dan heeft dat geen gevolgen voor de neutrale spelers.

2) Ridders bevorderen

Bevordert één van beide spelers één van zijn ridders, dan moet hij ook een ridder van een neutrale speler naar hetzelfde niveau bevorderen. De ridders van de neutrale spelers kunnen echter slechts tot niveau “sterke ridder” worden bevorderd (2 vaantjes, niet tot “machtige ridder” (3 vaantjes).

Is het bevorderen van een ridder van een neutrale speler niet mogelijk (geen ridders die naar het betreffende niveau kunnen worden bevorderd of alle ridders zijn al tot “sterke ridders” bevorderd), dan vervalt het bevorderen van een neutrale ridder. Er is nu dus geen vervangende actie.

Ook nu bevordert een speler meerdere neutrale ridders (eventueel verdeeld over beide neutrale spelers) als hij meerdere ridders in een beurt opwaardeert.

3) Ridderacties

De in de spelregels van “Steden & Ridders” beschreven acties kunnen worden uitgevoerd (eigen ridder verplaatsen/een vijandige ridder verdrijven/struikrover verdrijven).

Neutrale ridders kunnen volgens de gebruikelijke spelregels door geactiveerde opgestelde ridders van actieve spelers worden verdreven (uitsluitend sterkere ridders kunnen zwakkere ridders verdrijven) om bepaalde bouwlocaties weer vrij te maken.

Kan een verdreven ridder binnen de route van de neutrale speler niet volgens de regels worden ingezet, dan gaat hij zoals gebruikelijk van het speelveld.

4) Handelsfiches verdienen

Voor het bouwen van een dorp aan de woestijn krijgt een speler 2 handelsfiches (net als in het basisspel).

Voor het bouwen van een dorp aan de kust krijgt een speler 1 handelsfiche (net als in het basisspel).

Voor het van het speelveld nemen van een ridder krijgt een speler:

Voor een zwakke ridder (1 vaantje) 1 handelsfiche.

Voor een sterke ridder (2 vaantjes) 2 handelsfiches.

Voor een machtige ridder (3 vaantjes) 3 handelsfiches.

Het is daarbij niet van belang of de ridder actief of passief is.

Opmerking: een speler krijgt uitsluitend handelsfiches als hij op eigen initiatief de ridder verwijderd, niet als het verwijderen van de ridder het gevolg van bijvoorbeeld een kaart of het verdrijven door een andere ridder is.

De voorraad handelsfiches is gelimiteerd. Mochten er geen fiches meer in voorraad zijn, dan kunnen de spelers die pas weer verdienen als deze door het spelen ervan weer beschikbaar zijn.

5) Acties met handelsfiches

De mogelijke acties (gedwongen handel of het in de woestijn terugzetten van de struikrover) en de bijbehorende kosten blijven onveranderd (zie basisspel).

De gewone kosten met betrekking tot gedwongen handel zijn van toepassing op handel met uitsluitend grondstoffen. In zo'n geval legt de andere speler zijn handelswaren (als hij die heeft) even gedekt opzij, zodat de actieve speler die niet kan trekken. Ook de actieve speler mag er geen handelswaren voor teruggeven. Wil de actieve speler een gedwongen handel met handelswaren doen, dan moet hij het dubbele aantal handelsfiches betalen. Wie een gedwongen handel uitvoert, moet vóór de procedure aangeven of het om een handel met of zonder handelswaren gaat.

De regel dat een speler maar één keer per beurt een actie met handelsfiches mag uitvoeren, blijft van kracht.

6) Dobbelen

Iedere speler dobbelt aan het begin van zijn beurt onveranderd tweemaal met de voor Steden & Ridders benodigde dobbelstenen (wit/rood/gebeurtenis). Tonen de getalendobbelstenen bij de tweede worp hetzelfde resultaat, dan worden uitsluitend deze 2 dobbelstenen opnieuw geworpen. De gebeurtenisdobbelsteen blijft liggen en direct afgehandeld. Dus, ongeacht het aantal keren dat de getalendobbelstenen worden geworpen, wordt de gebeurtenisdobbelsteen maar 2 keer geworpen.

7) Aanpassingen/wijzigingen van de ontwikkelingskaarten

Overloper (Politiek/blauw): deze mag ook tegen een ridder van één van de neutrale spelers worden gespeeld. Wie dat doet, kiest één van beide neutrale kleuren waarvan een ridder overloopt. Hij moet de zwakste ridder van de betreffende kleur nemen. Komen er meer ridders in aanmerking, dan kiest de actieve speler welke hij verwijderd. Het inzetten van een ridder als gevolg van een Overloper zorgt er niet voor dat er een neutrale ridder wordt opgesteld.

Diplomaat (Politiek/blauw): het herinzetten van een straat leidt niet tot het bouwen van een straat voor een neutrale speler.

Intrige (Politiek/blauw): hiermee mag ook een ridder van een neutrale speler die aan de voorwaarden voldoet, worden verdreven.

Alchemist (Wetenschap/groen): deze kan uitsluitend vóór de eerste worp worden gespeeld, niet vóór de tweede.

Smeedkunst (Wetenschap/groen): bevordert een speler met behulp van deze kaart een ridder, dan moet hij ook een neutrale ridder van hetzelfde niveau bevorderen (tenzij het om een bevordering naar een "machtige ridder" gaat. Is het bevorderen van een ridder van een neutrale speler niet mogelijk (geen ridders die naar het betreffende niveau kunnen worden bevorderd of alle ridders zijn al tot "sterke ridders" bevorderd), dan vervalt het bevorderen van een neutrale ridder. Er is nu dus geen vervangende actie.

Stratenbouw (Wetenschap/groen): er moeten ook 2 straten voor de neutrale spelers worden gebouwd, waarbij de speler deze naar believen mag verdelen (2 voor 1 neutrale speler of allebei 1 straat).

8) Einde van het spel

Er wordt zoals gebruikelijk tot 13 overwinningspunten gespeeld.

"De Barbarenoverval"

Vorbereiding

- Bouw het spel volgens de instructies in "De Barbarenoverval" op.
- Het barbaarspoor en de barbaarsvloot zijn niet nodig.
- De ridders uit "Kooplieden & Barbaren" zijn niet nodig.
- De set kaarten van "De Barbarenoverval" is niet nodig.

Spelverloop

Met uitzondering van de hierna genoemde regelwijzigingen zijn alle spelregels van "Steden & Ridders" en "De Barbarenoverval" van kracht.

- De barbaren komen volgens de spelregels van "De Barbarenoverval" in het spel. Ze worden bestreden met de ridders uit "Steden & Ridders", die volgens de spelregels van "De Barbarenoverval" in het spel komen.
- Startopstelling: geen aanpassingen nodig.
- Dobbelstenen: er wordt met de 3 dobbelstenen uit Steden & Ridders gedobbeld. Wordt het zwarte schip geworpen, zet dan een barbaar op de kusttegel met het geworpen getal als er minder dan 3 barbaren staan.
- Handelen/goud: met goud kan een speler uitsluitend grondstoffen verkrijgen, geen handelswaren.

Bouwen:

- Stadsmuur: een stadsmuur beschermt niet tegen verovering door barbaren.
- Ridder: ridders worden volgens de spelregels van "Steden & Ridders" betaald, maar volgens de regels van "De Barbarenoverval" op een vrij pad van de kasteeltegel gezet. Ridders staan altijd op paden, nooit op driesprongen.
- Stadsuitbouw: voor elke stadsuitbouw die wordt uitgevoerd, moet gedobbeld worden en een barbaar op de kusttegel met het betreffende getal worden gezet als er minder dan 3 barbaren staan.

- Metropool: een metropool kan niet worden veroverd. Is de metropool uitsluitend door zeetegels en veroverde kusttegels omgeven, dan levert hij weliswaar geen opbrengsten meer op, maar zijn overwinningspunten gaan niet verloren. Een op deze manier “zogenaamd veroverde” metropool mag niet verder worden uitgebouwd, mocht de speler geen andere niet veroverde stad bezitten.

Ridderacties / Gevecht tegen barbaren:

Verplaatsen: elke ridder mag per ronde (na het handelen en bouwen) maximaal 3 paden worden verplaatst, ongeacht of hij al dan niet actief is. Hij hoeft niet via eigen straten te bewegen, maar mag dat vrij over het eiland doen. Een actieve ridder mag 2 paden extra bewegen, maar wordt dan gedeactiveerd.

Verplaatsen en verdrijven: een actieve ridder mag in principe een zwakkere ridder verdrijven. Daarmee wordt hij gedeactiveerd. Een ridder kan niet tegelijkertijd meer dan 3 paden bewegen en een ridder verdrijven.

Iedere actieve ridder heeft in een gevecht tegen barbaren zoveel krachtpunten als zijn aantal vaantjes. Een actieve ridder wordt gedeactiveerd als hij aan het gevecht meedoet. Om de barbaren te verslaan, moeten de aan het gevecht deelnemende geactiveerde ridders samen meer krachtpunten hebben als er barbaren op de tegel staan.

Verdeling van de gevangenen na een overwinning: zoals in “De Barbarenoverval” beschreven. Een overgebleven gevangene gaat naar de speler die de meeste krachtpunten aan de overwinning heeft bijgedragen.

Verliezen na een overwinning: wordt een eenvoudige ridder geworpen, dan wordt hij van het speelveld genomen. Wordt een sterke ridder geworpen, dan wordt hij tot eenvoudige ridder gedegradeerd als er één beschikbaar is. Is er geen eenvoudige ridder beschikbaar, dan wordt de sterke ridder van het speelveld genomen. Wordt een machtige ridder geworpen, dan wordt hij tot sterke ridder gedegradeerd, indien beschikbaar, anders tot eenvoudige ridder. Kan een machtige ridder niet gedegradeerd worden, dan wordt hij van het speelveld genomen. Ongeacht of een ridder van het veld is genomen of is gedegradeerd, krijgt de getroffen speler een compensatie van 3 goud.

Barbaren

Elke 3 gevangenen die een speler bezit, zijn 1 overwinningspunt waard. Het aantal barbaren is niet gelimiteerd. Zijn de 36 stuks uit “Kooplieden & Barbaren” op, dan kunnen de spelers 3 barbaren tegen een kaart “Redder van Catan” ruilen of de overwinningspunten met behulp van handelsfiches “bijhouden”.

Wijzigingen met betrekking tot kaarten:

Uitvinder: je mag maar 2 van de 5 zwarte getallen in het midden van het eiland verwisselen.

Bisschop: kies een tegel. Trek 1 kaart van iedere speler die een (niet veroverd) dorp of stad aan deze tegel heeft.

Intrige: verwijder 1 barbaar van een tegel naar keuze en leg die bij je gevangenen.

Overloper: zet de nieuwe ridder op de plek van de verwijderde ridder.

Handelaar: wordt de landtegel veroverd, dan verlies je ook de handelaar.

Einde van het spel:

Het spel eindigt zoals gebruikelijk bij 13 overwinningspunten.

“De Trektocht”

- In plaats van schapen en graan, verzamelen de nomaden baksteen en hout. Dat zou tot een gebalanceerde grondstoffenverdeling moeten leiden.
- Er wordt tot en met 15 overwinningspunten gespeeld.

“De Vissers van Catan”

- Tegen betaling van 3 vissen mag je een handkaart (grondstof of handelswaar) uit de hand van een andere speler trekken.
- Tegen betaling van 4 vissen mag je zoals gebruikelijk een grondstof (maar geen handelswaar) nemen.
- Tegen betaling van 7 vissen mag je een ontwikkelingskaart van een stapel naar keuze trekken.
- Ook met “Steden & Ridders” geldt dat vis geen grondstof en geen handelswaar is. Dat betekent dat vis nooit getroffen wordt door ontwikkelingskaarten. Ook betekent dat dat een speler die een aquaduct heeft ook een grondstof naar keuze ontvangt als hij bij de opbrengstworpsluitend vis krijgt.

“De Rivieren van Catan”

- Startopstelling: bouwt een speler in deze fase zijn stad aan de rivier, dan krijgt hij daar ook 1 goud voor (dit geldt uitsluitend voor de bouw van de eerste stad tijdens de startopstelling!).
- Een speler kan met goud uitsluitend grondstoffen kopen, geen handelswaren (maar natuurlijk wel handelswaren tegen goud ruilen).
- Ook met “Steden & Ridders” geldt: goud is geen grondstof en geen handelswaar. Dat betekent dat goud nooit getroffen wordt door ontwikkelingskaarten en ook niet via de aquaduct kan worden verkregen.
- Ridder: ridders beschouwen bruggen als straten. Dat betekent dat ze er overheen bewegen als ware het straten.
- Een speler die als gevolg van de barbaren een stad zou verliezen, kan dat voorkomen door 5 goud te betalen. Dat is erg duur en betekent wellicht een duurzame status “Arme kolonist”. Daardoor zouden spelers voorzichtig met deze optie moeten omgaan.
- Diplomaat: met de kaart “Diplomaat” mag een speler geen bruggen verwijderen, verplaatsen of inzetten. Wordt met de “Diplomaat” een eigen of vreemde straat aan de rivier verwijderd, dan moet de eigenaar ervan 1 goud afgeven. Wordt een eigen straat die niet aan de rivier ligt verwijderd en aan de rivier gelegd, dan ontvangt de speler 1 goud (alsof hij deze op de gebruikelijke manier zou hebben gebouwd). Dat betekent ook dat als een speler een straat aan de rivier naar een andere plek aan de rivier verplaatst hij geen goud betaalt of krijgt (omdat hij het af te geven goud direct weer terug ontvangt).
- Intrige: deze kaart mag ook ingezet worden als een eigen brug aan de driesprong met de te verdrijven ridder grenst.

“Kooplieden & Barbaren”

Vorbereiding:

- Bouw het speelveld op volgens de spelregels van het scenario “Kooplieden & Barbaren” met de volgende wijziging: haal er vóór de speelveldopbouw de woestijn-, 1 weide- en 1 bostegel uit.
- De set ontwikkelingskaarten uit “Kooplieden & Barbaren” zijn niet nodig.
- De struikrover en de “Langste handelsroute” zijn niet in het spel.

- Alle andere onderdelen van “Kooplieden & Barbaren” en “Steden & Ridders” worden voorbereid/klaargelegd.

Spelverloop:

Met uitzondering van de hierna volgende aanpassingen zijn alle spelregels van “Steden & Ridders” en “Kooplieden & Barbaren” van kracht. Er zijn dus 2 soorten barbaren in het spel: de barbaren die volgens de gebruikelijke spelregels van “Steden & Ridders” regelmatig het eiland overvallen en op de van “Steden & Ridders” bekende manier worden bevochten, en de 3 barbaren uit “Kooplieden & Barbaren” die de voortgang van de huifkarren op het eiland hinderen.

- Startopstelling: geen aanpassing nodig.

- Handelen/goud: met goud kan een speler uitsluitend grondstoffen kopen, geen handelswaren.

- Ridderacties / Gevecht tegen barbaren: alle functies van ridders uit “Steden & Ridders” blijven behouden. Omdat er geen struikrover is die door een ridder te verdrijven is, heeft een ridder in plaats daarvan de mogelijkheid om barbaren op aangrenzende paden/straten te verdrijven. Dit werkt op dezelfde manier als het verdrijven van de struikrover. De verdrijvende ridder wordt gedeactiveerd en de barbaar wordt volgens de regels van “Kooplieden & Barbaren” naar een ander pad/straat verplaatst. Wordt de barbaar naar een andere straat verplaatst, dan mag de speler een kaart van de eigenaar van de betreffende straat trekken. Er zijn dus nu 2 mogelijkheden om barbaren van paden/straten te verdrijven: met behulp van een sterke huifkar of met behulp van een ridder.

Aanpassingen van kaarten:

- Alchemist: je mag uitsluitend de worp met betrekking tot de grondstoffenopbrengst bepalen, niet de worp om barbaren te verdrijven

Einde van het spel: het spel eindigt bij 15 overwinningspunten.