

Combinatiemogelijkheden van “De Vissers van Catan” met “Zeevaarders”

Algemeen

- Voor 5 vissen mag een speler er ook voor kiezen om in plaats van een straat een schip te bouwen.
- Het benodigde aantal overwinningspunten voor het winnen van het scenario verandert niet.
- Schepen beïnvloeden het vissen niet.
- Is de zeerover in het spel, dan mag een speler er voor 2 vissen ook voor kiezen om de zeerover van het speelveld te verwijderen.
- Wordt met het meer gespeeld, dan moet het altijd volledig door land omgeven zijn. Er kunnen geen schepen aan het meer worden gebouwd (kiezen de spelers er toch voor om het meer als kusttegel neer te leggen, dan kunnen langs die kust natuurlijk wel schepen worden gebouwd).

Op naar nieuwe kusten!

- Zonder problemen/aanpassingen speelbaar

De vier eilanden

- Speelbaar
- We raden aan om het meer niet te gebruiken.
- Aanbevolen opbouw: leg de viswateren 4/8 en 6/10 aan de kleinere eilanden en viswateren 5 en 9 aan de grotere. De spelers kunnen zelf de exacte locatie bepalen.

Oceanië

- Speelbaar
- Schud het meer in plaats van de woestijn door de stapel gedekte tegels voor het onontdekte gebied.
- Wordt het meer ontdekt, dan trekt de speler een visfiche.
- Leg de viswateren naar eigen inzicht aan de kust van het hoofdeiland.

Door de woestijn

- Speelbaar
- Verdeel de viswateren naar eigen inzicht over het hoofdeiland en de andere eilanden.
- Het meer vervangt de akkertegel met de “2”.

De vergeten stam

- Speelbaar
- Het meer vervangt de akkertegel met de “12”.
- Leg de viswateren naar eigen inzicht aan de kust van het hoofdeiland.
- Let op dat de positie van viswateren invloed op de mogelijke plaatsing van later in het spel komende havens heeft.
- Tegen betaling van 2 vissen mag de struikrover van het speelveld genomen worden. Wordt de struikrover op de gebruikelijke manier verplaatst (7 gedobbeld of het spelen van een Ridder), dan mag hij het hoofdeiland niet verlaten of keert hij daarnaar terug.

Kleding voor Catan

- Speelbaar
- Het meer is niet in het spel.

- Leg de viswateren naar eigen inzicht aan beide hoofdeilanden. Leg er 3 aan het noordelijke en 3 aan het zuidelijke eiland.
- Tegen betaling van 2 vissen mag de zeerover van het speelveld worden genomen als aan de voorwaarden voor een gewone verplaatsing van de zeerover wordt voldaan.

De Pirateneilanden

Niet speelbaar.

De Wonderen van Catan

- Speelbaar
- Het meer is niet in het spel.
- Verdeel de viswateren naar eigen inzicht over het hoofdeiland en de kleine eilanden.
- Heeft een speler de "Oude schoen", dan wint hij alsnog als hij zijn wonder voltooit. Anders heeft hij 11 overwinningspunten nodig en een hoger niveau bij het bouwen van zijn wonder dan de andere spelers.

De Nieuwe Wereld

- Speelbaar
- Het meer is niet in het spel.
- Viswateren worden na de verdeling van havens volgens dezelfde procedure gelegd.