

Combinatie van “De Legende van de Zeerovers” met “Steden & Ridders”

Inhoud

Inleiding.....	1
Algemeen.....	1
Bijzonderheden van afzonderlijke hoofdstukken bij een combinatie met “Steden & Ridders”	2
Hoofdstuk 1 – De schipbreukelingen.....	2
Hoofdstuk 2 – De overval.....	2
Hoofdstuk 3 – De strijd tegen de zeerovers.....	2
Hoofdstuk 4 – De specerijeneilanden.....	3
De variant “Specerijen leveren”	3
Gebruik van vriendenkaarten uit “De Legende van de Zeerovers” in combinatie met “Steden & Ridders”	3
Jerok, de smid.....	3
Oda, de arts.....	3
Wulf, de schrik van de struikrover.....	3
Lias, de bandiet.....	3
Reiko, de krachtige.....	3

Inleiding

“De Legende van de Zeerovers” is een uitbreiding voor de Zeevaarders-uitbreiding, die ter gelegenheid van haar 20-jarige jubileum werd ontwikkeld. “De Legende van de Zeerovers” bestaat uit 4 hoofdstukken. Hoewel de combinatie van Zeevaarders-scenario’s met de uitbreiding “Steden & Ridders” meestal goed functioneert, zijn niet alle hoofdstukken en scenario’s uit “De Legende van de Zeerovers” zo maar met “Steden & Ridders” te combineren. Hieronder geven we een inschatting hoe goed een afzonderlijk hoofdstuk met “Steden & Ridders” te combineren is en we bevelen een paar aanpassingen aan voor een vlotter spelverloop.

Algemeen

Voor een combinatie van een hoofdstuk uit “De Legende van de Zeerovers” met “Steden & Ridders” gelden de op blz. 9 van de spelregels van “Steden & Ridders” aangegeven “Spelregeltoevoegingen voor Steden & Ridders in combinatie met Zeevaarders”. Verder blijven alle spelregels van “Steden & Ridders” en “Zeevaarders” ongewijzigd. Volgens de spelregels van “De Legende van de Zeerovers” start een speler met 3 dorpen. Omdat de spelers in “Steden & Ridders” met een stad beginnen, stichten ze in elk hoofdstuk in plaats van hun tweede dorp een stad.

Bijzonderheden van afzonderlijke hoofdstukken bij een combinatie met “Steden & Ridders”

Hoofdstuk 1 – De schipbreukelingen

In dit hoofdstuk is de ertsopbrengst aan het begin van het spel zeer gering. Omdat de spelers al aan het begin erts nodig hebben om zich tegen de barbaren te verdedigen, raden we een combinatie van hoofdstuk 1 met “Steden & Ridders” niet aan. Wie het toch wil proberen, zou iedere speler met een gedeactiveerde ridder moeten laten beginnen: iedere speler zet na het stichten van zijn stad een ridder op een lege driesprong die aan één van zijn straten of schepen grenst. We raden aan om tot en met 14 overwinningspunten te spelen.

Hoofdstuk 2 – De overval

Ook in dit hoofdstuk zijn de ertsopbrengsten van bergen mager. Er komt wel extra erts binnen via de ijzeroerfiches op de weiden. Wie bij een betreffende worp voor een dorp aan een weide erts neemt, moet dan echter van een wol afzien, die hij niet alleen voor de bouw van ridders een eenheden nodig heeft, maar ook voor de bouw van schepen. Met de volgende spelregelaanpassingen zou de combinatie goed moeten werken:

- Iedere speler start met een gedeactiveerde ridder, die hij na het stichten van zijn stad op een vrije driesprong aan één van zijn straten of schepen zet.
- Leg op elke weidetegel 6 ijzeroerfiches.
- Wie een stad aan een weidetegel heeft, kiest bij het werpen van het betreffende getal tussen erts en wol, en krijgt daarnaast als tweede kaart het handelswaar “doek”. We raden aan om tot en met 15 overwinningspunten te spelen.

Hoofdstuk 3 – De strijd tegen de zeerovers

In hoofdstuk 3 bouwen de spelers katapulten, waarmee ze de zeerovers bestrijden. Die kosten 1 erts en 1 hout per stuk. De bergen zouden voldoende erts moeten leveren om naast ridders ook katapulten te kunnen bouwen, maar er zou alsnog ertsschaarste kunnen ontstaan. Met de volgende spelregelaanpassingen zou de combinatie goed moeten werken:

- Iedere speler start met een gedeactiveerde ridder, die hij na het stichten van zijn stad op een vrije driesprong aan één van zijn straten of schepen zet.
- Iedere speler kiest na het stichten van zijn eerste dorp een 2:1-havenfiche uit de voorraad en legt het aan zijn dorp. We raden aan om tot en met 16 overwinningspunten te spelen.

Hoofdstuk 4 – De specerijeneilanden

Hoofdstuk 4 is zeer geschikt om met “Steden & Ridders” te combineren. Er zijn geen spelregelaanpassingen nodig. Maar let op: de stadsmuren uit “Steden & Ridders” en de handelsopties uit “De specerijeneilanden” zijn cumulatief. Een speler met 2 stadsmuren en 2 handelsopties mag bij het werpen van “7” ongestraft 15 kaarten in zijn hand hebben. We raden aan om tot en met 17 overwinningspunten te spelen.

De variant “Specerijen leveren”

De variant “Specerijen leveren” is de kern van hoofdstuk 4. Deze variant leent zich ook heel goed voor combinaties met scenario’s uit de uitbreiding “Zeevaarders”, ook samen met de uitbreiding “Steden & Ridders”. Klik hier voor meer informatie.

Gebruik van vriendenkaarten uit “De Legende van de Zeerovers” in combinatie met “Steden & Ridders”

Jerok, de smid

Omdat er in “Steden & Ridders” geen ontwikkelingskaarten zitten, geldt voor Jerok, de smid, in plaats daarvan de volgende tekst: “Als je een eenvoudige ridder opstelt of een ridder bevordert, hoef je maar 1 wol te betalen.”

Oda, de arts

Wordt er geen "7" gedobbeld en krijgt een speler bij de opbrengstenworp geen grondstof, dan mag hij bij het inzetten van Oda 1 grondstof naar keuze nemen. Heeft hij ook de Aquaduct, dan mag hij een tweede grondstof naar keuze nemen.

Wulf, de schrik van de struikrover

Omdat er in "Steden & Ridders" geen ontwikkelingskaarten zitten, geldt voor Wulf, de schrik van de struikrover, in plaats daarvan de volgende tekst: "Zet je een ridder in om de struikrover te verdrijven, dan mag je de struikrover 2x na elkaar verplaatsen en beide keren een grondstof van een getroffen speler stelen."

Lias, de bandiet

Bij Steden & Ridders houden spelers ook handelswaren in hun hand. Zet een speler Lias in, dan zou hij ook een handelswaar uit de gedekte hand van de andere speler kunnen trekken.

Reiko, de krachtige

Zet een speler Reiko in, dan mag hij bij een worp van "7" 4 grondstoffen (bij Steden & Ridders ook handelswaren) extra in zijn hand houden. Heeft hij daarnaast ook stadsmuren, dan is die bescherming cumulatief. Heeft de speler bijvoorbeeld 3 stadsmuren en zou hij Reiko inzetten, dan mag hij bij een worp van "7" ongestraft 17 grondstoffen en handelskaarten in zijn hand hebben.