



# Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

## Kombinationen mit „Händler & Barbaren“- Szenarien

### Der Barbarenüberfall – Händler & Barbaren

- Spielbar. Durch die Möglichkeit, mit Hilfe des Trosswagens Barbaren zu vertreiben, kann das kombinierte Szenario extrem gemein werden. Jeder Spieler wird sich entscheiden müssen, ob er tendenziell die Insel von Barbaren mit Hilfe eigener Ritter frei räumt (und Siegpunkte über Gefangene macht), ob er mittels Trosswagen über erfüllte Aufträge zu Siegpunkten kommt und dabei die Barbaren auf den eigenen Routen auf die Felder der Mitspieler vertreibt – oder ob eine Mischstrategie möglich ist. Es sind an beiden Szenarien Regeländerungen notwendig, um diese beiden Szenarien miteinander spielbar zu machen. Sind Regeln in beiden Szenarien identisch (z.B. gibt es in beiden Szenarien keinen Räuber), so werden diese hier nicht aufgeführt.
- Änderungen am Spielaufbau: Die Landschaften werden grundsätzlich nach dem Aufbauprinzip von „Der Barbarenüberfall“ ausgelegt. Aus den Feldern für den äußeren Kreis werden 1 Wald, 1 Weideland und die Wüste entfernt und durch die drei Zielfelder aus „Händler & Barbaren“ ersetzt. Der Marmorsteinbruch kommt an die Stelle der Wüste. Die Burg an den Platz mit dem Zahlenplättchen 12, die Glashütte an den Platz mit dem Zahlenplättchen 2. Das Burgfeld aus „Der Barbarenüberfall“ kommt an die gewohnte Stelle, gegenüberliegend zum Marmorsteinbruch. Die übrigen Felder des äußeren Kreises werden zufällig gelegt. Der Aufbau der inneren Fläche bleibt unverändert. Da sowohl mit der Burg aus „Händler & Barbaren“ wie mit dem Burgfeld aus „Der Barbarenüberfall“ gespielt wird, unterscheiden wir nachfolgend zwischen „Burg“ und „Burgfeld“.
- Glashütte und Burg haben Zahlenchips und sind damit auch produzierende Felder. Die Glashütte produziert Holz, die Burg Wolle. Der Marmorsteinbruch produziert keine Rohstoffe.

### Vorbereitung:

- Je ein Barbar wird auf die Burg und die Glashütte gestellt. Es werden keine Barbaren gem. der Vorbereitungsregel von „Händler & Barbaren“ eingesetzt.
- Es wird mit den Entwicklungskarten und den Regeln für Entwicklungskarten aus „Der Barbarenüberfall“ gespielt. Die Entwicklungskarten aus „Händler & Barbaren“ werden nicht benötigt.
- Die Sondersiegpunktkarten „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“, sowie der Räuber sind nicht im Spiel.

### **Regeländerungen „Der Barbarenüberfall“:**

- Wenn ein Barbar auf ein Küstenfeld gesetzt wird, so wird der Barbar auf dem erwürfelten Feld einer Straße bzw. einem Weg zugeordnet. Der Barbar steht also sowohl auf dem Feld, wie auch an einer Straße / einem Weg. Die Auswirkungen werden bei den Regeländerungen von „Händler & Barbaren“ erläutert. Für die Regeln des „Barbarenüberfalls“ ändert die Platzierung der Barbaren sonst nichts. Ein normales Landschaftsfeld hat 6 Wege, ein Zielfeld hat 7 Wege.
- Wird eine Karte Verrat gespielt, so werden die versetzten Barbaren nach demselben Verfahren auf ein Feld gesetzt und dort einer Straße / einem Weg zugeordnet.
- Jeder Straße / jedem Weg kann nur 1 Barbar zugeordnet werden. (Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass ein Barbar auf ein Feld gestellt wird, an dem bereits alle Wege (zum Beispiel von den Nachbarfeldern aus) von Barbaren besetzt sind, so wird der Barbar ins Zentrum des Feldes gestellt.) Die beiden zu Spielbeginn auf die Felder mit der 2 und der 12 gestellten Barbaren werden keiner Straße / keinem Weg zugeordnet, sondern ins Zentrum gestellt. (Dies hat keine Auswirkung auf die dort lagernden Warenkärtchen.) Sollten später weitere Barbaren auf diese Felder gestellt werden, so werden diese gem. den obigen Regeln einer Straße / einem Weg zugeordnet.
- Wird die Burg oder die Glashütte von den Barbaren erobert, so hat dies nur Auswirkungen auf die Produktion und die Siegpunkte an diesen Feldern, nicht aber auf die Annahme bzw. Erfüllung von Aufträgen von Warentransporten.
- Mittels Verrat oder mit Hilfe der Trosswagen dürfen auch Barbaren auf Felder im Zentrum der Insel gesetzt werden.  
Mittels „Verrat“ oder mit Hilfe der Trosswagen darf ein Barbar auf ein beliebiges Feld (also auch im Zentrum der Insel) gesetzt werden. Auch dann gilt, dass der Barbar – falls möglich - einem Weg bzw. einer Straße zugeordnet werden muss
- Die Barbaren, die mittels Verrat oder mit Hilfe eines Trosswagens auf Felder im Zentrum gesetzt wurden, können ebenso wie die Barbaren auf den Küstenfeldern mit Rittern besiegt werden.

### **Regeländerungen an „Händler & Barbaren“**

- 7 gewürfelt: Bei einer gewürfelten 7 wird kein Barbar versetzt. Es wird das Handkartenlimit geprüft und der aktive Spieler darf bei einem beliebigen Spieler eine Handkarte stehlen.
- Bei 2 und 12 wird nicht erneut gewürfelt.

## **Spielende**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und insgesamt 14 oder mehr Siegpunkte erreicht hat.