



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Städte und Ritter“

Der Barbarenüberfall – Städte & Ritter

Ein anspruchsvolles Unterfangen. Aber durchaus spielbar.

Spielaufbau

- Bauen Sie das Spiel gemäß den Anweisungen von „Der Barbarenüberfall“ auf.
- Das Barbarenfeld und die Barbarenflotte werden nicht benötigt.
- Die Ritter aus „Händler & Barbaren“ werden nicht benötigt.
- Der Kartensatz für „Der Barbarenüberfall“ wird nicht benötigt.

Spielablauf

- Grundsätzliches: Mit Ausnahme der nachfolgenden Regeländerungen bleiben alle Regeln von „Städte & Ritter“ und vom „Barbarenüberfall“ gültig. Allgemein kann man sagen, dass die Barbaren nach den Regeln von „Der Barbarenüberfall“ ins Spiel kommen. Bekämpft werden sie mit den Rittern aus „Städte & Ritter“, die nach den Regeln von „Der Barbarenüberfall“ ins Spiel kommen.
- Gründungsphase: In beiden Spielen identisch, daher keine Änderung notwendig.
- Würfeln: Es wird mit den drei Würfeln aus Städte & Ritter gewürfelt. Wird das schwarze Schiff gewürfelt, wird ein Barbar auf das Küstenfeld mit der gewürfelten Zahl gesetzt, falls auf diesem Feld weniger als 3 Barbaren stehen.
- Handeln/Gold: Mit Gold kann man nur Rohstoffe erwerben, keine Handelswaren.
- Bauen:
 - Stadtmauer: Eine Stadtmauer schützt nicht vor der Eroberung durch Barbaren.

- Ritter: Ritter werden nach den Regeln von Städte & Ritter bezahlt, werden aber nach den Regeln von „Der Barbarenüberfall“ auf einen freien Weg des Burgfeldes gestellt. Ritter stehen immer auf Wegen, nie auf Kreuzungen.
- Ausbau von Städten: Für jeden Stadtausbau, der getätigt wird, wird gewürfelt und ein Barbar auf das Küstenfeld mit der gewürfelten Zahl gesetzt, falls auf diesem Feld weniger als 3 Barbaren stehen.
- Metropolen: Eine Metropole kann nicht erobert werden. Ggf. bringt sie keine Erträge mehr, aber die Siegpunkte gehen nicht verloren, sollte die Metropole nur noch von Meeresfeldern und eroberten Küstenfeldern umgeben sein. Eine so „quasi eroberte“ Metropole kann aber nicht mehr weiter ausgebaut werden, sollte der Spieler keine andere, nicht eroberte Stadt besitzen.

Ritter-Aktionen / Kampf gegen Barbaren:

- Versetzen: Jeder Ritter kann pro Runde (nach dem Handeln und Bauen) bis zu 3 Wege weit ziehen, egal ob er aktiv oder passiv ist. Er muss sich nicht entlang eigener Straßen bewegen, sondern kann frei über die Insel ziehen. Ein aktiver Ritter kann bis zu 2 Wege zusätzlich ziehen, wird dann aber deaktiviert.
- Versetzen und Vertreiben: Grundsätzlich kann ein aktiver Ritter einen schwächeren Ritter vertreiben. Dies deaktiviert ihn. Ein Ritter kann nicht gleichzeitig mehr als 3 Wege weit ziehen und einen Ritter vertreiben.
- Jeder aktive Ritter zählt im Kampf gegen die Barbaren Stärkepunkte entsprechend seiner Stärke. Ein aktiver Ritter wird deaktiviert, wenn er an einem Kampf teilnimmt. Um die Barbaren zu besiegen, müssen die am Kampf beteiligten, aktivierten Ritter zusammen mehr Stärkepunkte besitzen als sich Barbaren auf dem Feld befinden.
- Verteilung der Gefangenen nach einem Sieg: Wie in „Der Barbarenüberfall“ beschrieben. Ein übriger Gefangener geht an den Spieler, der mit den meisten Stärkepunkten zum Sieg beigetragen hat.
- Verluste nach einem Sieg: Wird ein Einfacher Ritter erwürfelt, so wird er vom Spielfeld entfernt. Wird ein Starker Ritter erwürfelt, so wird er zu einem Einfachen Ritter abgestuft, sollte ein solcher verfügbar sein. Ist kein Einfacher Ritter verfügbar, wird der Starke Ritter vom Spielfeld entfernt. Wird ein Mächtiger Ritter erwürfelt, wird er zum Starken Ritter abgestuft, sollte keiner verfügbar sein, zum Einfachen Ritter. Kann der Mächtige Ritter gar nicht abgestuft werden, wird er vom Spielfeld entfernt. Unabhängig davon, ob ein Ritter entfernt oder abgestuft wird, erhält der betroffene Spieler eine Entschädigung von 3 Gold.

Barbaren

Je 3 Gefangene, die ein Spieler besitzt, zählen 1 Siegpunkt. Die Anzahl der Barbaren ist nicht auf die 36 in Händler & Barbaren enthaltenen Barbaren beschränkt. Sollten die Barbaren ausgehen, können die Spieler je 3 Barbaren in 1 Karte „Retter Catans“ umtauschen oder die Siegpunkte mit den Handelschips aus „Händler & Barbaren“ „notieren“.

Änderungen bei Karten:

- Erfinder: Sie dürfen nur 2 der 5 schwarzen Zahlen im Zentrum der Insel vertauschen.
- Bischof: Wählen Sie ein Feld aus. Ziehen Sie von jedem Spieler, der an diesem Feld eine (nicht eroberte) Siedlung oder Stadt hat, eine Karte.
- Intrige: Entfernen Sie 1 Barbaren von einem beliebigen Feld und legen Sie ihn zu Ihren Gefangenen.
- Überläufer: Der neue Ritter wird an die Stelle des entfernten Ritters gestellt.
- Händler: Wird die Landschaft erobert, so verlieren Sie auch den Händler.

Spielende:

Das Spiel endet wie gehabt bei 13 Siegpunkten.