



# Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

## Kombinationen mit „Händler & Barbaren“- Szenarien

### Der Zug der Karawanen – Der Barbarenüberfall

- Spielbar.
- Es ist zu beachten, dass die Karawane nur 2 Startfelder für Kamele hat (der dritte führt ins Meer) und dass die für die Karawane benötigten Rohstoffe auch dem Bau von Rittern dienen. Vorteil: Tendenziell sind im Barbarenüberfall Siedlungen/Städte auf der Burgseite etwas im Vorteil, da diese leichter mit Rittern erreicht werden können. Diesem Effekt wird durch die Kamelpunkte auf der anderen Seite entgegengewirkt.
- Barbaren verhindern nicht das Einsetzen von Kamelen.
- Alle Regeln bleiben unverändert.