



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Händler & Barbaren“- Szenarien

Der Zug der Karawanen – Händler & Barbaren

- Nur bedingt empfohlen, da es keine Längste Handelsstraße gibt und dadurch ein Effekt der Kamele verloren geht. Das Szenario kann zudem etwas unübersichtlich werden.
- Vor dem Spielaufbau werden 1 Hügelland, 1 Weideland, 1 Wald und 1 Wüste aussortiert und durch Burg, Marmorsteinbruch, Glashütte und Oase ersetzt. Burg, Marmorsteinbruch und Glashütte werden wie im Szenarienaufbau beschrieben platziert. Das Oasenfeld kommt ins Zentrum der Insel. Die übrigen Felder werden zufällig verteilt. Die Zahlenchips werden wie im normalen Basisspiel verteilt, d.h. auch Burg, Marmorsteinbruch und Glashütte erhalten bei dieser Kombination einen Chip. Nur das Oasenfeld erhält keinen Zahlenchip.
- Im Spiel zählt die Burg auch als Weidefeld, der Marmorsteinbruch als Hügelland und die Glashütte als Wald. Siedlungen dürfen aber an diesen 3 Feldern auch weiterhin nicht im Zentrum und an den beiden Feldern, die ans Wasser grenzen, gegründet werden.
- Kamele haben keine Auswirkungen auf Straßen. Sie erhöhen nur die Siegpunktzahl von Siedlungen und Städten gem. Regel „Zug der Karawanen“.
- Barbaren verhindern nicht das Einsetzen von Kamelen.
- Weitere Regeländerungen gibt es nicht.
- Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und 15 oder mehr Siegpunkte erreicht hat.