



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Händler & Barbaren“- Szenarien

Die Flüsse von Catan – Der Barbarenüberfall

- Spielbar. Die Spieler haben es gegen die Barbaren etwas leichter, da es ein weiteres uneinnehmbares Küstenfeld ohne Zahlenchip, es somit auch weitere geschützte Siedlungspunkte in Küstennähe gibt. Die negativen Siegpunkte für „Armer Siedler“ entfallen, da es hier durch die Goldgewinne bei Ritterverlust sonst zu unberechenbaren Verschiebungen beim Goldbesitz kommen kann.
- Vor dem Spielaufbau werden 2 Gebirge, 2 Hügelland, 2 Weideland und 1 Wüste entfernt. Der 4er-Fluss verläuft quer durch Catan, beginnend an der Burg mit der Mündung auf der gegenüberliegenden Seite der Burg. Der 3er-Fluss verläuft parallel zum 4er-Fluss entlang der östlichen Küste. Die Sumpflandschaft mit der Mündung liegt auf dem Feld, auf dem in der Abbildung der Regel das 2er Zahlenplättchen liegt. Das 2er Zahlenplättchen wird auf das Feld mit dem 12er Zahlenplättchen gelegt. Dieses Feld produziert immer bzw. erhält einen Barbaren, wenn eine der beiden Zahlen gewürfelt wurde.
- Alle anderen Regeln bleiben unverändert.