



# Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

## Kombinationen mit „Händler & Barbaren“- Szenarien

### Die Flüsse von Catan – Händler & Barbaren

- Spielbar
- Vor dem Spielaufbau werden 2 Gebirge, 2 Hügelland, 3 Weideland, 1 Wald, 1 Ackerland und 1 Wüste entfernt. Zunächst werden dann Burg, Marmorsteinbruch und Glashütte gemäß dem normalen Aufbau platziert. Danach werden die beiden Flüsse so platziert, dass sie nicht aneinander grenzen. (Sie werden feststellen, dass es hierfür nur wenige Variationsmöglichkeiten gibt.) Die Flüsse können, müssen aber nicht zwangsläufig ins Meer münden. Legen Sie vor der Platzierung der Zahlenchips die 2 beiseite. Legen Sie dann die Zahlenchips nach dem normalen System aus. Die beiden Sumpffelder erhalten keinen Chip, Burg, Marmorsteinbruch und Glashütte erhalten bei dieser Kombination aber einen Chip. Die 2 wird danach zur 12 gelegt. Das betroffene Feld produziert wenn 2 oder 12 gewürfelt werden. (Es wird natürlich nicht neu gewürfelt!)
- 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.
- Jeder Spieler erhält zu Beginn nur 3 Gold und zzgl. das Gold, das er durch Bau von Siedlungen / Straßen am Fluss erhält.
- Wird in der Gründungsphase eine Stadt am Fluss errichtet, erhält der Spieler hierfür ebenfalls 1 Gold. Im späteren Spielverlauf gibt es für den Ausbau von Siedlungen am Fluss zu Städten aber wie üblich kein Gold.
- Der Bau einer Brücke bringt nur 2 Gold.
- Bewegung der Trossfigur über Flüsse:
  - Zieht ein Spieler seine Trossfigur über den Fluss (ohne eine gebaute Brücke) kostet der Zug 3 Bewegungspunkte.
  - Zieht ein Spieler seine Trossfigur über eine eigene oder fremde Brücke, kostet der Zug einen Bewegungspunkt.

- Überquert eine Trossfigur eine fremde Brücke, so ist anstelle der Straßenbenutzungsgebühr ein Brückenzoll von 2 Gold an den Besitzer zu entrichten.
- Da Gold in diesem Szenario auch dem Vorankommen dient, entfallen die Regeln für „Ärmster Siedler“. Es wird nur der Siegpunkt für den reichsten Siedler vergeben.
- Hinweis: Anfangs werden die Trosswagen möglicherweise sehr langsam vorankommen, da ohne Brücken das Vorankommen teuer wird, insbesondere wenn die Barbaren wichtige Flussübergänge besetzen, die natürlich bevorzugte Ziele für Barbaren sind. Der Brückenbau wird so zu einer zweiseitigen Sache. Auf der einen Seite erleichtern Brücken die Fortbewegung, auf der anderen Seite sind sie ein Anziehungspunkt für Barbaren. Dennoch könnte eine Brücke an einem strategisch wichtigen Übergang für ein erfolgreiches Abscheiden im Spiel mit entscheidend sein.