



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Seefahrer“- Szenarien

Händler & Barbaren – Seefahrer

Generell

- Händler & Barbaren ist von der Spielmechanik her auf eine zusammenhängende Landfläche ausgerichtet, die - grob gesagt - „rund“ bzw. „dreieckig“ sein muss, damit die Wege zwischen Burg, Marmorsteinbruch und Glashütte gleich lang sind. Dies funktioniert bei kaum einem Seefahrer-Szenario. Hinzu kommt, dass von der Logik her die Trosswagen natürlich nicht über See fahren können, daher muten Szenarien, die keine zusammenhängende Landmasse haben, seltsam an, selbst wenn sie unter obigen Bedingungen funktionieren würden.
- Grundsätzlich gilt für alle Kombinationen von Händler & Barbaren mit Seefahrer-Szenarien folgendes:
 - Trosswagen können auch über Wasserfelder ziehen. (Sie werden gewissermaßen auf Fährschiffe verfrachtet und übergesetzt.) Zieht ein Trosswagen über Wasser, so gelten grundsätzlich die selben Bedingungen wie für die Bewegung über Land: Ohne Schiff kostet jede Bewegung 2 Bewegungspunkte, mit Schiff nur einen Bewegungspunkt und ggf. 1 Gold, sollte es sich dabei um ein fremdes handeln.
 - Räuber und/oder Seeräuber sind niemals im Spiel
 - Barbaren dürfen auch auf „Wasserwege“ gesetzt werden. Alle Regeln, die Straßen betreffen, gelten analog auch für Schiffe.
 - Wenn nicht anders angegeben, erhöht sich die Siegpunktzahl des jeweiligen Seefahrer-Szenarios um 3 Siegpunkte.

Die Szenarien **Die vier Inseln**, **Die Nebelinsel**, **Der vergessene Stamm**, **Stoffe für Catan** und **Die Pirateninseln** können aus oben genannten Gründen nicht sinnvoll mit „Händler & Barbaren“ kombiniert werden.

Spielbar sind die folgenden Szenarien:

Zu neuen Ufern

- Die Hauptinsel wird gemäß dem Szenarien-Aufbau von Händler & Barbaren aufgebaut.

Durch die Wüste

- Änderung des Spielaufbaus:
 - Der Aufbau der Hauptinsel (südlich und westlich des Wüstengürtels) wird folgendermaßen modifiziert:
 - Das nordwestliche Hügelland (links oben) wird durch den Marmorsteinbruch ersetzt.
 - Das südwestliche Weideland (links unten) wird durch die Burg ersetzt.
 - Der östliche Wald (Mitte rechts) wird durch das Sägewerk ersetzt.
 - Das südwestliche Ackerland (Mitte links, Zahl 9) wird durch einen Wald ersetzt.
 - Die Zahlenchips der Hauptinsel (ohne das Land nördlich des Wüstengürtels) werden neu angeordnet. Beginnend mit dem Gebirge im Nordwesten (links oben) nach Osten (rechts) gehend und dann immer am nächsten südwestlich gelegenen Feld je Reihe neu beginnend: Gebirge 4, Hügel 11, Weide 6, Ackerland 5, Wald 8, Ackerland 9, Sägewerk -, Wald 10, Hügel 3, Wald 2+12, Gebirge 8, Burg, Hügelland 6, Weide 5.
- Die sonstigen Regeln von „Durch die Wüste“ und „Händler & Barbaren“ bleiben unverändert.