



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Städte und Ritter“

Händler & Barbaren – Städte & Ritter

- Spielbar.
- Spielaufbau:
 - Bauen Sie das Spiel gemäß den Anweisungen von „Händler & Barbaren“ mit folgender Änderung auf: Sortieren Sie vor dem Aufbau die Wüste, eine Weide- und eine Waldlandschaft aus.
 - Der Entwicklungskartensatz für „Händler & Barbaren“ wird nicht benötigt.
 - Der Räuber und die Längste Handelsstraße sind nicht im Spiel.
 - Alle anderen Komponenten von „Händler & Barbaren“ und von „Städte & Ritter“ werden aufgebaut / bereitgelegt.
- Grundsätzliches zum Spielablauf:
 - Mit Ausnahme der nachfolgenden Regeländerungen bleiben alle Regeln von „Städte & Ritter“ und von „Händler & Barbaren“ gültig. Es gibt im Spiel also zwei Arten von Barbaren: Die Barbaren, die gemäß den Regeln von „Städte & Ritter“ in regelmäßigen Abständen Catan überfallen und nach den Methoden von „Städte & Ritter“ bekämpft werden, sowie die 3 Barbaren aus „Händler & Barbaren“, die auf der Insel das Vorankommen der Trosswagen behindern.
- Gründungsphase: In beiden Spielen identisch, daher keine Änderung notwendig.
- Handeln/Gold: Mit Gold kann man nur Rohstoffe erwerben, keine Handelswaren.
- Ritter-Aktionen / Kampf gegen Barbaren:
 - Alle Funktionen der Ritter aus „Städte & Ritter“ bleiben erhalten. Da es keinen Räuber gibt, den ein Ritter vertreiben könnte, gibt es stattdessen die Möglichkeit, Barbaren auf angrenzenden Wegen/Straßen zu vertreiben. Dies wird analog zum Vertreiben des Räubers gehandhabt, ein vertreibender Ritter wird deaktiviert, der Barbar gemäß den Regeln von „Händler & Barbaren“ auf eine andere Straße / einen anderen Weg versetzt, bei einer Straße darf vom Besitzer der Straße eine Karte

gezogen werden. Es gibt nun also zwei Möglichkeiten, Barbaren von Straßen/Wegen zu vertreiben, einmal mittels eines starken Trosswagens, einmal mittels Ritter.

- Änderungen bei Karten:
 - Alchemist: Sie dürfen nur das Ergebnis des Rohstoff-Wurfes vor Ihrem Zug bestimmen – nicht aber den Wurf, um Barbaren zu vertreiben.
- Spielende: Das Spiel endet bei 15 Siegpunkten.