



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Händler & Barbaren“- Szenarien

Händler & Barbaren Ultimate

Ingas und seine Freunde haben eine Mischung aus allen 5 Szenarien der Händler & Barbaren Kampagne kreiert:

- Die Fischer von Catan
- Die Flüsse von Catan
- Der Zug der Karawanen
- Der Barbarenüberfall
- Händler & Barbaren

1) Zwischen den ungeraden Zahlen im Rahmen wird ein Zwischenraum gelassen.

2) Es werden 2 Hügellandschaften, 2 Gebirgslandschaften und 1 Weidelandschaft aussortiert.

3) Das Spielfeld wird wie in der unten stehenden Illustration (zum Vergrößern bitte klicken) gezeigt aufgebaut; die Leerfelder werden in zufälliger Anordnung mit den verbliebenen Landschaftsfeldern bestückt.



4) Die Karten „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“ werden aus dem Spiel entfernt; dafür wird die Karte „Hafenmeister“ hinzugenommen.

5) Es wird nur mit den Entwicklungskarten aus dem Szenario “Der Barbarenüberfall” gespielt.

6) In diesem Szenario werden alle Zahlenchips verwendet. Das Auslegen der Chips beginnt in einem beliebigen Eckfeld; die nächsten Chips werden dann entweder im oder entgegen dem Uhrzeigersinn abgelegt (die Richtung spielt keine Rolle). Landschaftsfelder, die keine Rohstoffe produzieren (Sümpfe, Wüsten, Burgen usw.) werden übersprungen. Ist das Eckfeld, von dem aus mit dem Auslegen der Zahlenchips begonnen werden soll, ein derartiges Landschaftsfeld, wird der erste Zahlenchip auf einem angrenzenden, in der gewünschten Richtung liegenden Landschaftsfeld abgelegt.

7) Der Räuber spielt mit und hat zwei Auswirkungen: Er verhindert die Rohstoffproduktion eines Landschaftsfeldes und er erhöht die, zur Bewegung des Wagentrosses, benötigte Anzahl von Bewegungspunkten (z.B. von 2 auf 4 bei Benutzung einer Straße oder von 3 auf 5 bei der Überquerung eines Flusses ohne Brücke). Bitte beachten: Der Räuber kann in diesem Szenario nur durch das Ausgeben von Fischkarten, durch das Würfeln einer 7 oder durch die Nutzung eines Wagentrosses (da die normalen Ritterkarten hier nicht verwendet werden.

8) In der Gründungsphase baut der Spieler 1 Siedlung und 1 Stadt.

9) Jeder Spieler erhält 3 Münzen und dazu noch so viele Münzen wie er/sie Siedlungen/Städte oder Straßen an einem Fluss hat.

10) Überquert der Wagentross eines Spielers einen Fluss, kostet ihn das

- 3 Bewegungspunkte wenn der Fluss überquert wird ohne eine Brücke zu benutzen,
- 1 Bewegungspunkt wenn zur Überquerung eine eigene Brücke benutzt wird bzw.
- einen Brückenzoll in Höhe von 2 Münzen wenn die Brücke eines Mitspielers benutzt wird (zahlbar an den Mitspieler).

Für den Bau einer Brücke erhält ein Spieler 2 Münzen.

11) Eine zwischen zwei eroberten Landschaftsfeldern liegende Straße beeinträchtigt die Bewegung des Wagentrosses nicht.

12) Bei der Bestimmung wohin ein Kamel gesetzt werden soll können nur Wollekarten ausgelegt werden.

13) Am Ende jedes Zuges wird Folgendes getan:

1. Kamele platzieren
2. Ritter bewegen
3. Wagentross bewegen

14) Der Spieler, der als erster 15 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.

15) Jeder Spieler sollte seine/ihre Siegpunkte aufschreiben. Es wird geraten mit einer Punkteleiste zu spielen.

16) Abgesehen von den oben aufgeführten Modifikationen wird dieses Szenario so wie in den Spielregeln beschrieben gespielt.

Bei Fragen zu diesem Szenario kontaktieren sie bitte Ignasi unter folgender Adresse:
ignamapa@hotmail.com

Version 1 vom 2016-07-04 16:36 von Ignasi Mata i Pavia

