



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Händler & Barbaren“- Szenarien

Händler und Barbaren XXL (Fischer + Flüsse + H&B)

Eine neue reiche Insel wurde im Inselreich Catan entdeckt. Mächtige Flüsse reich an Gold ziehen durch die fruchtbaren Felder und Weiden. Die Küsten der Insel sowie ein mächtiger See wimmeln nur so von Fischen. Es dauert nicht lange und die Insel wird besiedelt. Die ersten Dörfer und Städte werden im Inneren der Insel errichtet. Eine Zeit des Reichtums und Wohlstandes bahnt sich an. Um die Bedeutung der neuen Insel zu stärken, wird im Westen ein mächtiges Schloss errichtet. Dazu werden dringend Marmor und Glas benötigt, die allerdings mühselig aus dem am östlichen Ufer gelegenen Steinbruch und der Glashütte quer durch die Insel transportiert werden müssen. Schnell bauen die Inselbewohner Straßen und Brücken, um den Transport zu beschleunigen und das Symbol ihrer Macht so schnell wie möglich abzuschließen.

So schnell wie sich die Kunde über den neuen Reichtum und Wohlstand verbreitete, so schnell sind auch üble Wegelagerer auf die Insel gekommen, die versuchen ihren Anteil auf den Wegen und Straßen der Insel zu ergaunern und damit den Fortschritt des Schlossbaus behindern. Welcher Siedler wird den neuen Aufgaben gewachsen sein und den Wegelagerern zum Trotz der neuen Insel zu großer Macht verhelfen?

Spieldauer

ca. 120 Minuten

Spielmaterial:

- 6 Rahmenteile aus dem Basisspiel.
- 2 Flussfelder aus H&B.

- 8 Landschaftsfelder: 2× „Wald“, 3× „Ackerland“, 1× „Weideland“, 1× „Gebirge“, sowie ein zusätzliches Landschaftsfeld nach Wahl (s. u.) aus dem Basisspiel.
- 4 Landschaftsfelder: „Die Burg“ (hier: Schloss), „Marmorsteinbruch“, „Glashütte“ und „See“ aus H&B.
- 16 Zahlenchips (alle außer den Chips „H“ und „B“) aus dem Basisspiel.
- 6 Fischgründe aus H&B.
- 36 Warenkärtchen aus H&B.
- 30 Fischkärtchen (darunter ein „Alter Schuh“) aus H&B.
- 95 Rohstoffkarten (je 19 einer Sorte) aus dem Basisspiel.
- 26 Entwicklungskarten des „Händler und Barbaren“-Szenarios aus H&B.
- 3 Sondersiegepunktarten: „Größte Rittermacht“ aus dem Basisspiel, sowie „Reichster Siedler“ und „Hafenmeister“ aus H&B.
- 40 Goldmünzen aus H&B.
- 3 Barbaren aus H&B.
- 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen je Spieler aus dem Basisspiel.
- 3 Brücken, 1 Trosswagen, 5 Trosskarten, 1 Übersichtskarte „Fischaktionen“ aus H&B.

Vorbereitung

Der Rahmen wird wie üblich aufgebaut. Die drei Zielfelder „Schloss“, „Glashütte“ und „Marmorsteinbruch“ werden wie im Szenario „Händler und Barbaren“ in drei Ecken des Spielplans gelegt. Das lange Flussteil wird so ausgelegt, dass es ins Meer mündet. Das kurze wird dann so gelegt, dass es in das lange Flussteil mündet. Auch wenn die Grafik dies nicht unterstützt, so gelten die beiden Flussteile als verbunden.

Das Seefeld wird auf eine freie Position im Inneren gelegt, und zwar in dem größten der drei noch leeren Bereiche. Die anderen Landschaftsfelder werden nun zufällig auf die verbliebenen Positionen verteilt.

Die Zahlenchips werden nun gemäß ihrer alphabetischen Anordnung von einer Ecke des Spielplans ausgehen wie im Basisspiel üblich verteilt. Dabei werden „B“ und „H“ übersprungen. Jedes Landschaftsfeld mit Ausnahme der Sumpffelder, des Sees und evtl. der Wüstenfelder erhält einen Zahlenchip, **so auch die Zielfelder**. In einigen Fällen wird es notwendig sein die Chips „P“ und „Q“ zu vertauschen, damit keine roten Zahlen nebeneinander liegen.

Anschließend werden die Fischgründe zwischen die Häfen verteilt. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Fischgründe „6“ und „8“ nicht an Landschaftsfelder mit roten Zahlen grenzen.

Schließlich werden die Barbaren (hier: Wegelagerer) wie im Szenario „Händler und Barbaren“ auf drei Kanten verteilt, und zwar so, dass kein Wegelagerer auf einer gestrichelten Linie steht.

Die folgende Abbildung zeigt einen beispielhaften Aufbau. Die Kreuze markieren die Positionen der Wegelagerer.



Anmerkung: In diesem Bild sind die Rahmenteile wie in der Seefahrer-Erweiterung üblich angeordnet und mit Hafenplättchen belegt. Die Anordnung der Häfen entspricht allerdings genau derjenigen der Rahmenteile aus dem Basisspiel.

Besonderheiten

Die drei Zielfelder aus „Händler und Barbaren“ werfen in diesem Szenario Rohstoffe ab. Das Schloss liefert wie eine Weidelandschaft *Wolle*, der Marmorsteinbruch wie eine Hügellandschaft *Lehm* und die Glashütte wie eine Waldlandschaft *Holz*.

Das **zusätzliche Landschaftsfeld** kann ein gewöhnliches Rohstofffeld sein, möglich sind aber auch eine Wüste oder eine Goldflusslandschaft aus der Seefahrer-Erweiterung. Sollte die Wüste im Spiel sein, wird ein Zahlenchip mit einer „3“ oder „11“ zusätzlich entfernt und die Wüste erhält wie gewohnt keinen Zahlenchip. Spielt man mit einer Goldflusslandschaft, so wirft diese ein Goldstück für eine angrenzende Siedlung und zwei Goldstücke für eine angrenzende Stadt ab, sobald ihre Zahl gewürfelt wurde.

Gründungsphase

In der Gründungsphase baut jeder Spieler wie gewohnt im Uhrzeigersinn eine Siedlung und eine Straße und anschließend, angefangen beim Spieler, der seine Siedlung als letzter aufgestellt hat, eine Stadt und eine Straße.

Außerdem erhält jeder Spieler als Startkapital 3 Gold sowie seine üblichen Startrohstoffe für die Stadt. Jede Straße, Siedlung oder Stadt, die an mindestens einen der beiden Flüsse grenzt, wirft einmalig ein Goldstück für seinen Besitzer ab. Im weiteren Spielverlauf liefern nur noch Siedlungen, Straßen und Brücken Gold, aber keine Städte.

In der Gründungsphase dürfen keine Brücken errichtet werden.

Spielverlauf

Das Spiel wird ansonsten nach allen bekannten Regeln des Basisspiels und der verwendeten Szenarien „Die Fischer von Catan“, „Der Hafenmeister“, „Die Flüsse auf Catan“ und „Händler und Barbaren“ gespielt. Im folgenden werden nur die davon abweichenden Regeln erläutert.

- **Brücken:** Der Bau einer Brücke kostet wie gewohnt **1 Holz** und **2 Lehm**. Brücken dürfen nur auf gestrichelten Linien errichtet werden und liefern bei Errichtung 2 Gold.
- **Die Flüsse:** Die Flüsse dieses Szenarios gelten als unpassierbar, außer über Brücken. Daraus ergeben sich zwingend die zwei folgenden Regeln.
- **Wegelagerer:** Im gesamten Spiel darf kein Wegelagerer auf eine gestrichelte Linie gestellt werden, außer dort steht bereits eine Brücke.
- **Trosswagen:** Trosswagen dürfen den Fluss nur über Brücken überqueren. Wird dadurch eine Brücke eines Mitspielers benutzt, kostet es den Wagenbesitzer 2 Gold Wegezoll, die er sofort an den Besitzer der Brücke zu entrichten hat.
- **Sondersiegepunkte:** Wie man der Materialliste entnehmen kann, wird mit der „Größten Rittermacht“, dem „Hafenmeister“ und dem „Reichsten Siedler“ nach den gewohnten Regeln gespielt. Nicht dabei sind „Längste Handelsstraße“ und die „Ärmsten Siedler“.
- **Fischaktionen:**
 - Für 2 Fische darf ein Spieler seinen Trosswagen zwei Felder weiter ziehen statt Getreide dafür zahlen zu müssen. Es ist nicht möglich sowohl Getreide als auch zwei Fische zu bezahlen, um insgesamt vier Schritte weiter zu ziehen.
 - Für 3 Fische darf ein Spieler einem Mitspieler verdeckt eine Rohstoffkarte aus der Hand stehlen.
 - Für 4 Fische darf sich ein Spieler eine Rohstoffkarte aus dem Vorrat nehmen.
 - Für 5 Fische darf ein Spieler eine Straße bauen. Sollte diese an mindestens einem Flussfeld errichtet werden, erhält der Spieler wie üblich ein Gold.
 - Für 6 Fische darf ein Spieler eine Brücke bauen. Diese liefert wie gewohnt zwei Gold.
 - Für 7 Fische darf sich ein Spieler eine Entwicklungskarte nehmen.

Die Regeln zur Bezahlung der Aktionen sowie zum „Alten Schuh“ bleiben unberührt.

Die Zahlen 2 und 12: Fällt eine „2“ oder „12“, wird **nicht** neu gewürfelt, da diese Zahlen auf dem See aufgedruckt sind.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler in seinem Spielzug mindestens **15 Siegpunkte** erreicht hat. Zu viert sollte nur auf 14 Siegpunkte gespielt werden.

Änderungen beim Spiel zu Zweit

Dieses Szenario funktioniert mit den folgenden Regeln auch prima zu Zweit:

- Die Zielfelder sind Wüsten und erhalten keinen Zahlenchip.
- Das zusätzliche Landschaftsfeld (s. o.) muss die Wüste sein.
- Zusätzlich zur „2“ und „12“ werden je ein Zahlenchip „3“, „4“, „10“ und „11“ entfernt.
- Es wird **ohne** neutrale Spieler gespielt.
- Es wird **ohne** Handelschips gespielt.
- Es wird **ohne** „Reichsten Siedler“ gespielt.
- Sind beide Würfe eines Spielzuges von „7“ verschieden und geht ein Spieler bei beiden leer aus, erhält er eine Goldmünze.
- Das Spiel endet nach 15 Siegpunkten.

Viel Spaß!

***Hintergrund:** Das Ziel dieses Szenarios war es, möglichst viele Elemente der „Händler und Barbaren“-Erweiterung in einem großen Szenario zu verbinden. Der Rohbau ist 2007 auf dem Treffen der Forumsmitglieder von siedeln.de dank **Dr. Reiner Düren** entstanden, mit dem wir eine erste Vereinigung von Flüssen, Händler und Barbaren und Fischen mit seiner selbstgebastelten 3D-Erweiterung aufgebaut und anschließend gespielt haben. Die weitere Verfeinerung folgte dann nach dem Treffen durch **Grzegorz Kobiela**. Nachdem die offiziellen Kombinationen der Szenarien und Varianten aus „Händler und Barbaren“ veröffentlicht wurden, sind einige Regeln an die offiziellen angepasst worden.*

Version 1.1 vom 2008-06-11 10:13 von Grzegorz Kobiela

