

Die Kombination von „Die Legende der Seefahrer“ mit Städte & Ritter

Version 01 vom 3. September 2017 - Catan GmbH

Inhalt

Einleitung	1
Allgemeines	1
Die Besonderheiten der einzelnen Szenarien bei der Kombination mit Städte & Ritter	2
Kapitel 1 – Die Schiffbrüchigen	2
Kapitel 2 – Der Überfall	2
Kapitel 3 – Der Kampf gegen die Seeräuber	2
Kapitel 4 – Die Gewürzinseln	2
Die Variante „Gewürze für Catan“	3

Einleitung

„Die Legende der Seeräuber“ ist eine Erweiterung für die Seefahrer-Erweiterung, die anlässlich des 20-jährigen Jubiläums der Seefahrer-Erweiterung entwickelt wurde.

„Die Legende der Seeräuber“ besteht aus 4 Kapiteln. Obwohl die Kombination von Seefahrer Szenarien mit der Erweiterung „Städte und Ritter“ in den meisten Fällen gut funktioniert, eignen sich nicht alle Kapitel bzw. Szenarien der Erweiterung „Legende der Seefahrer“ uneingeschränkt gut für eine Kombination mit „Städte und Ritter“. Im folgenden Text teilen wir euch unsere Einschätzung mit, wie gut geeignet wir die einzelnen Kapitel für eine Kombination mit „Städte und Ritter“ halten und empfehlen euch für jedes Kapitel kleine, aber sinnvolle Änderungen für ein flüssigeres Spiel.

Allgemeines

Für das Spiel eines Kapitels der Erweiterung „Legende der Barbaren“ in Kombination mit der Erweiterung „Städte & Ritter“ gelten die im Regelheft von „Städte & Ritter“ auf Seite 9 unter „Regelzusätze für Städte und Ritter mit der Seefahrer-Erweiterung“ aufgeführten Regeln. Unabhängig davon bleiben die Regeln der Seefahrer-Erweiterung und der Erweiterung „Städte und Ritter“ unverändert.

Laut der Regel von „Die Legende der Seefahrer“ gründet ihr drei Siedlungen. Da ihr bei „Städte und Ritter“ mit einer Stadt beginnt, setzt ihr in jedem Szenario eines Kapitels statt der zweiten Siedlung eine Stadt ein.

Die Besonderheiten der einzelnen Szenarien bei der Kombination mit Städte & Ritter

Kapitel 1 – Die Schiffbrüchigen

Im Szenario von Kapitel 1 ist die Ertragswahrscheinlichkeit von Erz zu Spielbeginn bis hin zur Mitte des Spiels sehr gering. Erst nach der Mitte des Spiels gibt es Mittel und Wege für die Spieler, zu größeren Mengen Erz zu kommen. Da gerade zu Beginn des Spiels „Städte & Ritter“ der Bau von Rittern notwendig ist, um die eigene Stadt bzw. die eigenen Städte gegen die Barbaren zu verteidigen, empfehlen wir die Kombination des ersten Kapitels mit S&R nicht. Wer es dennoch versuchen möchte, sollte jeden Spieler mit einem deaktivierten Ritter starten lassen: Jeder Spieler setzt nach der Gründung seiner Stadt einen Ritter auf einer freien Kreuzung ein, an die eine seiner Straßen oder Schiffe grenzt.

Als Bedingung für das Spielende empfehlen wir 14 Siegpunkte.

Kapitel 2 – Der Überfall

Auch im Szenario von Kapitel 2 sind die Erz-Erträge der Gebirgslandschaften mager. Zusätzliche Erz-Einkünfte gibt es jedoch über das Rasenerz auf den Weidlandschaften. Wer sich bei einem entsprechenden Würfelwurf für eine Siedlung an einer Weidlandschaft ein Erz nimmt, muss dann allerdings auf eine Wolle verzichten, die er - nicht nur wie das Erz - für den Bau von Rittern und Einheiten (Goldwäschern) benötigt, sondern auch für den wichtigen Bau von Schiffen. Mit den nachfolgenden, zusätzlichen Regeln, sollte die Kombination jedoch gut funktionieren:

- Jeder Spieler startet mit einem deaktivierten Ritter, den er nach der Gründung seiner Stadt auf einer freien Kreuzung einsetzt, an die eine seiner Straßen oder Schiffe grenzt.
- Auf jede Weidlandschaft werden 6 Rasenerz-Chips gelegt.
- Wer eine Stadt an einer Weidlandschaft besitzt, wählt - falls der Zahlenchip der Weidlandschaft gewürfelt wurde - zwischen Erz und Wolle und erhält als zweite Karte die Handelsware „Tuch“.

Als Bedingung für das Spielende empfehlen wir 15 Siegpunkte.

Kapitel 3 – Der Kampf gegen die Seeräuber

Im Szenario von Kapitel 3 bauen die Spieler Katapulte, um mit ihnen die Seeräuber zu besiegen. Ein Katapult kostet 1 Erz und 1 Holz. Die Gebirgslandschaften sollten ausreichend viel Erz liefern, damit neben Rittern auch Katapulte gebaut werden können. Dennoch wird ein Erzangel bestehen. Mit den nachfolgenden, zusätzlichen Regeln, sollte die Kombination jedoch gut funktionieren:

- Jeder Spieler startet mit einem deaktivierten Ritter, den er nach der Gründung seiner Stadt auf einer freien Kreuzung einsetzt, an die eine seiner Straßen oder Schiffe grenzt.
- Jeder Spieler wählt nach der Gründung seiner ersten Siedlung an der Küste ein 2:1 Hafentättchen von der Auslage und legt es an diese Siedlung an.

Als Bedingung für das Spielende empfehlen wir 16 Siegpunkte.

Kapitel 4 – Die Gewürzinseln

Das Szenario des 4. Kapitels „Die Gewürzinseln“ eignet sich sehr gut für die Kombination mit S&R. Änderungen halten wir nicht für notwendig.

Beachtet bitte: Die Stadtmauern aus „Städte & Ritter“ und die Handlungsoptionen aus „Die Gewürzinseln“ ergänzen sich. Wer beispielsweise 2 Stadtmauern und 2 Handlungsoptionen besitzt, darf ungestraft bis zu 15 Rohstoffe auf der Hand halten, wenn eine „7“ gewürfelt wird.

Als Bedingung für das Spielende empfehlen wir 17 Siegpunkte.

Die Variante „Gewürze für Catan“

Die Variante „Gewürze für Catan“ ist der Kern des Szenarios im 4. Kapitel. Diese Variante eignet sich auch sehr gut für die Kombination mit einigen Szenarien der Seefahrer-Erweiterung – auch zusammen mit der Erweiterung „Städte und Ritter“. Mehr dazu findet ihr [hier](#).