



# Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

## Kombinationen mit „Städte und Ritter“

### CATAN für 2 Spieler – Städte und Ritter

#### 1) Einsetzen von Rittern

Wenn einer der beiden aktiven Spieler einen Ritter einsetzt, so setzt er ebenfalls für einen der beiden neutralen Spieler einen Ritter der gleichen Stufe regelkonform ein.

Setzt ein Spieler auf einem der beiden oben beschriebenen Wege in einem Zug mehrere Ritter ein, so werden auch jeweils für einen der beiden neutralen Spieler/Parteien entsprechend so viele Ritter eingesetzt. Es darf beim Einsetzen mehrerer Ritter zwischen beiden Farben der neutralen Parteien jeweils gewechselt werden.

Sollte das Einsetzen eines Ritters bei keiner der neutralen Parteien regelkonform möglich sein (kein Bauplatz für einen Ritter bei einer der neutralen Parteien frei / entsprechender Ritter der gleichen Stufe ist bei keinem der beiden neutralen Spieler momentan im Vorrat vorhanden), so muss er stattdessen für einen der beiden neutralen Spieler eine Straße setzen (entsprechend mehrere Straßen, wenn auch mehrere Ritter auf einmal eingesetzt werden). Das (ersatzweise) Setzen einer Siedlung ist nicht erlaubt.

Die Ritter der beiden neutralen Parteien können nicht aktiviert werden und zählen auch nicht bei der Verteidigung gegen das Barbarenheer mit – sie haben (wie im Basisspiel) eine reine Blockierfunktion von Bauplätzen des jeweiligen Gegenspielers.

Wird also durch einen aktiven Spieler eine Stadt oder Stadtmauer gebaut oder aktiviert einer der beiden Spieler einen seiner Ritter, so bleibt dies bezüglich der neutralen Parteien ohne weitere Folgen.

#### 2) Aufwerten von Rittern

Wertet einer der beiden Spieler einen seiner Ritter auf, so muss auch entsprechend einer der Ritter der neutralen Parteien aufgewertet werden. Die Ritter der neutralen Parteien werden allerdings nur bis zur Stufe „starke Ritter“ (2 Fähnchen) aufgewertet; ein Aufwerten der Ritter der neutralen Parteien bis zu „mächtigen Rittern“ (3 Fähnchen) ist nicht möglich.

Sollte das Aufwerten eines Ritters einer neutralen Partei nicht möglich sein (kein Ritter einer neutralen Partei auf dem Feld, welcher auf die entsprechende Stufe aufgewertet werden kann/alle Ritter der neutralen Parteien sind bereits zu „starken Rittern“ aufgewertet worden), so entfällt das Aufwerten eines neutralen Ritters.

Es wird diesbezüglich keine Ersatzaktion vorgenommen.

Analog zu dieser Vorgehensweise wird verfahren, wenn ein Spieler mehrere Ritter in einem Zug aufwertet – auch hier ist (wie oben bereits angeführt) ein Wechsel zwischen den beiden neutralen Parteien bezüglich des Aufwertens mehrerer neutraler Ritter erlaubt bzw. eventuell auch notwendig.

### **3) Ritteraktionen**

Es gelten grundsätzlich die in den Grundregeln von S+R festgelegten Möglichkeiten der verschiedenen Ritteraktionen (Versetzen eines eigenen Ritters / Vertreiben eines gegnerischen Ritters / Räuber vertreiben).

Bezüglich der Ritter der neutralen Parteien gilt: Neutrale Ritter können durch die beiden aktiven Spieler bzw. deren eingesetzte und entsprechend aktivierte Ritter regelkonform vertrieben werden (nur stärkere Ritter können schwächere Ritter vertreiben), um hierdurch besetzte Bauplätze wieder freizubekommen.

Kann ein vertriebener neutraler Ritter innerhalb der Straße des neutralen Spielers nicht regelkonform wieder eingesetzt werden, so wird der Ritter der neutralen Partei (wie im Grundregelwerk vorgesehen) vom Feld genommen.

### **4) Nachschub von Handelschips**

1. Für den Bau einer Siedlung an der Wüste bekommt man 2 Handelschips (wie im Basisspiel).
2. Für den Bau einer Siedlung an der Küste bekommt man 1 Handelschip (wie im Basisspiel).
3. Für das vom Feld nehmen eines Ritters bekommt man:
  - Für einen schwachen Ritter (1 Fähnchen) 1 Handelschip.
  - Für einen starken Ritter (2 Fähnchen) 2 Handelschips.
  - Für einen mächtigen Ritter (3 Fähnchen) 3 Handelschips.

Der Aktivierungszustand eines Ritter beim Entfernen vom Spielfeld ist egal – es können aktive und/oder passive Ritter im Tausch für Handelschips vom Feld genommen werden.

***Anmerkung:** Nur für das vom Feld nehmen eines Ritters auf Grund eigener Intention kann man Handelschips erhalten - wird ein eigener Ritter z.B. Opfer einer Intrige, eines Überläufers (s.u.) oder einer anderen gegnerischen Ritteraktion und muss diesbezüglich vom Feld genommen werden, so bekommt man hierfür keine Handelschips.*

Sollte der Vorrat an Handelschips (20 Stück) aufgebraucht sein und daher keine Handelschips mehr ausgegeben werden können, so ist ein Nachschub von Handelschips erst dann wieder möglich, wenn entsprechend Chips zum Vorrat (durch Ausspielen) zurückgekommen sind.

### **5) Aktionen mit den Handelschips**

Die möglichen Aktionen (Zwangshandel oder Zurücksetzen des Räubers in die Wüste) sowie die entsprechenden Kosten an Handelschips (siehe Basisregelwerk) bleiben unverändert.

Für den Zwangshandel nur mit Rohstoffen wird die reguläre Anzahl (siehe Regelwerk / Basisspiel für 2 Spieler) an Handelschips abgegeben.

Um diesen Zwangshandel nur mit Rohstoffen durchzuführen, sortiert der Gegenspieler vor dem Ziehen der Karten aus der Kartenhand seine Handelswaren aus – diese werden während des Ziehens der Karten kurz (verdeckt) zur Seite gelegt. Auch bei der anschließenden Rückgabe von 2 Karten an den Gegenspieler dürfen nur Rohstoffe zurückgegeben werden – keine Handelswaren. Für den Zwangshandel mit allen Handkarten, also mit Rohstoffen und Handelswaren (der Gegenspieler behält sämtliche Karten beim Ziehen in der Hand), muss die doppelte Anzahl an Handelschips abgegeben werden. Beim Zurückgeben von 2 Karten dürfen hier auch Handelswaren zurückgegeben werden.

Wer den Zwangshandel durchführt muss zuvor bekannt geben, ob ein Zwangshandel nur mit Rohstoffen oder mit Rohstoffen und Handelswaren erfolgen soll. Unverändert bleibt im übrigen die Regelung, dass eine Handelschip-Aktion von jedem Spieler nur einmal in seinem Zug (egal in welcher Phase) durchgeführt werden darf.

## 6) Würfeln

Es wird unverändert zweimal von jedem Spieler gewürfelt am Beginn seines Zuges; hierbei mit allen drei für S+R vorgesehenen Würfeln (weißer Würfel/roter Würfel/Ereigniswürfel). Sollten beim zweiten Mal würfeln die Zahlenwürfel das gleiche Ergebnis zeigen wie beim ersten Würfelwurf, so wird dieser 2. Würfelwurf wiederholt – jedoch nur mit den beiden Zahlenwürfeln. Der Ereigniswürfel bleibt liegen und wird auch gleich ausgewertet. Das heißt unabhängig davon, ob die Zahlenwürfel mehrmals geworfen werden müssen, wird der Ereigniswürfel in jedem Fall nur zweimal geworfen.

## 7) Anpassungen/Änderungen der Fortschrittskarten (FSK)

- **Der Überläufer (FSK Politik/Farbe Blau):** Er kann auch gegen einen Ritter der beiden neutralen Parteien gespielt werden. Wer den Überläufer gegen eine der neutralen Parteien spielt, wählt eine der beiden Parteien aus, von der ein Ritter überlaufen soll. Er muss von der gewählten neutralen Partei allerdings deren schwächsten Ritter nehmen - wenn alle Ritter der gewählten neutralen Partei gleich stark sind, so obliegt es dem Spieler, welchen Ritter er entfernt. Wenn bezüglich des Überläufers nach dem vom Feld nehmen eines fremden Ritters (egal ob vom Gegenspieler oder von einer der neutralen Parteien) ein eigener Ritter eingesetzt wird, sind die neutralen Parteien hiervon nicht betroffen – d.h. bei ihnen wird in diesem Fall kein Ritter eingesetzt.
- **Der Diplomat (FSK Politik/Farbe Blau):** Beim Wiedereinsetzen einer eigenen Straße wird für die neutralen Parteien keine Straße gebaut – denn ein Wiedereinsetzen ist kein Bau im eigentlichen Sinne.
- **Die Intrige (FSK Politik/Farbe Blau):** Es darf auch ein Ritter einer neutralen Partei zu den vorgegebenen Bedingungen vertrieben werden.
- **Der Alchemist (FSK Wissenschaft/Farbe Grün):** Er kann nur vor dem ersten Würfelwurf - nicht aber vor dem zweiten Würfelwurf - ausgespielt werden.

- **Die Schmiedekunst (FSK Wissenschaft/Farbe Grün):** Werden eigene Ritter durch die Schmiedekunst aufgewertet, so erfolgt auch eine entsprechende Aufwertung der Ritter der neutralen Parteien – sofern dies möglich ist und hierdurch keine Aufwertung höher als bis zur zweiten Stufe („starke Ritter“/2 Fähnchen) erfolgen müsste. Sollte eine regelkonforme Aufwertung nicht möglich sein (kein/keine entsprechender/n Ritter der neutralen Parteien auf dem Feld/alle Ritter der neutralen Parteien sind bereits zu „starken Rittern“ aufgewertet), so entfällt das Aufwerten der neutralen Ritter, ohne dass eine Ersatzaktion durchgeführt wird (wie sonst auch in einem solchen Fall/siehe Punkt 2.: Aufwerten von Rittern).
- **Der Straßenbau (FSK Wissenschaft/Farbe Grün):** Es werden auch 2 Straßen für die neutralen Parteien gebaut. Hierbei kann wie immer zwischen den beiden neutralen Parteien gewechselt werden (d.h. es kann eine Straße für jede neutrale Partei oder beide Straßen für eine neutrale Partei gebaut werden).

## 8) Spielende

Es wird unverändert auf 13 Siegpunkte gespielt.