



# Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

## Kombinationen mit „Seefahrer“-Szenarien

### Der Barbarenüberfall – Seefahrer

#### Generell

- Der Barbarenüberfall ist von der Logik her auf eine zusammenhängende Landfläche ausgerichtet, auf der an den Küstenfeldern jede Zahl nur einmal auftaucht. Mit den meisten Seefahrer-Szenarien lässt sich diese Prämisse nicht oder nur schwer in Einklang bringen. Szenarien, die keine zusammenhängende Landmasse haben, funktionieren gar nicht.  
\*Grundsätzlich gilt für alle Kombination des Barbarenüberfalls mit Seefahrer-Szenarien folgendes:
  - Schiffsbau I: Schiffe können, anders als Straßen, auch an den Kanten von eroberten Feldern gebaut werden.
  - Schiffsbau II: Schiffslinien können nicht erweitert/verändert werden, wenn die Schiffslinie ihren Ursprung an einer eroberten Siedlung hat bzw. keine Verbindung zu einer eigenen, nicht eroberten Siedlung hat. Damit eine Schiffslinie erweitert werden kann muss eines ihrer Schiffe direkt an eine eigene, nicht eroberte Siedlung angrenzen.
  - Räuber und/oder Seeräuber sind niemals im Spiel
  - Wenn nicht anders angegeben bleibt die Siegpunktzahl des jeweiligen Seefahrer-Szenarios unverändert. (Anmerkung: Da sich die Spieler auf zwei Dinge konzentrieren müssen – Verteidigung der Insel und Schiffbau/Inselbesiedlung – sind die vielen zusätzlichen Siegpunkte, die im Spiel erreichbar sind, möglicherweise schwerer zu erringen sind, als wenn man sich nur auf eines von beiden konzentrieren muss.

---

## Zu neuen Ufern

- Spielbar. Die Hauptinsel wird gemäß dem Szenarien-Aufbau des Barbarenüberfalls aufgebaut.
- Barbaren landen nur auf der Hauptinsel an. Ritter können nur auf der Hauptinsel eingesetzt werden und sich bewegen.
- Die vier kleinen Inseln können gem. den Regeln des Szenarios „Zu neuen Ufern“ besiedelt werden. Auch wenn auf einer der kleinen Inseln eine Siedlung gegründet oder eine Siedlung zur Stadt ausgebaut wird, landen neue Barbaren auf der Hauptinsel an.

---

## Die vier Inseln

Nicht sinnvoll spielbar (s.o.)

---

## Die Nebelinsel

Schwieriger Fall, daher nur bedingt spielbar; da die Hauptinsel nur aus Küstenfeldern besteht, wird ein etwas anderes Spiel aus dem Barbarenüberfall – es gibt nur sehr wenige sichere Felder, daher kann sich das Spiel von „Verteidigung gegen die Barbaren“ in „Flucht vor den Barbaren“ wandeln.

- Änderung des Spielaufbaus: Das Lehmfeld mit der 12 wird durch das Burgfeld ersetzt. Der Zahlenchip 12 wird zum Getreidefeld mit der 2 gelegt.
- Die sonstigen Regeln der Nebelinsel inkl. der Siegpunkte bleiben unverändert.
- Änderungen am Barbarenüberfall:
  - Beim Spielaufbau kommen keine Barbaren auf das Feld mit der 2/12
  - Während des gesamten Spiels landen die Barbaren nur auf der Hauptinsel an, niemals in den Gebieten der Nebelinsel.
  - Auch wenn ein Spieler eine Siedlung in den Gebieten der Nebelinsel gründet oder eine dortige Siedlung zur Stadt ausbaut, landen neue Barbaren auf der Hauptinsel an.

Barbaren landen auf Catan: Manche Zahlen sind einmal vorhanden, manche zweimal. Jedes Mal wenn eine Siedlung gegründet oder zur Stadt ausgebaut wird, wird wie bisher so lange gewürfelt, bis 3 neue Barbaren auf unterschiedlichen Landschaftsfeldern Catans gelandet sind. Wird eine Zahl gewürfelt, die zweimal auf der Insel vorhanden ist, kommt ein Barbar auf eines dieser Felder. Dabei

gilt dann, dass die beiden Felder gleichmäßig aufgefüllt werden. Stehen auf beiden Feldern gleich viele (oder keine) Barbaren, entscheidet der Spieler, der gewürfelt hat, auf welches Feld der Barbar kommt.

Empfehlung: Damit das Spiel etwas schneller in die Gänge kommt, empfehlen wir, dass jeder Spieler in der Gründungsphase zunächst eine Siedlung und dann ein Stadt baut.

---

## Durch die Wüste

- Spielbar.
  - Änderung des Spielaufbaus: Der Aufbau der Landschaft bleibt bis auf folgende Änderung unverändert:
    - Die westliche (linke) Wüste wird durch das Burgfeld ersetzt.
    - Die Zahlenchips der Hauptinsel (ohne das Land nördlich des Wüstengürtels) werden - beginnend mit dem Lehmfeld im links oben und dann immer die nächste untere Reihe von links nach rechts – wie folgt ausgelegt:  
Hügel 9  
Gebirge 8, Hügel 2,  
Weide 12, Ackerland 5, Wald 4, Ackerland 8, Wald 5,  
Ackerland 10, Hügel 6, Wald 9, Gebirge 3,  
Weide 4, Hügelland 11, Weide 6.  
Somit ist jede Zahl an den Küstenfeldern der Hauptinsel genau einmal vertreten.
  - Die sonstigen Regeln von „Durch die Wüste“ bleiben unverändert.
  - Änderungen am Barbarenüberfall:
    - Während des gesamten Spiels landen die Barbaren nur auf der Hauptinsel an, niemals in den fremden Gebieten.
    - Auch wenn ein Spieler eine Siedlung in den fremden Gebieten gründet oder eine dortige Siedlung zur Stadt ausbaut, landen neue Barbaren auf der Hauptinsel an.
- 

## Der vergessene Stamm

- Spielbar.
- Änderung des Spielaufbaus: Beim Aufbau der Hauptinsel wird folgendes geändert:
  - Das nordwestliche (links oben) Ackerland wird durch eine Weide ersetzt.
  - Die westliche (Mitte links) Weide wird durch das Burgfeld ersetzt.
  - Das östliche (Mitte rechts) Erzfeld wird durch eine Wüste ersetzt.
  - Die Zahlenchips der Hauptinsel werden neu angeordnet:  
Reihe 1, beginnend mit der Weide im Nordwesten (links oben): Weide 9, Wald 8,

- Gebirge 10, Hügel 3, Wald 4, Gebirge 2;  
 Reihe 2, beginnend mit dem Hügel (Mitte links): Hügel 4, Weide 8, Ackerland 5, Wald 6;  
 Reihe 3, beginnend mit dem Wald im Südwesten (links unten): Wald 12, Ackerland 6, Gebirge 5, Weide 2, Hügel 11, Ackerland 12.
- Somit sind die 2 und die 12 an den Küstenfeldern der Hauptinsel je zweimal vertreten, alle anderen Zahlen einmal.
  - Zu Spielbeginn wird auf alle vier Felder mit 2 oder 12 je 1 Barbar gestellt.
  - Die vier Entwicklungskarten, die ausgelegt werden, werden natürlich vom Entwicklungskartensatz von „Der Barbarenüberfall“ genommen. Erreicht ein Spieler eine solche Karte, wird diese natürlich sofort aufgedeckt und ausgeführt.
  - Die sonstigen Regeln von „Der vergessene Stamm“ bleiben unverändert.
  - Änderungen am Barbarenüberfall:
    - Wird eine 2 oder 12 gewürfelt, so wird auf jedes beiden betroffenen Felder ein Barbar gesetzt.

## **Stoffe für Catan**

Nicht sinnvoll spielbar, da keine zusammenhängende Landmasse vorhanden ist.

## **Die Pirateninseln**

- Piraten und Barbaren – ein hartes Los für die Cataner. Aber machbar.
- Änderung des Spielaufbaus:
  - Ersetzen Sie das Weideland mit der 12 durch das Burgfeld. Ersetzen Sie den nordöstlich vom Burgfeld gelegenen Wald durch ein Weidefeld.
  - Ordnen Sie die Zahlenchips, beginnend am Ackerland im Nordwesten der Hauptinsel neu an:  
 Ackerland 10, Hügel 4,  
 Gebirge 5, Wald 9,  
 Wald 2+12, Weide 8, Weide 5,  
 Ackerland 6, Hügel 9, Burg,  
 Weide 11, Wald 5, Weide 9,  
 Gebirge 8, Wald 4,  
 Ackerland 3, Hügel 10.
- Regeländerungen an „Die Pirateninseln“
  - Es wird mit dem Kartensatz von „Der Barbarenüberfall“ gespielt. Auch im Spiel zu dritt werden keine Karten entfernt.

- Kriegsschiffe: Wird eine Karten „Ritterweihe“ aufgedeckt, darf der Spieler zusätzlich ein Schiff in ein Kriegsschiff umwandeln. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird dieser nach den Regeln von „Der Barbarenüberfall“ neu gemischt.
- Schiffe / Kriegsschiffe: Schiffe dürfen nur gebaut bzw. in Kriegsflotten umgewandelt werden, solange die Küstensiedlung an der Westküste nicht erobert wurde.
- Regeländerungen an „Der Barbarenüberfall“
  - Vorbereitung: Es kommen keine Barbaren auf das Feld mit der 2/12.
  - Gründungsphase: Es wird keine Stadt gegründet.
  - Barbaren landen auf Catan: Die Barbaren landen nur auf der Hauptinsel im Osten an. Manche Zahlen sind dort einmal vorhanden, manche zweimal. Jedes Mal wenn eine Siedlung gegründet oder zur Stadt ausgebaut wird, wird wie bisher so lange gewürfelt, bis 3 neue Barbaren auf unterschiedlichen Landschaftsfeldern Catans gelandet sind. Wird eine Zahl gewürfelt, die zweimal auf der Insel vorhanden ist, kommt ein Barbar auf eines dieser Felder. Dabei gilt dann, dass die beiden Felder gleichmäßig aufgefüllt werden. Stehen auf beiden Feldern gleich viele (oder keine) Barbaren, entscheidet der Spieler, der gewürfelt hat, auf welches Feld der Barbar kommt.
  - Auch wenn ein Spieler eine Siedlung auf der Pirateninsel gründet oder eine dortige Siedlung zur Stadt ausbaut, landen neue Barbaren auf der Hauptinsel an.
  - Für die Rückeroberung der Piratenfestung landen aber keine Barbaren auf der Hauptinsel an.
- Spielende: Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Piratenfestung in seiner Farbe erobert hat und mindestens 12 Siegpunkte besitzt.

## Die catanischen Wunder

- Spielbar, aber aufgrund der großen Landmasse möglicherweise etwas unberechenbar.
- Änderungen am Spielaufbau:
- Die Hauptinsel wird im mittleren Bereich etwas anders aufgebaut:
  - Die Reihe mit der Gebirgslandschaft „12“ im Westen von links nach rechts : Hügelland (11), Ackerland (6) Ackerland (10), Gebirge (6), Weideland (3), Wald (9).  
Die Reihe mit der Gebirgslandschaft (3) im Westen von links nach rechts: Gebirge (3), Ackerland (4), Burgfeld, Weideland(5), Hügelland (4). Das Zahlenplättchen mit der Zahl „12“ wird auf das Weideland zu dem Zahlenplättchen mit der „2“ gelegt.
- Änderungen an „Die Catanischen Wunder“:
  - Am Wunder darf nur gebaut werden, solange die Voraussetzungen erfüllt sind. Sollte aufgrund einer eroberten Siedlung oder Stadt die Voraussetzung für den Bau nicht mehr erfüllt sein, darf erst weitergebaut werden, wenn die Bedingung wieder erfüllt ist.

- Änderungen am Barbarenüberfall:
    - Vorbereitung: Auf jedes Wüstenfeld werden 12 Barbaren gestellt. Diese Felder gelten bereits als erobert. Wenn Barbaren auf Catan anlanden, werden sie von diesen Wüstenfeldern gleichmäßig abgezogen. Bei Gleichstand entscheidet der aktive Spieler, von welchem Wüstenfeld ein Barbar abgezogen wird. (Eine Siedlung an der Wüste ist also nicht sicher vor Eroberung!)
    - Barbaren landen auf Catan: Während des gesamten Spiels landen die Barbaren nur auf der Hauptinsel an, niemals auf den beiden kleinen Inseln im Südosten und Nordwesten.
    - Barbaren landen auf Catan: Auch wenn ein Spieler eine Siedlung auf einer dieser kleinen Inseln gründet oder eine dortige Siedlung zur Stadt ausbaut, landen neue Barbaren auf der Hauptinsel an.
    - Barbaren landen auf Catan: Manche Zahlen sind einmal vorhanden, manche zweimal, einige sogar dreimal. Jedes Mal wenn eine Siedlung gegründet oder zur Stadt ausgebaut wird, wird wie bisher so lange gewürfelt, bis 3 neue Barbaren auf unterschiedlichen Landschaftsfeldern Catans gelandet sind. Wird eine Zahl gewürfelt, die zwei- oder dreimal auf der Insel vorhanden ist, kommt ein Barbar auf eines dieser Felder. Dabei gilt dann, dass die Felder gleichmäßig aufgefüllt werden. Stehen auf allen zwei bzw. drei Feldern gleich viele (oder keine) Barbaren, entscheidet der Spieler, der gewürfelt hat, auf welches Feld der Barbar kommt.
  - Spielende: Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein Wunder fertig gebaut hat oder wenn er 12 Siegpunkte besitzt und eine höhere Stufe beim Bau seines Wunders als seine Mitspieler erreicht hat.
- 

## Neue Welt

Nicht sinnvoll spielbar.

