



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Seefahrer“- Szenarien

Der Zug der Karawanen – Seefahrer

Generell

- Der Zug der Karawanen ist von der Logik her auf eine zusammenhängende Landfläche ausgerichtet. Kamelkarawanen ziehen nicht über Wasser. Um den Zug der Karawanen sinnvoll mit Seefahrer-Szenarien kombinieren zu können, ist es notwendig, dass die Kamele überall hin können. Also muss man sich zunächst in der eigenen Vorstellung von Kamelen lösen und diese weiter gefasst als allgemeine Handelsrouten betrachten. Anders ist schwerlich zu rechtfertigen, warum Kamele auch Schiffsrouten aufwerten.
- Davon abgesehen sind die Spielziele vieler Seefahrer-Szenarien dem Prinzip der Karawanen diametral entgegengesetzt, da die Karawanen ein enges Bauen bevorzugen, die Seefahrer-Szenarien aber auf Expansion belohnen oder gar erfordern.
- Die Siegpunktzahl des jeweiligen Szenarios wird um 2 Punkte erhöht.
- Kamele können neben Land- und Wasserwegen sowie neben Straßen und Schiffen platziert werden. Ein Schiff zählt genauso wie eine Straße dann doppelt bei der Ermittlung der längsten Handelsstraße.

Zu neuen Ufern

- Abgesehen von o.g. Einschränkungen ohne weitere Änderungen gut spielbar

Die vier Inseln

- Abgesehen von o.g. Einschränkungen spielbar
- Bauen Sie die Inseln folgendermaßen um:
 - Ersetzen Sie die Wüste der nordöstlichen Insel durch das Oasenfeld und versetzen Sie dieses um ein Feld nach Südwesten auf das weiße X
 - Vertauschen Sie das Hügelland mit der 2 auf der südöstlichen Insel mit dem Wasserfeld zwei Felder weiter westlich.
 - Den Hafen auf der südöstlichen Insel an Hügelland 2 und 8 legen Sie stattdessen auf der südwestlichen Insel an Ackerland 10 und das neue Hügelland 2.
 - Der Seeräuber wird zu Beginn außerhalb des Spielfeldes gestellt und kann mit der ersten 7 bzw. Ritterkarte ins Spiel gebracht werden.
 - Der Seeräuber verhindert nicht das Einsetzen von Kamelen an den Kanten des Meerfeldes, auf dem der Seeräuber steht.

Die Nebelinsel

- Aufgrund des Schwerpunktes des Entdeckens und des damit verbundenen erhöhten Glücksfaktors halten wir die Kombination der Nebelinsel mit dem Zug der Karawanen für nicht geeignet.

Durch die Wüste

- gut spielbar
- Die Oase ersetzt das Ackerland mit der „2“. Die „2“ wird auf die Hügellandschaft mit der „12“ gelegt.

Der vergessene Stamm

- gut spielbar
- Ersetzen Sie das zentrale Ackerland mit der 12 durch das Oasenfeld. Der Zahlenchip 12 wird zur 2 gelegt. Dieses Feld produziert dann wenn eine der beiden Zahlen gewürfelt wird.
- Der Räuber startet in der Oase und kann, wenn gewünscht, im Verlauf des Spiels auch dorthin gesetzt werden.

Stoffe für Catan

- Aufgrund der Anordnung der Inseln des Vergessenen Stammes kann eine Kombination dieser beiden Szenarien nicht empfohlen werden.

Die Pirateninseln

- Aufgrund der teilw. festgelegten Startansiedlungen, des anders gearteten Spielziels, sowie der Tatsache, dass es in diesem Szenario keine Längste Handelsstraße gibt, die Karawane somit nur auf Siedlungen/Städte Auswirkungen hat, sollten die Pirateninseln nicht mit den Karawanen kombiniert werden.

Die catanischen Wunder

- Nicht empfehlenswert, da die für die Karawanen benötigten Rohstoffe zu einer nicht beabsichtigten Gewichtung der Wunder führen und das Spiel so unausgewogen werden kann.

Neue Welt

- Problemlos spielbar, allerdings sollte das Oasenfeld möglichst zentral platziert werden.