



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Seefahrer“- Szenarien

Die Fischer von Catan – Seefahrer

Generell

- Für 5 Fische darf auch ein Schiff gebaut werden
- Die Siegpunktzahl des Szenarios ändert sich nicht.
- Schiffe beeinflussen das Fischen nicht
- Ist der Seeräuber im Spiel, darf bei Abgabe von 2 Fischen alternativ auch der Seeräuber vom Spielfeld entfernt werden.
- Wird mit dem See gespielt, sollte er immer komplett von Land umgeben sein. Am See können keine Schiffe gebaut werden. (Wird dennoch mit dem See als Küstenlandschaft gespielt, so können entlang der Küste natürlich Schiffe gebaut werden.)

Zu neuen Ufern

- ohne Probleme/Änderungen spielbar

Die vier Inseln

- spielbar
- es sollte auf den See verzichtet werden

- empfohlene Startaufstellung: Die beiden kleineren Inseln erhalten die Fischgründe 4/8 und 6/10; die beiden größeren erhalten den Fischgrund 5 bzw. 9. Die exakte Positionierung erfolgt nach eigenem Gusto

Die Nebelinsel

- spielbar
- der See wird anstelle der Wüste in den Stapel der Sechseckfelder des Unentdeckten Landes gemischt.
- Wird der See entdeckt, zieht der Spieler ein Fischplättchen
- Die Fischgründe werden nach eigenem Gusto an der Küste der Hauptinsel positioniert.

Durch die Wüste

- spielbar
- Die Fischgründe werden nach eigenem Gusto auf Hauptinsel und fremde Inseln verteilt
- Der See ersetzt das Ackerland mit der „2“.

Der vergessene Stamm

- Spielbar
- Der See ersetzt das Ackerland mit der „12“.
- Die Fischgründe werden nach eigenem Gusto an der Küste der Hauptinsel positioniert.
- Beachten Sie, dass die Positionierung der Fischgründe Einfluss auf die mögliche Platzierung der später ins Spiel kommenden Häfen hat.
- Bei Abgabe von 2 Fischen darf der Räuber trotz der allgemeinen Regeln des Szenarios vom Spielfeld genommen werden. Wird der Räuber nach den sonst üblichen Regeln (7 gewürfelt, Ritter gespielt) versetzt, so darf er die Hauptinsel nicht verlassen bzw. kehrt auf die Hauptinsel zurück.

Stoffe für Catan

- Spielbar
- Der See ist nicht im Spiel
- Die Fischgründe werden nach eigenem Gusto an der Küste der beiden Hauptinseln platziert. Es sollten drei Fischgründe an der nördlichen und drei an der südlichen Insel platziert werden.
- Bei Abgabe von 2 Fischen darf der Seeräuber nur vom Spielfeld genommen werden, wenn die Bedingung für das reguläre Versetzen des Seeräubers erfüllt ist.

Die Pirateninseln

Aufgrund der vorgegebenen Startansiedlungen, sowie der eingeschränkten Baumöglichkeiten an der Küste der östlichen Insel, eignet sich dieses Szenario nicht für die Kombination mit den Fischern auf Catan.

Die catanischen Wunder

- Spielbar
- Der See ist nicht im Spiel
- Die Fischgründe werden nach eigenem Gusto auf die Küsten von Hauptinsel und kleinen Inseln verteilt
- Sollte ein Spieler den alten Schuh besitzen, gewinnt er dennoch wenn er sein Weltwunder vollendet. Ansonsten benötigt er 11 Siegpunkte und eine höhere Stufe beim Bau seines Wunders als seine Mitspieler.

Neue Welt

- spielbar
- Der See ist nicht im Spiel.
- Die Fischgründe werden im Anschluss an die Verteilung der Hafenplättchen nach demselben Verfahren platziert.