



Kombinationsmöglichkeiten der „Händler & Barbaren“ Erweiterung

Kombinationen mit „Seefahrer“- Szenarien

Die Flüsse von Catan – Seefahrer

Generell

- Die Flüsse von Catan bieten sich nur für Szenarien an, die eine große, zusammenhängende Landschaft besitzen. Ansonsten sind die Möglichkeiten für die einzelnen Spieler, zu Gold zu kommen, nicht ausgewogen.
- Die Siegpunktzahl des Szenarios ändert sich nicht.
- Wer ein Schiff entlang des Flusses baut, erhält ebenfalls 1 Gold (entsprechend dem Bau einer Straße). Wer ein Schiff von einem Bauplatz am Fluss weg versetzt, muss dafür 1 Gold bezahlen.
- An der Mündung der Flüsse darf kein Schiff gebaut werden, diese beiden Bauplätze bleiben den Brücken vorbehalten.

Zu neuen Ufern

- ohne Probleme/Änderungen gut spielbar

Die vier Inseln

- nicht empfohlen (s. o.)

Die Nebelinsel

- spielbar, aber nur bedingt empfehlenswert
- es wird mit dem variablen Spielaufbau gespielt
- vor dem Spielaufbau werden folgende Sechseckfelder aus dem Aufbauschema der Hauptinsel entfernt: 3 Gebirge, 2 Hügelland, 1 Weideland, 1 Ackerland.
- Zuerst werden die beiden Flüsse platziert. Diese dürfen nicht aneinander grenzen; es gibt daher nur eine Möglichkeiten, die Flüsse zu platzieren, so dass die beiden Mündungen ins Meer fließen: Der 3er-Fluss verläuft rechts entlang des Rahmens (ersetzt dabei Wald 3, Weideland 8, Gebirge 5, wobei der Sumpf rechts unten liegt); der 4er-Fluss verläuft horizontal über die Insel und stößt dabei links an den Rand (ersetzt dabei Wald 6, Gebirge 9, Weideland 10 und Ackerland 6, wobei der Sumpf links am Rand liegt).
- Die übrigen Felder werden zufällig um die Flüsse herum ausgelegt.
- Die Zahlenchips werden zufällig verteilt. Die Zahlenchips 2 und 12 werden zunächst beiseite gelegt. Bei der Verteilung der Zahlenchips sollte darauf geachtet werden, dass keine roten Zahlen nebeneinander liegen. Die Sumpffelder erhalten keine Zahlenchips.
- Je eines der Zahlenplättchen 2 und 12 wird im Anschluss zusätzlich auf das jeweils schlechtere der beiden Gebirgs- bzw. Ackerlandfelder gelegt. Also zunächst auf 3 oder 11, dann auf 4 oder 10, dann auf 5 oder 9, dann auf 6 oder 8. Sind die beiden Felder gleich gut, wird das Feld zufällig bestimmt, welches das zusätzliche Plättchen bekommt. Das Feld produziert, wenn eine der beiden Zahlen gewürfelt wird.
- Der Räuber beginnt auf einem der beiden Sumpffelder.
- Goldflussfelder produzieren weiterhin eine beliebige Rohstoffkarte, kein Gold.

Durch die Wüste

- spielbar
- es wird mit dem variablen Spielaufbau gespielt
- vor dem Spielaufbau werden folgende Sechseckfelder aus dem Aufbauschema der Hauptinsel entfernt: 2 Gebirge, 2 Hügelland, 1 Weideland, 2 Wüsten.
- Die beiden Flüsse bilden zusammen mit der verbleibenden Wüste den „Wüstengürtel“. Die Wüste wird in der Mitte platziert. Das Sumpffeld des 4er-Flusses wird rechts von dieser Wüste platziert, das Sumpffeld des 3er-Flusses links. Der 3er-Fluss sollte so platziert werden, dass die Mündung ins Meer fließt. Beim 4er-Fluss ist dies nicht möglich, er „versickert“ dann im benachbarten Goldflussfeld. (Vermutlich fließt er unterirdisch weiter und tritt dann später wieder als Goldfluss an die Oberfläche.
- Die übrigen Felder werden zufällig um die Flüsse herum ausgelegt und dann gem. der normalen Regeln für den variablen Aufbau mit Zahlenchips versehen.
- Der Räuber startet in der Wüste
- Goldflussfelder produzieren weiterhin eine beliebige Rohstoffkarte, kein Gold.
- Hinweis: Durch die Goldproduktion am Fluss wird das fremde Gebiet hinter dem Wüstengebiet deutlich stärker; die Spieler sollten dies in der Gründungsphase mit ins Kalkül ziehen.

Der vergessene Stamm

- gut spielbar
- es wird mit dem variablen Spielaufbau gespielt
- vor dem Spielaufbau werden folgende Sechseckfelder aus dem Aufbauschema der Hauptinsel entfernt: 2 Gebirge, 2 Hügelland, 2 Weideland, 1 Ackerland.
- Zuerst werden die beiden Flüsse beliebig platziert, so dass die Mündungen ins Meer fließen. Die Flüsse dürfen nicht aneinander grenzen.
- Die übrigen Felder werden zufällig um die Flüsse herum ausgelegt.
- Die Zahlenchips werden zufällig verteilt. Die Zahlenchips 2 und 12 werden zunächst beiseite gelegt. Bei der Verteilung der Zahlenchips sollte darauf geachtet werden, dass keine roten Zahlen nebeneinander liegen. Die Sumpffelder erhalten keine Zahlenchips.
- Je eines der Zahlenplättchen 2 und 12 wird im Anschluss zusätzlich auf das jeweils schlechtere der drei Weideland- bzw. Ackerlandfelder gelegt. Also zunächst auf 3 oder 11, dann auf 4 oder 10, dann auf 5 oder 9, dann auf 6 oder 8. Sind die beiden Felder gleich gut, wird das Feld zufällig bestimmt, welches das zusätzliche Plättchen bekommt. Das Feld produziert, wenn eine der beiden Zahlen gewürfelt wird.
- Der Räuber beginnt auf einem der beiden Sumpffelder.

Stoffe für Catan

- nicht empfohlen (s. o.)

Die Pirateninseln

- Aufgrund des nicht variablen Aufbaus, sowie des anders ausgerichteten Spielziels sollten die Pirateninseln nicht mit den Flüssen kombiniert werden.

Die catanischen Wunder

- Nicht empfehlenswert, da einige Bauplätze zu Spielbeginn gesperrt sind, die Flüsse aber zwangsläufig in der Nähe der gesperrten Bauplätze verlaufen müssen, was zu einer Benachteiligung einzelner Spieler führen kann. Davon abgesehen ist das Spielziel nur teilw. auf Siegpunkte ausgerichtet.

Neue Welt

- Spielbar, aber nicht empfehlenswert, da aufgrund der nicht bekannten Inselwelt nicht alle Spieler gleichermaßen an Gold kommen können.

- Möchten Sie es dennoch versuchen, hier einige Hinweise:
 - vor dem Spielaufbau werden folgende Sechseckfelder aus dem Aufbauschema der Hauptinsel entfernt: 2 Gebirge, 2 Hügelland, 1 Weideland, 2 Meer.
 - Es werden zunächst die beiden Flüsse beliebig (am besten an gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes) positioniert. Dabei sollten die Mündungen möglichst ins Meer (den Rahmen) fließen. Danach werden dann wie in der Vorbereitung beschrieben, zufällig Sechseckfelder ausgelegt. Mit den Zahlenchips wird genauso verfahren.
 - Die Hafentafeln sollten nicht an den Fluss gelegt werden.