

Expandieren und Rohstoffe sammeln

Handkarten:

- Kloster
- Kundschafter
- Lagerstätte

In den Stapeln befinden sich folgende Karten:

<p>Ereigniskarten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Erfindung (2x)● Ertragreiches Jahr (2x) <p>Aktionskarten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Benjamin, der fahrende Scholar● Bettelmönche● Brigitta, die weise Frau (3x)● Feuerteufel● Goldschmied● Gustav, der Bibliothekar● Händler● Kaufmannszug (2x)● Kundschafter● Medicus● Umzug● Verräter	<p>Ortschaftsausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Austin● Eisenschmelze● Getreidemühle● Harald● Holzfällerlager● Irmgard, Bewahrerin des Lichts● Lagerstätte (2x)● Wagner● Ziegelbrennerei● Zollbrücke <p>Stadtausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Apotheke (2x)● Badhaus● Bibliothek● Geheime Bruderschaft● Spelunke
--	---

Spielweise:

Das Deck setzt auf Rohstoffehalt durch den Ertrags- und Ereigniswürfel. Damit sollten mindestens 5 Siedlungen drin sein. Handels- und Stärkevorteil sind mit je 3 Punkten nur drin wenn der Mitspieler diese nicht mit Macht anstrebt.

Die vorgegebenen Startlandschaften nicht ändern. Kloster und Lager zwischen Lehm/Wolle und Holz/Gold bauen. Die erste Straße zwischen Holz und Lehm bauen. Beim Kartennachziehen solange tauschen bis Holzfällerlager und Ziegelbrennerei auf der Hand sind. Ggf. überzähliges Gold zum Suchen nutzen. Sollten Austin, Harald oder Irmgard gezogen werden, können diese auch auf freie Plätze gelegt werden. Gleiches gilt für die beiden Lagerstätten, Wagner und Zollbrücke. Allerdings sollte die Expansion Priorität haben.

Die zweite Straße dann zwischen Erz und Getreide bauen, und mit dem 2. Kundschafter ein Erz- und Getreidefeld suchen. Dort dann die beiden anderen Doppler bauen. Sollte der Mitspieler auch expandieren, ist es sinnvoller die Rohstoffe in die Siedlung bzw. Straße zu investieren als in die Suche nach dem Kundschafter. Zur Not kann der Aufbau mit dem Umzug noch optimiert werden.

Sollte dies nicht nötig sein, lässt er sich auch an die Geheime Bruderschaft verkaufen. Diese ist auch Sammelplatz für nicht baubare Helden, falls der Mitspieler sie schneller bauen konnte. Die beiden zusätzlichen Lagerstätten sollten so gebaut werden, dass die am meisten erhaltenen Rohstoffe von den Räufern nicht gesehen werden.

Hier sind noch einmal alle Karten der Stapel nach Sets sortiert. Dies kann als Orientierungshilfe genutzt werden, da die Rückseiten der Karten auf den Stapeln ja unterschiedlich sind. Die Namen sind in der Farbe der Textkästen wiedergegeben.

<p>Basiskarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Austin ● Brigitta, die weise Frau (2x) ● Eisenschmelze ● Getreidemühle ● Goldschmied ● Harald ● Holzfällerlager ● Kaufmannszug (2x) ● Kundschafter ● Lagerstätte ● Umzug ● Ziegelbrennerei ● Zollbrücke <p>Zeit des Goldes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Händler ● Lagerstätte <p>Zeit der Wirren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Feuerteufel ● Irmgard, Bewahrerin des Lichts ● Spelunke ● Verräter 	<p>Zeit des Fortschritts:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apotheke (2x) ● Badhaus ● Benjamin, der fahrende Scholar ● Bibliothek ● Brigitta, die weise Frau ● Gustav, der Bibliothekar ● Medicus <p>Zeit der Intrigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Wallfahrtsort <p>Zeit der Handelsherren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bettelmönche ● Wagner <p>Zeit der Barbaren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Geheime Bruderschaft
--	---

Variationen

Eine einfache Modifizierung lässt sich durch Austausch der Helden erreichen, z.B. indem Austin durch Gottfried oder Siward ersetzt wird, bzw. Harald durch Osmund oder Heinrich. Auch können die beiden Apotheken durch Badhäuser ersetzt werden. Dann bekommt man zwar bei einer Seuche keine Rohstoffe, verliert u.U. aber weniger. Anstatt des Wagners kann auch ein Handelsposten genommen werden.