

# Hunger nach Weisheit

## Handkarten:

- Frederich Weiser des Hügellandes
- Peter, Weiser des Waldes
- Walther, Weiser des Goldflusses

In den Stapeln befinden sich folgende Karten:

<p><b>Ereigniskarten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Hungersnot</b> (2x)</li><li>● <b>Rat der Weisen</b> (2x)</li></ul> <p><b>Aktionskarten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Bettelmönche</b></li><li>● <b>Goldene Zeiten</b> (2x)</li><li>● <b>Händler</b></li><li>● <b>Kaufmannszug</b> (2x)</li><li>● <b>Kraft der Haine</b></li><li>● <b>Kundschafter</b></li><li>● <b>Medicus</b> (2x)</li><li>● <b>Weise Abwehr</b></li><li>● <b>Weiser Ausgleich</b> (2x)</li><li>● <b>Weise Voraussicht</b> (2x)</li></ul> <p><b>Landschaftsausbauten</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Barbara, Weise des Ackerlandes</b></li><li>● <b>Diebesversteck</b></li><li>● <b>Erste Weise</b></li><li>● <b>Michaela, Weise des Weidelandes</b></li><li>● <b>Piet, Weiser des Gebirges</b></li></ul>	<p><b>Ortschaftsausbauten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Getreidemühle</b></li><li>● <b>Hain der Freiheit</b></li><li>● <b>Hain der Wachsamkeit</b></li><li>● <b>Hain der weisen Voraussicht</b></li></ul> <p><b>Stadtausbauten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Akademie der Weisen</b> (2x)</li><li>● <b>Badhaus</b></li><li>● <b>Cole, Paladin der Weisen</b></li><li>● <b>Kornspeicher</b></li><li>● <b>Robert, Herold der Weisen</b></li></ul> <p><b>Straßenergänzungen</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Marktfleck</b></li></ul> <p><b>Zählkarten</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Manifest des humanen Handelns</b></li></ul>
---	--

## Spielweise:

Das Deck setzt auf die Kontrolle der Ereigniss durch die Weisen und Schädigung des Mitspielers durch Hungersnöte.

Die vorgegebenen Startlandschaften so ändern, dass Ackerland und Goldfluss außen liegen sowie Gebirge neben Ackerland. Die erste Straße sollte dann zwischen Ackerland und Goldfluss gebaut werden und beim Bau der ersten Siedlung Ackerland und Goldfluss mit gleicher Ertragszahl mit dem Kundschafter gewählt werden. An eine der beiden neuen Landschaften sollte die Erste Weise gelegt werden oder an eine, an der auch der Mitspieler einen Weisen gelegt hat wodurch der Rohstoff dieser Landschaft beim Ereignis „Rat der Weisen“ erhalten werden kann obwohl einer der spezialisierten eigenen Weisen nicht gebaut werden kann. Der Bau der ersten beiden Städte erfolgt über den Weisen Ausgleich. Dazu muss man den Mitspieler in Führung gehen lassen oder ihm den Vortritt beim Stadtbau lassen. Sollte er die Führung durch den Handelsvorteil erhalten, kann man durch die Bettelmönche 2 Rohstoffe von ihm erhalten. Dabei ihm nach Möglichkeit das Getreide nehmen, wozu auch das Diebesversteck genutzt werden kann. Die Getreidemühle sollte so schnell wie möglich zwischen die beiden Ackerländer gebaut werden. Sie zu finden sollte mit dem Hain der Freiheit kein Problem sein. Bis zum Bau des Kornspeichers sollte immer mindestens 1 Getreide für den Fall zurückgehalten werden, dass eine Hungersnot droht. Sobald der Kornspeicher steht kann

man vorhandenes Getreide ggf. auch nutzen wenn der Mitspieler kein Getreide hat um einen fehlenden Rohstoff von ihm zu erhalten. Dies sollte aber nur genutzt werden wenn keine unmittelbare Hungersnot droht.

Das Deck enthält nur die Stärkepunkte durch Cole und Robert, der Stärkevorteil kann daher erst relativ spät erhalten werden - sofern der Mitspieler nicht mehr als 4 Stärkepunkte hat. Hat der Mitspieler eine Kirche oder Marie gebaut, sollten die beiden Helden erst gebaut werden wenn damit die finale Siegpunkte erhalten werden kann, da ansonsten der Verlust droht.

Mit 2 Handelspunkten wird auch der Handelsvorteil vernachlässigt und ohne Geschickpunkte ist das Fest ebenfalls oft nur für den Mitspieler vorteilhaft. Die Ereignisse „Fest“ und „Handel“ können aber mit dem Hain der Wachsamkeit abgewehrt werden. Dies sollte immer dann erfolgen wenn wichtige Rohstoffe verloren gehen könnten und die stattdessen aufgedeckte Ereigniskarte keinen größeren Schaden verursacht. Über die Reihenfolge der Ereigniskarten sollte man mittels Weiser Voraussicht schnell Klarheit gewinnen und schädliche oder nur für den Mitspieler vorteilhafte Ereigniskarten sollten entfernt werden.

Ohne den Stärkevorteil sind insgesamt nur drei zu Städten ausgebaute Siedlungen notwendig wenn das Manifest auf 3 Siegpunkte gedreht wird, eine vierte Siedlung erhöht aber die Siegchancen, insbesondere wenn der Mitspieler vier oder fünf Siedlungen hat. Für die dritte Stadt bieten sich die Rohstoffe an, die durch die Goldenen Zeiten erhalten werden.

Hier sind noch einmal alle Karten 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><b>Basiskarten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Getreidemühle</b></li> <li>● <b>Kaufmannszug</b> (2x)</li> <li>● <b>Kundschafter</b></li> </ul> <p><b>Zeit der Handelsherren:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Bettelmönche</b></li> </ul> <p><b>Zeit des Fortschritts:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Badhaus</b></li> <li>● <b>Medicus</b> (2x)</li> </ul> <p><b>Zeit des Goldes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Händler</b></li> </ul> <p><b>Zeit des Wohlstands:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Diebesversteck</b></li> <li>● <b>Marktfleck</b></li> </ul>	<p><b>Zeit der Weisen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Akademie der Weisen</b> (2x)</li> <li>● <b>Barbara, Weise des Ackerlandes</b></li> <li>● <b>Cole, Paladin der Weisen</b></li> <li>● <b>Erste Weise</b></li> <li>● <b>Frederich Weiser des Hügellandes</b></li> <li>● <b>Goldene Zeiten</b> (2x)</li> <li>● <b>Hain der Freiheit</b></li> <li>● <b>Hain der Wachsamkeit</b></li> <li>● <b>Hain der weisen Voraussicht</b></li> <li>● <b>Kornspeicher</b></li> <li>● <b>Kraft der Haine</b></li> <li>● <b>Michaela, Weise des Weidelandes</b></li> <li>● <b>Peter, Weiser des Waldes</b></li> <li>● <b>Piet, Weiser des Gebirges</b></li> <li>● <b>Robert, Herold der Weisen</b></li> <li>● <b>Walther, Weiser des Goldflusses</b></li> <li>● <b>Weise Abwehr</b></li> <li>● <b>Weiser Ausgleich</b> (2x)</li> <li>● <b>Weise Voraussicht</b> (2x)</li> </ul>
---	--

## **Variationsmöglichkeiten**

Eine Möglichkeit ist die Kombination mit anderen Strategien, die Vorteile bei den Ereignissen „Fest“ oder „Handel“ bieten. Hierzu können Sie sich an den anderen Standarddecks orientieren. In der Regel ist es dann notwendig auf einige Weise zu verzichten. In vielen Fällen reicht es wenn man 2 Weise baut. Auch die Hungersnot/Kornspeicher-Kombi lässt sich durch etwas anderes ersetzen.

Sie sollten also nach den ersten Spielen experimentieren um ein für Ihren persönlichen Stil passendes Deck zu finden.