

Alma Mater

Handkarten:

- Kloster
- Lagerstätte
- Wallfahrtsort

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● Bischof● Dreifelderwirtschaft (2x)● Flözbau (2x)● Guido, der Gesandte● Gustav, der Bibliothekar● Händler● Kaufmannszug (2x)● Medicus (2x)● Michael, der Baumeister● Missionar	<p>Ortschaftsausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Geschützmeister (2x)● Heinrich, der Wächter● Irmgard, Bewahrerin des Lichts● Markt● Wirtshaus zum Weißen Raben● Zollbrücke <p>Stadtausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Badhaus (2x)● Baukran● Bibliothek (2x)● Bischofssitz● Parlament● Universität● Vogtei
--	---

Spielweise:

Das Deck setzt auf Rohstoffehalt durch die Uni-Aktionen und den Ereigniswürfel. Mit 3 Siedlungen, die zu Städten ausgebaut werden, sollten 15 Siegpunkte drin sein. Der Handelsvorteil ist mit maximal 3 Handelspunkten nur erreichbar wenn der Mitspieler nicht auf diesen Vorteil aus ist. Der Stärkevorteil sollte mit 10 Stärkepunkten, sowie der Möglichkeit dem Mitspieler Helden durch Bischofssitz und Missionar zu nehmen, erreicht werden können, wenn auch vermutlich erst gegen Ende des Spiels.

Die vorgegebenen Startlandschaften so ändern, dass Getreide und Holz am Rand des Fürstentums liegen und Gold und Wolle auf der anderen Seite. Kloster und Lager zwischen Lehm/Holz und Getreide/Erz bauen. Die erste Straße zwischen Wolle und Gold bauen und dort dann die 3. Siedlung. Diese zur Stadt ausbauen. Beim Kartennachziehen solange tauschen bis ein Kaufmannszug auf der Hand ist um die Stadt schnell bauen zu können. Ggf. überzähliges Gold zum Suchen nutzen.

Mit den Uni-Rohstoffen dann eine weitere Stadt bauen und in beide Städte je ein Badhaus bauen. Falls der Mitspieler expandiert, sollte so schnell wie möglich der Markt gebaut werden.

Sollte es sich ergeben, dass man die Rohstoffe für eine vierte Siedlung hat, so spricht nichts dagegen auch diese noch zu bauen. Dadurch ist man flexibler und hat mehr Platz für Ortschaftsausbauten.

Bedenken sollte man, dass das Deck nur sehr wenige Karten enthält mit denen man den Mitspieler

stören kann. Daher sollte der Schutz durch Heinrich Priorität haben, wenn erkennbar ist, dass der Mitspieler eine Spelunke bauen will.

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"> ● Kaufmannszug (2x) ● Markt ● Zollbrücke <p>Zeit des Goldes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Händler <p>Zeit der Wirren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Heinrich, der Wächter ● Irmgard, Bewahrerin des Lichts <p>Zeit der Handelsherren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bettelmönche <p>Zeit der Barbaren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Vogtei ● Wirtshaus zum Weißen Raben 	<p>Zeit des Fortschritts:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Badhaus (2x) ● Baukran ● Benjamin, der fahrende Scholar ● Bibliothek (2x) ● Dreifelderwirtschaft (2x) ● Flözbau (2x) ● Geschützmeister (2x) ● Guido, der Gesandte ● Gustav, der Bibliothekar ● Medicus (2x) ● Parlament ● Universität <p>Zeit der Intrigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bischof ● Bischofssitz ● Michael, der Baumeister ● Missionar
--	--

Variationen

Statt der Badhäuser kann man auch Feuerwachen ins Deck nehmen, um gegen Feuerteufel des Mitspieler geschützt zu sein, muss dann aber bei Seuchen mit Verlusten rechnen. Auch das Wirtshaus ist sicherlich ein Austausch Kandidat, zusammen mit Irmgard kann es aber den einen oder anderen Fest-Rohstoff einbringen und das bei einer Reichen Ernte für die Zollbrücke erhaltene Gold in Rohstoffe umwandeln.