

Wohlstand für Arme

Handkarten:

- Dorfschule
- Kundschafter
- Volksstimmung

In den Stapeln befinden sich folgende Karten:

<p>Ereigniskarten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Aufstand (2x)● Besteuerung (2x) <p>Aktionskarten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Armenspeisung (2x)● Bera, die Aufrührerin● Bettelmönche● Brigitta, die weise Frau (3x)● Händler● Hof-Astrologe● Kaufmannszug (2x)● Kunstwerk- Epos● Kunstwerk- Skulptur● Kunstwerk- Wasserspiel● Reiner, der Herold● Umzug● Wohlstand	<p>Landschaftsausbauten</p> <ul style="list-style-type: none">● Diebesversteck● Klosterbrauerei <p>Ortschaftsausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Allmende● Zollbrücke <p>Stadtausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Bauhütte● Fürst● Fürstenmonument (2x)● Hospital● Stadtschloss● Theater● Wasserversorgung <p>Straßenergänzungen</p> <ul style="list-style-type: none">● Landsknechte● Marktfleck <p>Zählkarten</p> <ul style="list-style-type: none">● Volksstimmung
--	---

Spielweise:

Das Deck setzt auf die Volksstimmung und die Nutzung der Karten des Themensets Zeit des Wohlstands

Die vorgegebenen Startlandschaften so ändern, dass Weide und Ackerland außen liegen. Hat man dies vergessen kann man ggf. mit dem Umzug dies auch später noch ändern. Die erste Straße sollte dann zwischen diese beide Landschaften gebaut werden und beim Bau der ersten Siedlung Ackerland und Weide mit dem Kundschafter gewählt werden. Falls man mit Ackerland-5/Weide-1 startet, aus den Landschaften Ackerland-1 und Weide-5 wählen, wenn man mit Ackerland-6/Weide-4 startet Ackerland-3/Weide-6 wählen, damit Brigitta optimal genutzt werden kann. Dann sollte diese Siedlung zur ersten Stadt ausgebaut und diese mit Bauhütte, Fürst und Wasserversorgung bestückt werden und anschließend das Hospital dort gebaut werden.

Das Deck enthält nur 2 Stärkepunkte, den Stärkevorteil kann man daher nur bekommen wenn man ein oder zwei Einheiten mit Stärkepunkten des Mitspielers durch den Bau der Fürstenmonumente übernimmt und bauen kann. 2 weitere Stärkepunkte können durch die Klosterbrauerei erhalten

werden. Mit 2 Handlungspunkten wird es auch schwer den Handelsvorteil gegen ein Handelsdeck zu erringen. Aber auch hier kann ein Fürstenmonument und/oder die Klosterbrauerei helfen.

Ohne die beiden Vorteile sind insgesamt vier zu Städten ausgebaute Siedlungen notwendig. Die dafür benötigten Rohstoffe sollten auch mit Hilfe des Diebesverstecks beschafft werden. Das Stadtschloss sollte in Erster Linie genutzt werden um Brigitta zu recyceln.

Um alle Möglichkeiten des Decks zu nutzen ist ein konzentriertes Spiel notwendig, es sollte immer darauf geachtet werden, dass in jedem Zug das Hospital entweder für den Erhalt eines Rohstoffes oder eines Sternes genutzt wird und auch Allmende und Marktfleck sollten nicht vergessen werden. Da in den Ereignissen 2 Aufstände sind, sollte am Ende des Zuges noch immer mindestens 1 Stern auf einer Volksstimmung verbleiben.

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>Basiskarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Brigitta, die weise Frau (2x) ● Kaufmannszug (2x) ● Kundschafter ● Umzug ● Zollbrücke <p>Zeit der Intrigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Klosterbrauerei <p>Zeit der Handelsherren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bettelmönche <p>Zeit des Fortschritts:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Brigitta, die weise Frau <p>Zeit des Goldes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Händler ● Reiner, der Herold 	<p>Zeit des Wohlstands:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Allmende ● Armenspeisung (2x) ● Bauhütte ● Bera, die Aufrührerin ● Diebesversteck ● Dorfschule ● Volksstimmung ● Fürst ● Fürstenmonument (2x) ● Hospital ● Hof-Astrologe ● Kunstwerk- Epos ● Kunstwerk- Skulptur ● Kunstwerk- Wasserspiel ● Landsknechte ● Marktfleck ● Stadtschloss ● Theater ● Wasserversorgung ● Wohlstand
---	---

Variationsmöglichkeiten

Eine Möglichkeit ist die Kombination mit Weisen und insbesondere den Hainen der weisen Voraussicht und der Wachsamkeit um gegen Handelsdecks und Decks mit anderen ungünstigen Ereignissen gewappnet zu sein.

Denkbar ist es auch durch den Einbau von starken Helden den Stärkevorteil oder durch Einbau weiterer Karten mit Handlungspunkten den Handelsvorteil anzustreben um Aktionskarten nutzen zu können, mit denen der Mitspieler geärgert werden kann.

Das Deck vernachlässigt anfänglich das Geschick, erst durch den Bau der Bauhütte gibt es zumindest 1 Stern beim Fest und nach Bau des Theaters sind 2 Geschickspunkte vorhanden. Aber zu Beginn wird man beim Ereignis „Fest“ nur einen Rohstoff erhalten, wenn der Mitspieler ebenfalls keine Karten mit Geschickspunkten hat. Dies lässt sich umgehen, indem z.B. Inga eingebaut wird,

die 3 Geschickpunkte liefert, was meistens ausreicht um alleine vom Fest zu profitieren.

Statt der Landsknechte und des Marktflecks kann auch die Wanderbühne nützlich sein.

Natürlich sind auch andere Kombinationen denkbar. Sie sollten also nach den ersten Spielen experimentieren um ein für Ihren persönlichen Stil passendes Deck zu finden.