

Zu Neuen Ufern

Bitte beachten Sie, dass dieses Set nur für das Turnierspiel im Entdeckermodus geeignet ist.

Handkarten:

- Kartograph
- Wallfahrtsort
- Werft

In den Stapeln befinden sich folgende Karten:

<p>Ereigniskarten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Erfolgreichster Entdecker● Freundschaft der Völker● Gute Nachbarschaft (2x) <p>Aktionskarten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Bettelmönche● Botschafter● Brigitta, die weise Frau (2x)● Feuerteufel● Händler● Kartograph● Kaufmannszug (2x)● Lars, der Seeheld (2x)● Medicus (2x)● Navigator (2x)● Verräter● Volle Breitseite	<p>Ortschaftsausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Segelmacherei● Waffenschmiede (3x)● Zollbrücke <p>Stadtausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">● Astronom● Badhaus (2x)● Geschützgießerei● Spelunke <p>Straßenergänzungen</p> <ul style="list-style-type: none">● Handelsposten● Marktfleck <p>Zentralkarten</p> <ul style="list-style-type: none">● Entdeckermetropole
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Spielweise:

Das Deck setzt auf Entdeckung und zusätzlichen Rohstoffehalt durch Gute Nachbarschaften.

Die vorgegebenen Startlandschaften so ändern, dass Wald über Gebirge oder Weide über Ackerland und Gebirge neben Ackerland liegt. Den Wallfahrtsort in die rechte Siedlung bauen. Die Werft über oder unter eine der beiden linken Landschaften.

Von den nachgezogenen Karten sollten wenn sie auf die Hand kommen die Segelmacherei unbedingt behalten werden, Stadtausbauten und Entdeckermetropole aber weggetauscht werden.

Nach der Einführungsrunde mit dem Kartographen das Meerfeld links neben dem Entdeckerhafen und eines der beiden linken oberen oder unteren Meerfelder ansehen und falls neben dem Entdeckerhafen ein Pirat liegt, diesen woanders hinlegen. Am günstigsten wäre es wenn dort die Insel der Gelehrten oder Händler liegen würde.

Konnte die Segelmacherei nicht „blind“ gezogen werden, lohnt es sich danach zu suchen, da nur damit 3 weitere Meerfelder entdeckt werden können. Auf Piratenjagd sollte nur nach dem Bau der Waffenschmiede oder wenn Lars auf der Hand ist, gegangen werden. Cimmarone kann man sicher besiegen wenn alle 3 Waffenschmieden und die Geschützgießerei gebaut sind, für Jean sollte daher Lars aufgespart werden - es sei denn man trifft unvorbereitet auf einen von beiden.

Mit dem Handelsposten ggf. dafür sorgen, dass über die Werft eingetaushtes Holz oder Wolle

wenn dieses nicht mehr für die Insel der Gelehrten und Händler benötigt wird, in Erz oder Getreide verwandelt wird. Nach dem Bau der Stadt in diese ein Badhaus zwischen Ackerland und Gebirge bauen und mit den Medicussen die 2. Stadt bauen. Um durch Aufstände verlorene Gebäude schnell wieder auf die Hand zu bekommen, sollte ein Stapel möglichst schnell leergeräumt werden um dann dort das abgerissene Gebäude zwischenzulagern. Der leere Stapel kann auch genutzt werden wenn Handkarten verloren werden. Sie können dann dank des Wallfahrtsortes sofort wieder auf die Hand gelangen.

Die Volle Breitseite erst einsetzen wenn der Mitspieler eine Insel auf die 3. Stufe gebracht hat und man anschließend sofort selber die 3. Stufe erreichen kann - ggf. unter Einsatz eines Navigators. Der Mitspieler kann zudem nach dem Bau der Spelunke mit Feuerteufel und Verräter bekämpft werden.

Das Deck enthält 4 Stärkepunkte, den Stärkevorteil kann man daher nur bekommen wenn der Mitspieler es nicht darauf anlegt. Mit 5 Handlungspunkten wird es auch schwer den Handelsvorteil gegen ein Handelsdeck zu erringen.

Für alle Ausbauten ist nur noch eine weitere Siedlung erforderlich, die Sie zusammen mit den beiden Start-siedlungen zu Städten ausbauen. Dann reicht es, wenn 2 Meerfelder (Inseln oder Piraten) auf die 3. Stufe gebracht 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>Basiskarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Brigitta, die weise Frau (2x) ● Kaufmannszug (2x) ● Zollbrücke <p>Zeit des Goldes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Händler <p>Zeit der Entdecker:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Astronom ● Botschafter ● Entdeckermetropole ● Geschützgießerei ● Kartograph (2x) ● Lars, der Seeheld (2x) ● Navigator (2x) ● Segelmacherei ● Volle Breitseite ● Waffenschmiede (3x) ● Werft 	<p>Zeit des Fortschritts:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Badhaus (2x) ● Medicus (2x) <p>Zeit der Intrigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Wallfahrtsort <p>Zeit der Handelsherren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Handelsposten <p>Zeit des Wohlstands:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Marktfleck <p>Zeit der Wirren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Feuerteufel ● Spelunke ● Verräter
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Variationsmöglichkeiten

Das Deck kann einerseits durch Einbau von Volksstimmungen und Karten, die Sterne produzieren sicherer gegen Decks mit Aufständen gemacht werden. Eine andere 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 Handlungsvorteil anzustreben um Aktionskarten nutzen zu können, mit denen der Mitspieler geärgert werden kann.

Das Deck vernachlässigt das Geschick, daher 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 Geschickspunkte liefert, was meistens ausreicht um alleine vom Fest zu profitieren. Denkbar wäre es auch statt mit dem Wallfahrtsort mit Austin zu starten. Dann sollten aber auch die Ereigniskarten angepasst werden.

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