

Starke Helden

Handkarten

- Übungsplatz
- Siward, der Späher
- Osmund

In den Stapeln befinden sich folgende Karten:

<p>Ereigniskarten:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bruderzwist• Fehde• Geschenk für den Fürsten• Rückzug der Barbaren <p>Aktionskarten:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bettelmönche• Beutefahrt• Bogenschütze• Burggraf (2x)• Feuerteufel• Händler• Kaufmannszug (2x)• Michael, der Baumeister• Raubzug• Reiner, der Herold• Sebastian, der Wanderprediger• Verräter• Wettstreit der Helden <p>Landschaftsausbau:</p> <ul style="list-style-type: none">• Goldversteck	<p>Ortschaftsausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">• Helden:<ul style="list-style-type: none">• Baroc, der Barbar• Carl Gabelbart• Gottfried, der Intrigant• Heinrich, der Wächter• Marie, die Schildmaid• Olaf, der Kauffahrer• Wolfgang, der Gaukler• Gebäude:<ul style="list-style-type: none">• Spähturm• Zollbrücke• Besondere Orte:<ul style="list-style-type: none">• Wallfahrtsort <p>Stadtausbauten:</p> <ul style="list-style-type: none">• Burg• Festplatz• Geheime Bruderschaft• Spelunke• Vogtei• Zehntscheuer
---	---

Spielweise

Je nachdem was der Mitspieler baut, sollte zuerst der Übungsplatz oder Osmund gebaut werden. Startet z.B. der Mitspieler mit einem Übungsplatz und hat noch Karten mit Basisrückseiten in den Handkarten, macht es Sinn zuerst Osmund zu bauen, denn es kann ja passieren, dass der Mitspieler auch mit diesem Deck startet. Es ist dann zwar nicht mehr möglich den Übungsplatz und Siward zu bauen, aber der Mitspieler kann dann auch nicht den Stärkevorteil erlangen. Natürlich kann man das Pech haben, dass der Mitspieler andere Helden im Deck hat. Falls der Mitspieler nicht mit einem Übungsplatz startet oder man selber der Startspieler ist, sollte man zunächst den Übungsplatz bauen. Danach muss man sich entscheiden ob man unbedingt den Stärkevorteil haben möchte, dann sollte man Osmund bauen, oder ob man erst mal wissen möchte was als nächste Ereignisse kommen. Dann sollte man Siward für 1 Getreide bauen und anschließend in den Ereigniskartenstapel schauen um zu sehen, ob Unruhen drohen. Man kann natürlich auch mutig spielen und sowohl Siward als auch Osmund bauen, dann kann man zwar auch die Ereigniskarten ansehen, das Gold, das gegen evtl. Unruhen schützt, ist dann aber weg. Besser wäre es in dem Fall aber, sich die 3 obersten Karten eines Nachziehstapels anzusehen. Dann kann man sich evtl. für diesen Stapel beim Nachziehen entscheiden.

Das weitere Vorgehen richtet sich danach was der Mitspieler macht. Hat er keine Helden gebaut, sollte zuerst einmal expandiert werden. 4 Siedlungen sollte man insgesamt schaffen um mit dann später 4 Städten sowie den Stadtausbauten und dem Stärkevorteil auf 15 Siegpunkte zu kommen.

Hat der Mitspieler dagegen auch Helden gebaut, ist zu befürchten, dass es einen Kampf um den Stärkevorteil gibt. Daher sollte nun das Augenmerk zunächst auf weitere Helden gerichtet werden. Zudem empfiehlt es sich dann schnell den Wallfahrtsort zu bauen, damit man bei einem Bruderzwist sofort wieder neue Karten nachziehen darf.

Es kann aber auch sinnvoll sein, sich mit Olaf, Wallfahrtsort und Zollbrücke den Handelsvorteil zumindest vorübergehend zu sichern. Gegen ein Handelsdeck dürften die 3 Handelspunkte aber nicht ausreichen. Aber dann kann man zumindest die Bettelmönche nutzen.

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) ● Zollbrücke <p>Zeit des Goldes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Goldversteck ● Händler ● Reiner, der Herold <p>Zeit der Wirren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Beutefahrt ● Bogenschütze ● Carl Gabelbart ● Festplatz ● Feuerteufel ● Heinrich, der Wächter ● Raubzug ● Sebastian, der Wanderprediger ● Spähturm ● Spelunke ● Verräter ● Zehntscheuer 	<p>Zeit der Intrigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gottfried, der Intrigant ● Michael, der Baumeister ● Wallfahrtsort <p>Zeit der Handelsherren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bettelmönche ● Olaf, der Kauffahrer <p>Zeit der Barbaren-Karten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Baroc, der Barbar ● Burg ● Burggraf (2x) ● Geheime Bruderschaft ● Marie, die Schildmaid ● Vogtei ● Wettstreit der Helden ● Wolfgang, der Gaukler
--	--

Variationen

Da es in den Fürsten viele weitere Helden gibt, bietet es sich an hier den einen oder anderen auszutauschen ohne den Charakter des Decks zu ändern. Wer es etwas riskanter mag, kann auf Heinrich und Spähturm verzichten. Wem das aber alles noch zu riskant ist, sollte Feuerwachen hinzunehmen. Statt der Burg und den beiden Burggrafen, kann man auch das Badhaus und 2x Medicus ins Deck nehmen. Das hat auch den Vorteil, dass man die Seuchen weniger fürchten muss. Oder man nimmt beide Kapellen ins Deck und ist dann sicher vor Unruhen.

Man kann das Deck auch eher in Richtung „Kampf gegen die Barbaren“ ausrichten. Dann sollte man 3 Ereigniskarten durch die Barbarenüberfälle ersetzen, eine Triumphkarte und Arnd sowie Siegfried ins Deck nehmen.

Auf jeden Fall sollte man das Deck nach einigen Spielen seiner eigenen Spielweise anpassen – auch um zu vermeiden, dass man immer wieder mit diesem Deck auf ebendieses Deck trifft.