

Comuni

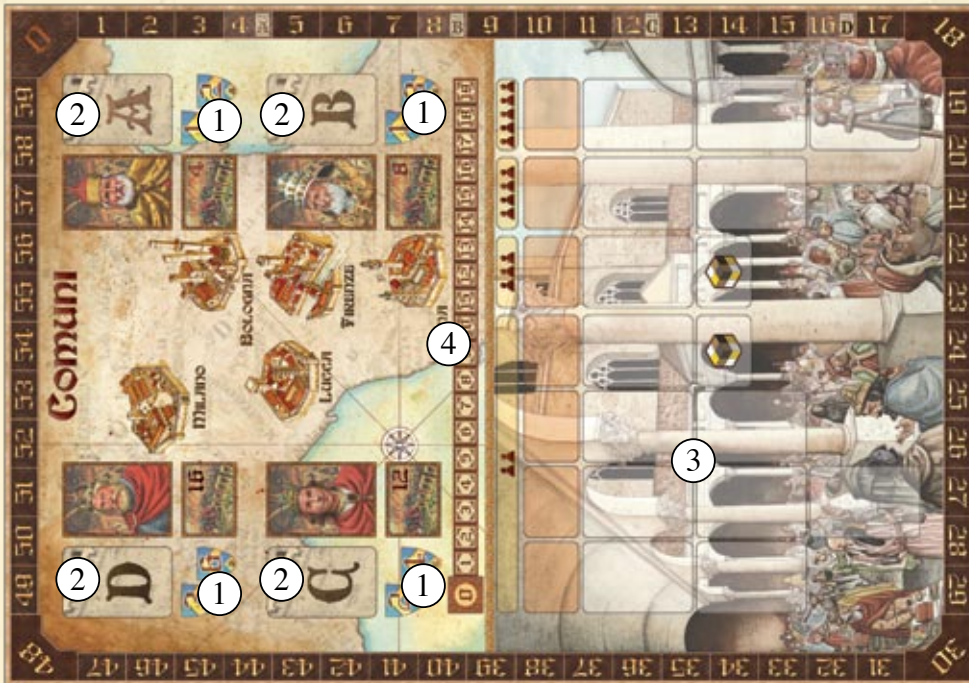
Kultur und Konflikt im mittelalterlichen Italien
Ein Spiel um italienische Intrigen für 2 bis 5 Spieler

Vor tausend Jahren wurde Italien vom Mittelalter beherrscht. Verschiedene *comuni* (= Kommunen) konkurrierten um die Vorherrschaft auf der Halbinsel. Als Oberhaupt einer mächtigen *comune* musst Du Dein Volk in der Entwicklung aller gesellschaftlichen Belange anführen: Wirtschaft, Religion, Kultur und Militär. Auch die anderen *comuni* erwachen aus dem langen Tiefschlaf des finsternen Mittelalters und kämpfen mit Dir um die Vormachtstellung in den betreffenden Gebieten. Am Ende wird nur eine einzige *comune* die Vorherrschaft haben – daher wird der Kampf oft hart sein!

Doch Italien ist keine Insel. Feinde lauern an den Grenzen Deines Gebietes und warten auf eine Gelegenheit, gegen Dich loszuschlagen. Keine *comune* kann darauf hoffen, allein gegen diese mächtigen Gegner bestehen zu können. Daher werdet Ihr Eure Differenzen hintanstellen müssen – lange genug, um mit Euren Wettstreitern gemeinsam eine Verteidigung aufzubauen! Kannst Du die Bedürfnisse nach Weiterentwicklung und Verteidigung abwägen und Deine *comune* an ihren rechtmäßigen Platz auf den Gipfel des Erfolges führen? Oder wirst Du nur eine unbedeutende Stadt mehr unter den *comuni* sein?

Historisches: Die „comuni“ (Einzahl: „comune“) sind in Italien die grundlegenden Verwaltungseinheiten. Heutzutage gibt es mehr als 8000 comuni verschiedener Größe. Wettbewerb und Miteinander zwischen den comuni ist schon seit Hunderten von Jahren ein Bestandteil italienischer Kultur.

SPIELVORBEREITUNG



- Lege den **Spielplan** in die Tischmitte und platziere die **Heldenplättchen** auf die entsprechenden wappenförmigen Felder. ① Lege die **Bonus-Mauerkarten** (grau), die **Zunftmeisterkarten**, die **Plünderungsplättchen** sowie die **Ressourcensteine** (nach Farben sortiert) neben dem Spielplan bereit.
- Sortiere die **Projektkarten** nach ihren Rückseiten (A, B, C und D). Je nach Spielerzahl werden einige Karten aussortiert und nicht verwendet: bei 2 Spielern alle Karten mit 3, 4 oder 5 Symbolen (♀), bei 3 Spielern alle Karten mit 4 oder 5 Symbolen, bei 4 Spielern alle Karten mit 5 Symbolen. Nur im Spiel zu fünft werden alle Karten verwendet.
- Die restlichen Projektkarten werden nach Rückseiten getrennt gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan gelegt. ②
- Nimm die obersten A-Karten und fülle damit die Projektspalten auf dem Spielplan. ③

SPIELMATERIAL



15 Gesandte
je 3 pro Farbe



5 Wertungssteine
je 1 pro Farbe



210 Ressourcensteine



Invasionsmarker



Figur „Bündnisführer“



Vorderseite



Rückseite

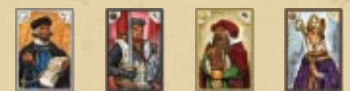
88 Projektkarten



20 Aktivierungskarten
je 4 für jeden Spieler



11 Bonus-Mauerkarten



4 Zunftmeisterkarten



8 Heldenplättchen



50 Plünderungsplättchen




5 Stadtbanner
je 1 pro Farbe



5 Spieler

alle Karten




4 Spieler

Sortiere alle Karten mit 5 Symbolen aus
()

3 Spieler

Sortiere alle Karten mit 4 oder 5 Symbolen aus
( und )

2 Spieler

Sortiere alle Karten mit 3, 4 oder 5 Symbolen aus
(,  und )

Ausgangsfelder des Invasionsmarkers

Stapel A				
Spielerzahl	2	3	4	5
Feld	10	13	17	18
Stapel B				
Spielerzahl	2	3	4	5
Feld	11	14	16	18
Stapel C				
Spielerzahl	2	3	4	5
Feld	11	14	16	19
Stapel D				
Spielerzahl	2	3	4	5
Feld	12	14	16	19



Je nach Spielerzahl werden nicht alle Spalten verwendet (z.B. bleibt bei 4 Spielern die rechte Spalte frei, bei 2 Spielern die rechten 3 Spalten). Die Karten werden offen ausgelegt.

- Platziere den **Invasionsmarker** auf dem der Spielerzahl entsprechenden Feld der Invasionsleiste. Er zeigt im Verlauf der Spiels an, wie viele Karten noch im aktuellen Stapel verblieben sind.④
- Jedem Spieler wird eine **comune** für das Spiel zugelost. Nimm Dir den **Sichtschirm** Deiner **comune** sowie die **3 Gesandten** der entsprechenden Farbe. Stelle zudem Deinen **Wertungsstein** auf das Feld „0“ der Wertungsleiste und nimm Dir das passende **Stadtbanner** und lege es neben Deinen Sichtschirm. (Die Spielmaterialien der nicht verwendeten **comuni** werden in die Schachtel zurückgelegt.)
Die **comuni** sind auf den Sichtschirmen mit Nummern zwischen 1 und 5 versehen. Diese geben die Spielerreihenfolge vor. Setzt Euch entsprechend dieser Reihenfolge im Uhrzeigersinn um den Spielplan.
- Nimm Dir die Startressourcen, die Deiner comune zugeteilt sind, und lege sie hinter Deinen Sichtschirm. Sie sind Dein persönlicher Vorrat, den Du während dem Spiel vor den anderen Spielern verdeckt hältst.

Comune	Gold	Armeen	Pilger	Handwerker
1 Lucca				
2 Firenze				
3 Siena				
4 Bologna				
5 Milano				

- Der Spieler, der die comune mit der niedrigsten Nummer hat, bekommt die Figur des Bündnisführers und ist Startspieler. Nach seinem Zug gibt er die Figur an den linken Spieler weiter.
- Zuletzt bekommt jeder Spieler 4 Aktivierungskarten. Nimm Dir von jeder Sorte eine Karte und lege sie mit der inaktiven (grauen) Seite nach oben für alle sichtbar vor Deinen Sichtschirm.

ZIEL DES SPIELS

Du schickst Deine Gesandten aus, um auf verschiedene Bauprojekte zu bieten. Die Gebäude, die Du in Deiner **comune** baust, liefern Dir die Erträge, die Du zur Weiterentwicklung Deiner Bauvorhaben und zur Verteidigung Deines Besitzes gegen vier einfallende Armeen brauchst. Nach der vierten Invasion gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.









GEBÄUDE UND RESSOURCEN

In diesem Spiel gilt es Gebäude zu bauen, die die Produktion Deiner **comune** erhöhen. Außerdem sind die Gebäude Deine Hauptquelle für Siegpunkte. Es gibt vier verschiedene Gebäudearten: wirtschaftliche, militärische, kulturelle und religiöse.

Jedes Gebäude hat eine Anzahl an Stockwerken (= Anzahl an Karten), die die Größe und Bedeutung dieses Gebäudes darstellt. Gebäude mit mehr Stockwerken bringen höhere Erträge und sind mehr Siegpunkte wert.

Jede Gebäudeart bringt Dir eine besondere Art von Ressource ein, die auf verschiedene Weise genutzt werden kann, um Dich Deinem Ziel näher zu bringen.

In der folgenden Übersicht werden die Gebäude und Ressourcen zusammengefasst:

Symbol	Gebäudeart	Ertrag	1. Funktion	2. Funktion	3. Funktion
	Wirtschaft		Bieten auf Bauprojekte mittels der Gesandten	Jederzeit Tausch: 2 Gold für 1 Armee	
	Militär		Verstärken des Verteidigungsbündnisses während einer Invasion	Kombinieren mit den Stadtmauern zur Verteidigung gegen eine Invasion	
	Kultur		Bauen von zusätzlichen Gebäuden in der Bauphase	Erhöhen des Wertes einer Projektkarte: Bau größerer Gebäude in der Bauphase	
	Religion		Versetzen eines eigenen Gesandten, wenn dieser in einer Projektspalte überboten wird	Jederzeit Tausch: 2 Pilger für 1 beliebige andere Ressource	Entfernen von Plünderungsplättchen (PP) aus der eigenen Stadt: 1 Pilger = 1 PP, 3 Pilger = 2 PP

Benutzte Ressourcensteine werden nach ihrem Einsatz in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

SPIELZUG

Das Oberhaupt der **comune** mit der niedrigsten Nummer ist als erster am Zug. Danach ist der Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe (in aufsteigender Reihenfolge der Nummern der **comuni**).

Während Deines Zuges musst Du alle 5 Phasen in folgender Reihenfolge ausführen:

- 1 Projekt
- 2 Projektkarten auffüllen
- 3 Bauen
- 4 Anspruch auf Zunftmeister erheben
- 5 Plünderungsschäden beheben

PHASE 1 - PROJEKT

In dieser Phase wählst Du genau eine der drei Optionen:

- Option 1: Ein Gebot abgeben
- Option 2: Projekte einfordern
- Option 3: Erträge einholen

Option 1: Ein Gebot abgeben

Um die Karten in einer Projektspalte zu erwerben, musst Du zunächst ein Gebot dafür abgeben, in einem späteren Zug kannst Du sie dann einfordern. In Deinem Zug kannst Du für genau eine Spalte bieten, indem Du ihr Deinen Gesandten zuweist. Jeder Projektspalte kann nur ein einziger Gesandter gleichzeitig zugeordnet sein.

Nimm einen Deiner Gesandten und eine beliebige Menge Gold und platziere diese in der Spalte, für die Du bieten möchtest. Gibt es bereits ein Gebot eines anderen Spielers für die betreffende Spalte, musst Du mindestens 1 Gold mehr bieten als das bisherige Gebot. Hast Du nicht genug Gold zum Überbieten, kannst Du in der betreffenden Spalte kein Gebot abgeben.

Beachte:

- Du kannst Dich dafür entscheiden, mit Deinem Gesandten 0 Gold zu bieten.
- Du kannst jederzeit 2 Pilger für 1 Gold tauschen

Hast Du das erste Gebot in einer Spalte abgegeben, passiert nichts weiter und Du beendest Phase 1. Gab es aber zuvor schon ein Gebot, das Du soeben überboten hast, hat der bisherige Bieter die Wahl: entweder nimmt er seinen eingesetzten Gesandten mitsamt seinem gebotenen Gold zurück in seinen Vorrat, oder er setzt einen Pilger ein, um seinen Gesandten in eine andere Spalte zu versetzen. Beim Versetzen darf das Goldgebot nicht verändert werden. Zudem muss beachtet werden, dass nur in eine Spalte versetzt werden kann, in der noch kein oder ein niedrigeres Gebot eines anderen Spielers besteht. Verdrängt er dadurch einen weiteren Spieler aus dessen Spalte, hat auch dieser wieder die Möglichkeit, den Gesandten und das dazugehörige Gebot zurückzunehmen, oder einen Pilger einzusetzen.

Beispiel:

Firenze hat einen Gesandten mit 1 Gold auf der ersten Spalte, Milano einen Gesandten ohne Gold auf der 4. Spalte. (A)

Lucca will auf die erste Projektspalte ein Gebot abgeben. Er muss hierzu ein höheres Gebot als das bestehende abgeben und entscheidet, dass ihm die Karten 2 Gold wert sind. (B)

SPIELZUG

- 1 Projekt
- 2 Projektkarten auffüllen
- 3 Bauen
- 4 Anspruch auf Zunftmeister erheben
- 5 Plünderungsschäden beheben

Drei Optionen

- Option 1: Ein Gebot abgeben
- Option 2: Projekte einfordern
- Option 3: Erträge einholen





Firenze wurde damit überboten, nutzt aber 1 Pilger, um seinen Gesandten aus der 1. Spalte zusammen mit dem Gold zu versetzen. Er entscheidet sich für die 4. Spalte, in der er Milano (Gebot 0 Gold) überbieten kann. ©
 Milano hat keinen Pilger mehr in seinem persönlichen Vorrat und muss seinen Gesandten vom Spielplan zurück in seinen persönlichen Vorrat hinter seinem Sichtschirm zurücknehmen.

Wichtig: Befinden sich bereits alle 3 Gesandten von Dir auf dem Spielplan, darfst Du keine weiteren Gebote abgeben. Du musst Option 2 wählen: Projekte einfordern.



Wichtig: Befinden sich bereits alle 3 Gesandten von Dir auf dem Spielplan, darfst Du keine weiteren Gebote abgeben. Du musst Option 2 wählen: Projekte einfordern.

Option 2: Projekte einfordern

Du nimmst **alle** Projektkarten in **allen** Spalten, die von Deinen Gesandten besetzt sind, auf die Hand. Es ist nicht erlaubt, einzelne Karten liegen zu lassen. Deine Gesandten stellst Du wieder in Deinen persönlichen Vorrat, eingesetztes Gold legst Du in den allgemeinen Vorrat zurück.

Deine Projektkarten auf der Hand kannst Du während Deiner Bauphase benutzen, um in Deiner **comune** neue Gebäude zu bauen, bestehende Gebäude auszubauen oder Mauern zu errichten.

Die beiden Spalten mit nur einer Projektkarte haben ein weiteres, kleineres Feld mit einem Symbol (🎲). Hast Du einen Gesandten in einer dieser Spalten, erhältst Du zusätzlich einen Ressourcenstein Deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat.

Geleerte Spalten werden in „Phase 2 – Projektkarten auffüllen“ wieder mit neuen Karten belegt.

Erträge einholen
 Grundertrag aus Deiner **comune**
 +
 Ertrag aus Deinen Gebäuden
 +
 Bonus-Ertrag aus Deinen
 Zunftmeisterkarten

Option 3: Erträge einholen

Dein Gesamtertrag an neuen Ressourcen setzt sich zusammen aus:

- Grundertrag aus Deiner **comune**
- + Ertrag aus Deinen Gebäuden
- + Bonus-Ertrag aus Deinen Zunftmeisterkarten



Grundertrag aus Deiner **comune**

Jede **comune** bringt einen Grundertrag ein. Dieser Ertrag wird auf Deinem Sichtschirm angezeigt und ist in der unten stehenden Aufstellung zusammengefasst. Das Symbol 🎲 steht für eine Ressource Deiner Wahl.



Comune	Grundertrag
1 Lucca	 
2 Firenze	 
3 Siena	 
4 Bologna	 
5 Milano	 

Ertrag aus Deinen Gebäuden

Deine Aktivierungskarten legen fest, welche Gebäude Dir Ertrag bringen. Du erhältst Erträge aus den Gebäudearten, für die Deine Aktivierungskarte aktiviert (mit der farbigen Seite nach oben gedreht) worden ist:

- Hast Du von einer Art mehr als ein Gebäude, kannst Du nur für Dein höchstes Gebäude dieser Art Erträge einholen.
- Du erhältst so viele Ressourcensteine, wie es den Stockwerken des Gebäudes entspricht (d.h. 4 Stockwerke = 4 Steine).

Nach dem Einholen dieser Erträge werden alle Aktivierungskarten wieder umgedreht, so dass die inaktive (graue) Seite nach oben zeigt. Du kannst erst wieder Erträge für Deine Gebäude einholen, wenn Du die Aktivierungskarte bzw. -karten erneut aktiviert hast (siehe „Phase 3 - Bauen: Aktivierungskarten und Erträge“).

Bonus-Ertrag aus Deinen Zunftmeisterkarten

Verfügst Du über eine oder mehrere Zunftmeisterkarten, erhältst Du je 1 Ressourcenstein der entsprechenden Art.

Wichtig: Befinden sich von einer Ressourcenart nicht genügend Steine im allgemeinen Vorrat, musst Du auf den entsprechenden Teil Deines Ertrages verzichten, der nicht ausgeschüttet werden kann.

PHASE 2 - PROJEKTKARTEN AUFFÜLLEN

Hast Du in Phase 1 Projekte eingefordert, müssen eine oder mehrere Projektspalten aufgefüllt werden. Hast Du mehr als eine Spalte zu füllen, beginnst Du mit der, die am weitesten links liegt.

Zunächst werden die freien Plätze mit den Karten mit den A-Rückseiten belegt. Sind diese Karten aufgebraucht, geht es weiter mit den Karten mit den B-Rückseiten, danach mit den C-Rückseiten und zuletzt mit den D-Rückseiten.

Wichtig: Ziehst Du die letzte Karte von einem der vier Stapel, kommt es sofort zu einer Spielunterbrechung durch eine Invasion (siehe S. 9 „Invasionen“).

Nach dem Abhandeln der Invasion werden mit den Karten des nächsten Stapels eventuell noch freie Plätze in den Projektspalten aufgefüllt.

Anschließend setzt der aktive Spieler seinen Zug mit „Phase 3 – Bauen“ fort.

Invasionsleiste

Die Invasionsleiste dient dazu, die Anzahl der noch verbliebenen Karten im aktuellen Stapel anzuzeigen, damit sich besser vorhersehen lässt, wann die nächste Invasion erfolgt. Legst Du Karten in die Projektspalten, musst Du auch den Invasionsmarker so viele Felder nach links bewegen, wie es der Anzahl an gezogenen Karten entspricht.

Ist ein Stapel aufgebraucht, füllst Du nach der abgehandelten Invasion zunächst die freien Plätze mit den Karten des nächsten Stapels auf. Danach stellst Du den Invasionsmarker auf der Invasionsleiste so ein, dass er der Zahl der verbliebenen Karten im nun aktuellen Stapel entspricht.

PHASE 3 - BAUEN

In der Bauphase kannst Du mit den Projektkarten auf Deiner Hand neue Gebäude in Deiner **comune** errichten, bestehende Gebäude ausbauen oder deine Stadtmauern verstärken.

Projektkarten

Projektkarten stellen die Werke großer Künstler und Architekten dar, die in Deiner **comune** tätig werden.

Es gibt zwei Arten von Projektkarten:

- Spezielle Projektkarten, mit denen nur eine bestimmte Gebäudeart gebaut oder ausgebaut werden kann (z.B. gelbe Karten für Wirtschaftsgebäude)
- Allgemeine Projektkarten, mit denen verschiedene Gebäudearten gebaut oder ausgebaut werden können (dunkelrote Karten mit 2-4 Symbolen in der rechten oberen Ecke)

Du kannst Projektkarten jeder Art auch dazu verwenden, Stadtmauern in Deiner **comune** zu errichten bzw. zu verstärken.



Wichtig: Befinden sich von einer Ressourcenart nicht genügend Steine im allgemeinen Vorrat, musst Du auf den entsprechenden Teil Deines Ertrages verzichten, der nicht ausgeschüttet werden kann.



Wichtig: Ziehst Du die letzte Karte von einem der vier Stapel, kommt es sofort zu einer Spielunterbrechung durch eine Invasion (siehe „Invasionen“). Nach der Invasion ist Dein Zug vorzeitig beendet, Du darfst die Phasen 3 bis 5 nicht mehr ausführen. Du gibst die Figur des Bündnisführers an den linken Spieler weiter.



WIRTSCHAFT



MILITÄR



KULTUR



RELIGION



ALGEMEINE
GEBÄUDE

Symbol	Gebäudeart	
	Wirtschaft	Alle auch für Stadtmauern
	Militär	
	Kultur	
	Religion	
	Allgemeine Gebäude (2-4 Gebäudearten)	

Jede Projektkarte zeigt an:

- Stufe des Projektes ‡ Zahl oben links ⑤
- Gebäudeart ‡ Farbe des Rahmens sowie Symbol oben rechts ⑥
- Spielerzahl ‡ Symbole unten (siehe S. 1 „Spielvorbereitung“) ⑦



1 Gebäude neu bauen oder ein bestehendes um 1 Stockwerk ausbauen
und / oder
Deine Stadtmauern einmal verstärken.



Die Bauaktion

Während Deiner Bauphase darfst Du eine Bauaktion ausführen. Hierbei kannst Du:

- 1 Gebäude neu bauen oder ein bestehendes um 1 Stockwerk ausbauen
und / oder
Deine Stadtmauern einmal verstärken.

Du kannst wahlweise eine oder beide Möglichkeiten im Rahmen einer kompletten Bauaktion wahrnehmen. Das Bauen oder Mauern verstärken kostet Dich keine weiteren Ressourcen. Möchtest Du mehr bauen, so kannst Du dieses tun, indem Du Handwerkersteine einsetzt. Für jeden eingesetzten Handwerkerstein hast Du eine weitere komplette Bauaktion zur Verfügung.

Neue Gebäude bauen

Hierfür spielst Du eine beliebige Projektkarte aus. Farbe und Symbol der Karte bestimmen die Gebäudeart und damit den Ertrag, den Du mit diesem Gebäude erzielen kannst. Um das neue Gebäude zu bauen, legst Du die Projektkarte offen vor Deinem Sichtschirm aus. Neue Gebäude werden stets einstockig errichtet. Die Zahl der Karten zeigt die Zahl der Stockwerke an (1 Karte = 1 Stockwerk).

Gebäude ausbauen

Du kannst ein Gebäude ausbauen, indem Du weitere Karten zu diesem Gebäude hinzufügst. Hierzu musst Du eine Projektkarte derselben Gebäudeart ausspielen (oder eine allgemeine Karte), deren Stufe mindestens dem neuen Stockwerk entspricht (siehe „Beispiele für einen Ausbau“). Füge die Karte dem Gebäude hinzu, so dass alle Karten in dem betreffenden Gebäude nach wie vor sichtbar sind.

Weitere wichtige Regeln für den Bau und Ausbau von Gebäuden

- Um eine Karte ausspielen zu können, die eine zu niedrige Stufe aufweist, kannst Du Handwerker einsetzen und so die Stufe dieser Karte erhöhen. Jeder eingesetzte Handwerker erhöht die Stufe der Projektkarte um 1.
- Sobald eine Projektkarte zu einem Gebäude hinzugefügt wurde, spielt die Stufe der Karte keine Rolle mehr. Für den weiteren Spielverlauf und weitere Bauaktionen ist prinzipiell nur die Zahl an Stockwerken von Bedeutung, die sich durch die Anzahl an Karten ergibt, aus denen das Gebäude besteht (d.h. ein Gebäude mit 3 Karten ist ein dreistöckiges Gebäude).
- Die Zahl der Gebäude, die Du errichten kannst, ist unbegrenzt. Nur die Höchstzahl an Stockwerken eines jeden Gebäudes ist 4.
- Du kannst ein neues Gebäude auch mit Hilfe einer allgemeinen Projektkarte errichten. Sobald Du die Karte ausspielst, musst Du angeben, welchen Gebäudetyp Du hiermit bauen willst.
- Sobald eine Karte zu einem Gebäude hinzugefügt wurde, kann diese nicht mehr umgelegt oder ausgetauscht werden.
- Wenn Du ein Gebäude baust oder aufstockst, drehst Du die entsprechende Aktivierungskarte auf die aktive Seite um. Nun bist Du in der Lage, Erträge von einem Gebäude dieser Farbe einzuholen.
- Immer wenn Du ein Gebäude baust oder ausbaust, erhältst Du so viele Siegpunkte, wie es der neuen Zahl an Stockwerken dieses Gebäudes entspricht. Ein neues Gebäude (1 Stockwerk) ist also 1 Punkt wert. Wenn Du auf 2 Stockwerke ausbaust, erhältst Du 2 weitere Punkte usw.
- Am Ende Deiner Bauphase darfst Du maximal 2 Karten auf der Hand halten. Überzählige Karten musst Du (nach Deiner Wahl) ablegen.

Beispiele für einen Ausbau

Dieses Gebäude hat 2 Stockwerke, da es aus 2 Karten besteht. Willst Du es auf 3 Stockwerke ausbauen, brauchst Du eine Karte mit Stufe 3 oder höher.

Diese Projektkarte ist von derselben Art wie das Gebäude, und ihre Stufe beträgt 4 (>3).

Da diese Karte die notwendigen Voraussetzungen erfüllt, kannst Du sie zum Ausbau Deines Gebäudes benutzen. Es fallen keine zusätzlichen Kosten an. ①

Dieses Gebäude hat 2 Stockwerke, da es aus 2 Karten besteht. Willst Du es auf 3 Stockwerke ausbauen, brauchst Du eine Karte mit Stufe 3 oder höher.

Die Projektkarte ist von derselben Art wie das Gebäude, aber ihre Stufe ist mit 2 nicht ausreichend (<3).

Du kannst diese Karte nicht zum Ausbau des Gebäudes nutzen, es sei denn, Du verwendest Handwerker, um die Stufe der Projektkarte zu erhöhen.

Du beschließt, 1 Handwerker zu verwenden, um die Kartenstufe um 1 zu erhöhen. Jetzt beträgt die Kartenstufe 3 und kann so zum Ausbau des Gebäudes eingesetzt werden. ②





Dieses Gebäude hat 2 Stockwerke, da es aus 2 Karten besteht. Willst Du es auf 3 Stockwerke ausbauen, brauchst Du eine Karte mit Stufe 3 oder höher.

Die Projektkarte ist nicht von derselben Art wie das Gebäude, doch es ist eine allgemeine Gebäudekarte, die sich für den Ausbau jeder Gebäudeart verwenden lässt. Die Stufe der Karte ist 3, also ausreichend für den Ausbau.

Da diese Karte die notwendigen Voraussetzungen erfüllt, kannst Du sie zum Ausbau Deines Gebäudes benutzen. Es fallen keine zusätzlichen Kosten an. (F)



AKTIV



INAKTIV



Aktivierungskarten und Erträge

Deine Gebäude liefern Erträge, die Du in Phase 1 Deines Zuges einholen kannst. Um Erträge einholen zu können, müssen die passenden Aktivierungskarten auf der aktiven (farbigen) Seite liegen. Du aktivierst eine dieser Karten, indem Du ein Gebäude der entsprechenden Art errichtest oder ausbaust.

Beim Einholen Deiner Erträge in Phase 1 bringen Dir nur die jeweils höchsten Gebäude einer Art Ressourcensteine, vorausgesetzt die Aktivierungskarte ist aktiv. Die neuen Ressourcensteine nimmst Du hinter Deinen Sichtschirm, die Aktivierungskarten drehst Du alle wieder auf die inaktive (graue) Seite.

Stadtmauern verstärken

Um Deine Mauern zu verstärken, kannst Du jede Art von Projektkarte einsetzen. Deine Mauer kann im Laufe des Spiels aus unbegrenzt vielen Mauerabschnitten bestehen. Du kannst einen neuen Mauerabschnitt errichten oder einen bestehenden verstärken, indem Du ihn aufstockst. Ein Mauerabschnitt kann wie die Gebäude auch bis zu 4 Stockwerke hoch sein.

Das Errichten von neuen Mauerabschnitten und das Verstärken von diesen geschieht nach den gleichen Bauregeln wie beim Bau von Gebäuden. Die verwendeten Projektkarten müssen die notwendige Stufe haben, ansonsten müssen Handwerkersteine mit eingesetzt werden.

Wenn Du Deine Stadtmauern errichtest oder verstärkst,

- kannst Du jede Art von Projektkarten in jedweder Kombination benutzen.
- drehst Du die Projektkarten um, so dass die Rückseiten sichtbar sind.
- musst Du einen Mauerabschnitt nicht unbedingt vollenden (4. Stufe), bevor Du einen neuen Mauerabschnitt beginnst.
- erhältst Du beim Aufstocken eines Mauerabschnittes auf Stufe 4 sofort umsonst eine Bonus-Mauerkarte aus dem allgemeinen Vorrat, die zu einem neuen, einstöckigen Mauerabschnitt wird. Dieser freie Mauerabschnitt kann anschließend wie gewohnt aufgestockt werden.

Stadtmauern bringen Dir keine Siegpunkte ein.

Im Falle einer Invasion kannst Du zum Schutz Deiner **comune** jeder Karte jedes Mauerabschnittes, den Du besitzt, je 1 Armee zuordnen (siehe S.10 „Die Stadtverteidigung“). Höhere Mauern bieten eine stärkere Verteidigung.

Hinweis: Es wird Dir wahrscheinlich schwer fallen zu gewinnen, wenn Du keine Mauern mit mehreren Stockwerken baust. Hohe Mauern ermöglichen Dir eine starke Verteidigung ohne den Einsatz vieler Armeen.

PHASE 4 - ZUNFTMEISTER ERHEBEN

Es sind 4 Zunftmeisterkarten im Spiel. Jede entspricht einer der 4 Gebäudearten. Während des Spiels erhält der Spieler, der die wertvollsten Gebäude einer Art hat, beim Einholen von Erträgen einen Bonus (siehe „Phase 1 – Option 3: Erträge einholen“).

Zu Beginn des Spiels sind die Zunftmeisterkarten nicht verteilt.

Wer als erster ein Gebäude einer Art mit 2 Stockwerken baut, nimmt sich die entsprechende Zunftmeisterkarte und legt sie vor seinen Sichtschirm.

Von da an wechselt die Karte immer dann den Spieler, wenn jemand mehr Punkte mit Gebäuden dieser Art in seiner **comune** erzielt hat.

Es ist möglich, mehrere Zunftmeisterkarten zu sammeln, wenn Du jeweils die höchste Punktzahl für Gebäude verschiedener Arten hast. (Zeilenumbruch)

Der Bonus ist für jeden Zunftmeister unterschiedlich, wie die folgende Tabelle zeigt:



SCHATZMEISTER

Symbol	Gebäudeart	Zunftmeister	Bonus-Ertrag
	Wirtschaft	Schatzmeister	
	Militär	Hauptmann	
	Kultur	Architekt	
	Religion	Bischof	

PHASE 5 - PLÜNDERUNGSSCHÄDEN BEHEBEN

Bei einer Invasion erleidet Deine Stadt Schaden, wenn Deine Verteidigung nicht stark genug ist. Dieser Schaden wird mit Hilfe von Plünderungsplättchen dargestellt. Jedes Plünderungsplättchen, das Du am Ende des Spiels hast, wird mit einem Abzug von 1 Siegpunkt geahndet (siehe S. 11, „Die Nachwirkungen – Plünderungsplättchen“). In dieser Phase Deines Zuges kannst Du 1 oder 2 Plünderungsschäden an Deiner Stadt beheben, indem Du Pilgersteine einsetzt. Gibst Du 1 Pilgerstein ab, darfst Du 1 Plünderungsplättchen aus Deiner *comune* entfernen. Gibst Du 3 Pilgersteine ab, kannst Du 2 Plünderungsplättchen entfernen. Pilgersteine und Plünderungsplättchen werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

ENDE DES SPIELZUGES

Nachdem Du alle 5 Phasen Deines Zuges beendet hast, gibst Du die Figur des Bündnisführers an den Spieler zu Deiner Linken weiter. Nun ist er am Zug.

INVASIONEN

Während des Spiels werden die Spieler von vier verschiedenen Invasionen bedroht. Nach Beendigung der vierten Invasion endet das Spiel. Jede Invasion beginnt sofort, wenn einer der vier Projektkartenstapel aufgebraucht ist. Mit fortschreitendem Spiel nehmen die Invasionen an Stärke und Gefährlichkeit zu:

Projektkarten-Stapel	Angreifer	Basis-Angriffsstärke
A	Venezia	4
B	Frankreich	8
C	Papst	12
D	Kaiser	16

Findet eine Invasion statt, können die Spieler sich auf zweierlei Art verteidigen. Sie können ihre Stadtmauern nutzen, indem sie Armeen auf ihnen platzieren, **und** das Verteidigungsbündnis mit den anderen *comuni* unterstützen.

Das Verteidigungsbündnis

Zur Unterstützung der Abwehr gegen die Invasoren kann jede Stadt Armeen aussenden, um sich an der gemeinsamen Verteidigung zu beteiligen. Diese Armeen vermindern die Angriffsstärke für alle Spieler. Der Wert des Verteidigungsbündnisses ist gleich der Gesamtzahl an Armeen, die alle Spieler zusammen beitragen. Du wirst von den Armeen des Verteidigungsbündnisses verteidigt, selbst wenn Du keine Armee beigesteuert hast! Wer am meisten zur gemeinsamen Verteidigung beiträgt, erhält eine Belohnung in Form von Heldenplättchen (siehe S. 11 „Die Nachwirkungen - Heldenplättchen“).



HAUPTMANN



ARCHITEKT



BISCHOF



Historisches:

Das Mittelalter war ein Zeitraum großen Umbruchs in Italien. Oft versuchten ausländische Mächte Kontrolle über die unabhängigen Stadtstaaten der Region auszuüben. Die Stadtstaaten waren nur in der Lage ihre Unabhängigkeit zu bewahren, indem sie Verteidigungsbündnisse mit anderen italienischen comuni schlossen. Man nannte diese Art von Bündnis auch „Liga“.



Anmerkung: Eine Mauerkarte, der kein Armeestein zugeordnet wurde, trägt nicht zu Deiner Verteidigung bei! Der Verteidigungswert einer unbemannten Mauer ist 0.

Spieler, die mehr Siegpunkte haben, werden stärker attackiert.

Die Stadtverteidigung

Das Verteidigungsbündnis ist nicht immer stark genug, um die gesamte Invasion zurückzuschlagen. Dann musst Du zusätzlich einige Deiner Armeen auf Deinen Mauern einsetzen, um Deine Stadt direkt zu verteidigen.

Der Wert jedes Armeesteines, den Du zur Verteidigung Deiner Stadt einsetzt, hängt von der Mauer ab, die Du gebaut hast. Jeder Karte in Deinen Mauerabschnitten kann genau 1 Armeestein zugeordnet werden.

Der Verteidigungswert einer Armee auf einer Mauerkarte beträgt 1 plus die Stufe dieser Karte in dem betreffenden Mauerabschnitt. Ordnest Du zum Beispiel einem Mauerabschnitt mit 3 Stufen 3 Armeesteine zu, so haben diese zusammen einen Verteidigungswert von 9 (1+3 + 1+2 + 1+1 = 9).

Du darfst mehr Armeesteine zu Deiner eigenen Verteidigung beisteuern als die Anzahl Deiner Mauerkarten beträgt. Jeder Armeestein, der nicht einer Mauerkarte (jedoch Deiner Verteidigung) zugeordnet ist, fügt 1 Punkt zu Deiner Verteidigung hinzu.

Anmerkung: Eine Mauerkarte, der kein Armeestein zugeordnet wurde, trägt nicht zu Deiner Verteidigung bei! Der Verteidigungswert einer unbemannten Mauer ist 0.

Invasionen

Invasionen betreffen nicht alle *comuni* in gleicher Weise. Wohlhabende und mächtige *comuni* ziehen die Aufmerksamkeit der Invasoren naturgemäß mehr auf sich. Spieler, die mehr Siegpunkte haben, werden stärker attackiert.

Jede Invasion durchläuft die folgenden Schritte:

1. Platziere das Stadtbanner jedes Spielers neben seinem Wertungsstein auf der Wertungsleiste. **G**



2. Um die Angriffsstärke jeder Stadt zu bestimmen, wird das Stadtbanner des Spielers mit den wenigsten Siegpunkten neben das Startfeld der Invasion gesetzt, das auf der Wertungsleiste angezeigt wird. Alle anderen Stadtbanner werden die gleiche Anzahl von Feldern in dieselbe Richtung bewegt. **H** Lies aus der Wertungsleiste nun die Stärke der Invasion ab, der Du Dich zu stellen hast: Der Spieler mit den wenigsten Punkten wird mit einem Angriff in der Basis-Stärke der Invasion (z.B. Venezia = 4) konfrontiert, während die anderen Spieler einem stärkeren Gegner gegenüberstehen.



3. Jetzt entscheiden alle Spieler geheim, wie viele Armeen sie als Beitrag zum Verteidigungsbündnis und für ihre eigene Verteidigung einsetzen. Wähle die Anzahl an Armeesteinen, die Du (von Deinem Vorrat) für das Verteidigungsbündnis ausgeben möchtest, und halte sie verborgen in Deiner **rechten** Hand. Gleichzeitig nimm alle Armeesteine (auch von Deinem Vorrat), die Du zur Verteidigung Deiner Stadt einsetzen möchtest, verborgen in Deine **linke** Hand.
4. Alle Spieler zeigen ihre Steine zur gleichen Zeit vor. Alle Armeen, die für das Verteidigungsbündnis ausgegeben wurden, werden gezählt. Diese Summe wird für jeden Spieler von der Angriffsstärke abgezogen. Bewege alle Stadtbanner so viele Felder auf der Wertungsleiste nach hinten, wie es dem Wert des Verteidigungsbündnisses entspricht. Die jetzt neben Deinem Stadtbanner stehende Zahl auf der Leiste zeigt die Angriffsstärke an, die Du alleine zu bewältigen hast.

5. Vergleiche Deine Stadtverteidigung mit der Angriffsstärke der Invasion. Ist der Wert Deiner Verteidigung gleich oder höher, bleibst Du siegreich. Ist der Wert jedoch niedriger als die Angriffsstärke, dann sind Deine Armeen besiegt, und die Invasoren plündern Deine Stadt (siehe „Die Nachwirkungen – Plünderungsplättchen“).

Wichtiges zum Beachten:

- Zur erfolgreichen Verteidigung Deiner Stadt muss der Gesamtwert aus Deiner Stadtverteidigung und dem Wert des Verteidigungsbündnisses mindestens so hoch sein wie die Gesamtangriffsstärke, der Du ausgesetzt bist.
- Du kannst jederzeit 2 Gold oder 2 Pilger für 1 Armee eintauschen. Willst Du Deinen Gegenspielern keine Hinweise geben, kannst Du das Gold und/oder die Pilger mit den Armeen, die Du zur Verteidigung einsetzt, in die Hand nehmen.
- Du musst nicht alle Deine Armeen einsetzen! Sobald die Invasion vorüber ist, gehen alle verwendeten Armeen zurück in den allgemeinen Vorrat. Du kannst einige (oder alle) Deiner Armeen zur Verteidigung gegen künftige Invasionen aufbewahren. Lass diese Armeen in Deinem Vorrat liegen.
- Während einer Invasion hat derjenige, der die Figur des Bündnisführers innehat, einen zusätzlichen Verteidigungspunkt, den er zu seinem Stadtverteidigungswert hinzuzählen darf.

Die Nachwirkungen

Sobald alle Verteidigungswerte ermittelt sind, werden die Nachwirkungen festgestellt. Es werden Plünderungsplättchen und Heldenplättchen an die Spieler verteilt.

Plünderungsplättchen

Konntest Du Dich erfolgreich verteidigen, passiert Dir nichts weiter. Andernfalls erhältst Du hinter Deinen Sichtschirm 1 Plünderungsplättchen für jeden Punkt der Angriffsstärke, den Du nicht mit Deinen Armeen abwehren konntest.

Plünderungsplättchen kannst Du nur dann wieder aus Deiner **comune** entfernen, wenn Du in Phase 5 Deines Zuges Pilgersteine einsetzt (siehe „Phase 5 - Plünderungsschäden beheben“). Am Ende des Spiels kostet Dich jedes Plünderungsplättchen, das Du noch in Deiner **comune** liegen hast, 1 Siegpunkt.

Wichtig: Bekommst Du ein Plünderungsplättchen, ändert sich nicht gleich Dein Punktestand auf der Wertungsleiste! Der Punktabzug tritt erst bei der Schlusswertung ein.

Heldenplättchen

Nach der Invasion werden die Anführer des Verteidigungsbündnisses für ihre Mühen belohnt. Bei jeder Invasion können 2 Heldenplättchen mit unterschiedlichen Werten verteilt werden. Der Spieler, der die meisten Armeen zum Bündnis beigetragen hat, bekommt das wertvollere Plättchen. Der Spieler, der die zweitmeisten Armeen beigesteuert hat, bekommt das Plättchen mit dem niedrigeren Wert.

Bei Gleichstand erhält der Spieler mit weniger Siegpunkten den Vorzug. Gibt es auch hier einen Gleichstand, erhält der Spieler mit der niedrigeren Nummer seiner **comune** (auf dem Sichtschirm) die Belohnung.

Ein Spieler, der keine Armeen zum Verteidigungsbündnis beigetragen hat, kann kein Heldenplättchen erlangen. Hast Du als einziger Spieler Armeesteine zum Bündnis beigetragen, bekommst Du das wertvollere Plättchen. Das andere wird nicht vergeben. Hat kein Spieler Armeen zum Bündnis beigetragen, werden beide Heldenplättchen abgelegt.

Die erworbenen Heldenplättchen sammelst Du hinter Deinem Sichtschirm. Am Ende des Spiels erhältst Du Bonussiegpunkte in Höhe des Wertes aller Deiner gesammelten Heldenplättchen.

Wichtig: Bekommst Du ein Heldenplättchen, ändert sich Dein Punktestand auf der Wertungsleiste nicht! Die Bonussiegpunkte werden erst bei der Schlusswertung vergeben.

Nachdem die Invasion beendet ist und Plünderungs- bzw. Heldenplättchen verteilt wurden, setzt der aktive Spieler seinen Zug mit „Phase 3 – Bauen“ fort.



Plünderungsplättchen

Wichtig: Bekommst Du ein Plünderungsplättchen, ändert sich nicht gleich Dein Punktestand auf der Wertungsleiste! Der Punktabzug tritt erst bei der Schlusswertung ein.



Heldenplättchen

Wichtig: Bekommst Du ein Heldenplättchen, ändert sich Dein Punktestand auf der Wertungsleiste nicht! Die Bonussiegpunkte werden erst bei der Schlusswertung vergeben.



Historisches:

Eine der größten Herausforderungen an die italienischen comuni war der Konflikt zwischen dem Heiligen Römischen Kaiser und dem Papst um die Oberhand über die italienische Halbinsel. In dieser Zeit wurden viele Kriege geführt und Schlachten geschlagen, die zuvor verbündete comuni gegeneinander aufbrachten.



Wichtig: Während der Schlusswertung ist es nicht mehr möglich, 2 Pilger gegen 1 beliebige andere Ressource oder 2 Gold gegen 1 Armee zu tauschen!



Die kaiserliche Invasion

Die letzte Invasion des Spiels geht vom Kaiser aus. Wird die letzte Karte vom D Stapel gezogen, sind einige Sonderregeln zu beachten:

- Die kaiserliche Invasion geschieht nicht gleich, wenn die letzte schwarze Karte gezogen worden ist. Vielmehr beendest Du Deinen Zug wie üblich mit den Phasen 3 bis 5. Gib jedoch die Figur des Bündnisführers **nicht** weiter, sondern lass sie vor Dir stehen.
- Alle Spieler einschließlich Dir erhalten nun einen letzten kompletten Zug. Da keine Projektkarten mehr zu ziehen sind, wird Phase 2 übersprungen.
- Haben alle Spieler ihren letzten Zug vollständig ausgeführt, kommt es zur kaiserlichen Invasion. Die Invasion erfolgt gemäß den üblichen Regeln.
- Achtung: Auch der Spieler mit der Figur des Bündnisführers führt zum Ende einen kompletten Spielzug mit allen 5 Phasen aus!
- Sobald diese letzte Invasion beendet ist, kommt es zur Schlusswertung.

Beachte: Da das Spiel unmittelbar nach der kaiserlichen Invasion endet, hast Du keine Gelegenheit mehr, Pilger zum Beheben des Plünderungsschadens einzusetzen!

Schlusswertung

Alle Spieler zeigen ihre Ressourcensteine sowie Plünderungs- und Heldenplättchen, die sie hinter ihren Sichtschirmen liegen haben. Jetzt werden Bonus- und Strafpunkte verbucht:

- Du erhältst 3 Bonussiegpunkte für jeden Zunftmeister, den Du zum Spielende besitzt.
- Vergleiche jede Art von Ressource. Wer die meisten Ressourcensteine einer Art hat, bekommt 2 Bonuspunkte. Bei einem Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler je 1 Bonuspunkt. Es ist möglich, Bonusse für mehr als eine Ressourcenart zu erhalten.
- Du erhältst Bonuspunkte im Wert aller Heldenplättchen, die Du gesammelt hast.
- Du verlierst 1 Punkt für jedes Plünderungsplättchen, das Du noch hast.
- Schließlich erhältst Du Bonuspunkte, wenn Du im Laufe des Spiels mindestens 1 Gebäude von jeder Art in Deiner **comune** errichtet hast. Die Bonuspunkte entsprechen dem kompletten Gebäudewert des kleinsten Gebäudes (wenigste Stockwerke) in Deiner **comune**.

Wichtig: Während der Schlusswertung ist es nicht mehr möglich, 2 Pilger gegen 1 beliebige andere Ressource oder 2 Gold gegen 1 Armee zu tauschen!

Wer nach der Schlusswertung die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt derjenige unter den am Gleichstand Beteiligten, der die **comune** mit der niedrigeren Stadtnummer regiert.



TENKIGAMES
games for fun

© 2005-2008 TenkiGames SrlU
Via Laghi, 87
I-48018 - Faenza (RA) - Italy
www.tenkigames.com



Vertrieb in Deutschland:
HUCH & friends
Bgm.- Landmann Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

TENKIGAMES™ und Comuni™ sind registrierte Warenzeichen TENKIGAMES SrlU
Alle Rechte vorbehalten.

CREDITS

Autoren: **Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Antonio Tinto, Stefano Luperto**

Entwicklung: **Luca Pansecchi, Piero Cioni, Fabio Sgubbi**

Illustrationen: **Giorgio Albetini, Giuseppe Rava**

Art Director: **Luca Pansecchi**

Bearbeitung der Spielregeln: **Piero Cioni**

Übersetzung ins Deutsche: **Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"**



Dank an: **Alle, die an den Spieltests teilgenommen haben. An Andrea "Sargon" Cupido, Virgilio "Genma1" Spaziani, Piero Cioni, Claudio Pansecchi, Ludoroma, La Tana dei Goblin, Maghi Guerrieri e Menestrelli und IDG-www.inventoridigiochi.it.**