

Es beginnt der Spieler der "Comune" mit der niedrigsten Nummer, danach: im Uhrzeigersinn. Jederzeit kann man je 2 Pilger (braun) in 1 Gold tauschen.

Gebäudearten:
Wirtschaft, Militär,
Kultur, Religion

Ablauf eines Zuges in folgender Reihenfolge:

1) PROJEKT:

Der Spieler wählt genau **EINE** aus drei Möglichkeiten:

⇒ **Ein Gebot abgeben:**

- 1 eigenen Gesandten nehmen und zusammen mit 0 - x Gold oberhalb einer beliebigen Projektspalte einsetzen, für deren Karten man bieten möchte.
- Jede Projektspalte kann immer nur einem Gesandten zugeordnet werden. Max. 3 Gesandte eines Spielers dürfen Gebote abgeben.
- Liegt schon ein Gebot eines anderen Spielers in der gewünschten Spalte, muss er mind. 1 Gold mehr bieten als das bisherige Gebot.
- Hat er das **erste Gebot** in einer Projektspalte abgegeben, endet Phase 1 für ihn. Hat er aber ein anderes Gebot **überboten**, hat dessen Bieter die Wahl: ENTWEDER nimmt er seinen Gesandten + evtl. Gold zurück in seinen Vorrat ODER er zahlt 1 Pilger (braun) in allg. Vorrat und setzt genau das bisherige Gebot in eine **andere freie** Spalte **oder** in eine Spalte, wo ein **niedrigeres** Gebot liegt. Dabei werden die dann ausgelösten Verdrängungen wie zuvor abgehandelt.

⇒ **Projekte einfordern:**

- Aus allen Projektspalten eigene Gesandte zurücknehmen, gebotenes Gold in allg. Vorrat.
- Alle Karten der geräumten Projektspalte(n) werden auf die Hand genommen.
- Waren Spalten mit je nur 1 Karte dabei, erhält man jeweils 1 beliebigen Ressourcenstein.

⇒ **Erträge einholen:**

- a) Grundertrag der eigenen Comune (siehe Angaben auf Sichtschirm)
- b) Ertrag aus Gebäuden:
Nur aktive Aktivierungskarten (also farbige Seite oben) bringen Ertrag, d.h., aus Gebäuden der passenden Kategorie soviel Ressourcen, wie Stockwerkhöhe. Es darf je Ertragsart nur 1 Gebäude, d.h., das höchste Gebäude genutzt werden. Nach der Nutzung werden alle Aktivierungskarten auf neutral (grau) gedreht.
- c) Ertrag aus eigenen Zunftmeisterkarten:
Jede Zunftmeisterkarte im Spielerbesitz bringt 1x den angegebenen Ertrag.
- Gibt es benötigte Ressourcen nicht mehr im Vorrat, geht man leer aus.

2) PROJEKTKARTEN AUFFÜLLEN: ... siehe auch Spielregel, Seite 2, Rand ...

Hast man zuvor Projekte eingefordert, füllt man nun links beginnend die Spalte(n) auf. Es wird in Reihenfolge von den Stapeln A (wenn leer, dann von B usw.) bis D aufgefüllt.

- Auf Invasionsleiste Marker anpassen, der anzeigt, wie viele Karten bis zur Invasion bleiben.
- Wird die **letzte Karte** eines Stapels gezogen, geht es sofort mit **INVASIONEN** weiter.
- Nach der Invasion setzt der aktive Spieler seinen Zug mit Phase 3 fort.

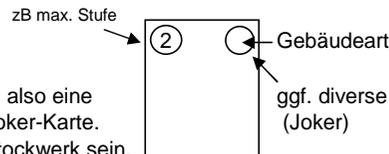
3) BAUEN:

Man kann mit seinen Handkarten Gebäude bauen, erweitern oder Mauern verstärken.

Man DARF 1 Bauaktion ausführen. Anzahl Karten eines Gebäudes = Anzahl Stockwerke.

⇒ **ENTWEDER 1 neues Gebäude bauen:**

- 1 beliebige Projektkarte ausspielen.
- Die Stufe kann beliebig sein (1 - 4).



⇒ **ODER 1 Gebäude ausbauen:**

- 1 weitere Karte zu einem Gebäude hinzufügen, also eine Karte der selben Gebäudeart oder passende Joker-Karte.
- Stufe der neuen Karte muss mind. >= neues Stockwerk sein.
- Neue Karte überlappend auf bisherigen Karten platzieren.

Bauregeln:

- Jeder **ingesetzte Handwerker** (weiß) ermöglicht, die Stufe einer Karte um +1 anzuheben. Höchste Anzahl an Stockwerken: 4
- Baut man zuerst eine allgemeine Karte, muss man den Gebäudetyp nennen, den man dort bauen will. Tip von R.Winner: Mit passendem Stein aus allg. Vorrat markieren.
- Bei jeder Aufstockung/Neubau wird die **Aktivierungskarte** der jeweiligen Gebäudeart aktiv.
- **Es gibt sofort so viele Siegpunkte**, wie die Zahl an neuen Stockwerken entspricht. Wenn man also von 2 auf 3 Stockwerke ausbaut, gibt es 3 weitere Punkte.
- **Zum Ende der Phase** gilt: nur 2 Handkarten darf man behalten.

⇒ **Zusätzlich darf man in seiner Bauaktion 1x seine Stadtmauern verstärken:**

- 1 Projektkarte ausspielen und umdrehen = Mauer.
- Mauern können neu errichtet oder bis zur Höhe 4 aufgestockt werden.
- Es ist wie bei Gebäuden auch auf die Stufe zu achten. Handwerkerkernutzung ist möglich. Die Art des Gebäudes spielt aber keine Rolle.
- Bei Aufstockung auf Höhe 4 erhält man sofort 1 Bonus-Mauer aus dem allg. Vorrat, die aber als neue Mauer ausgelegt werden muss (also nicht zur Aufstockung).
- Mauern bringen keine SP, sondern sie dienen zur Verteidigung (siehe Invasionen).

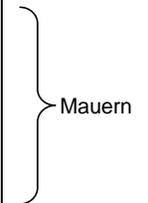
⇒ **Gegen Abgabe 1 Handwerkers (weiß) hat man erneut eine komplette Bauaktion. Das kann man mehrmals in seinem Zug gegen Abgabe je 1 Handwerkers tun.**

4) ZUNFTMEISTER-KARTE VERGEBEN:

Wer das 1. Gebäude einer Art mit 2 Stockwerken baut, erhält die zur Art passende Zunftmeisterkarte. Baut jemand ein Gebäude einer Art mit höherer Punktesumme bei sich als der derzeitige Besitzer der Zunftmeisterkarte, erhält er diese Karte nun. Punktesumme = alle Punkte der Gebäude der betroff. Art (zB 4 Etagen + 2 Etagen = 13)

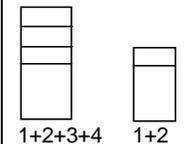
Beispiel:

Der Spieler will eine Karte der Stufe 2 als Stufe 4 einsetzen: Er zahlt 2 weiße Steine als Aufwertung auf die Stufe 4.



5) PLÜNDERUNGS-SCHÄDEN BEHEBEN:

Man DARF bis zu 2 Plünderungsschäden beheben, d.h., entspr. Anzahl Plünderungspunkte. 1 Pilger (braun) abgeben = 1 Schaden beheben, 3 Pilger = 2 Schäden beheben.



6) ENDE DES SPIELZUGES / STARTSPIELERWECHSEL:

Die Figur des Bündnisführers geht an Spieler zur Linken. Dieser macht weiter mit Phase 1.

Schlusswertung:

Alle Spieler zeigen ihre Ressourcensteine/Plünderungsplättchen vor. Pilger und Gold sind nun nicht mehr in Armeen tauschbar.

Das Spiel endet nach der 4. Invasion.

Bonus-/Maluspunkte:

+3	je Zunftmeisterkarte
+2/+1	für die meisten Steine einer Art, bei Patt: +1 je Beteiligtem
je 1 - 6	aus Heldenplättchen
-x	aus Plünderungsplättchen (Summe der Werte), "3" steht für 3 Plättchen
+x	Hat man mind. 1 Gebäude jeder Art vor sich liegen, erhält man für das kleinste Gebäude so viele Punkte, wie die Summe der Stufen (zB: 3 Stockwerke = 6 P.) ist.

Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte erzielte.

Patt: Von den Beteiligten siegt, wer die Comune mit der niedrigsten Stadtnummer regiert.

INVASIONEN:

4 mal im Spiel, siehe dazu Seite 2 der KSR

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.07.17
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

KSR bezieht sich auf 1. Auflage im Okt. 2008.

INVASIONEN

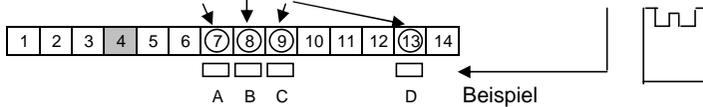
(siehe auch Sonderregeln für die letzte Invasion)

Es gibt für die Invasionen folgende Startfelder (Wertungsleiste): 4, 8, 12, 16

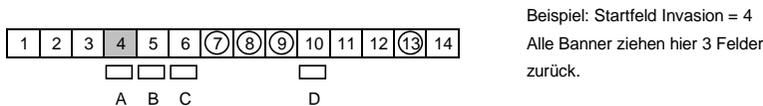
Beliebig oft möglich: Jederzeit können 2 Gold oder 2 Pilger in 1 Armee getauscht werden.
Man kann zunächst Gold und Pilger zusammen mit den Armeen in die Fäuste nehmen.

1) Stadtbanner einsetzen:

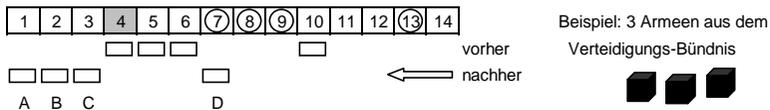
Neben den Wertungsstein jedes Spielers (A, B, C, D) wird sein Stadtbanner gesetzt.

**2) Stadtbanner versetzen:**

Das Banner des Spielers mit den wenigsten Punkten wird neben das Startfeld der Invasion gezogen. Alle anderen Banner ziehen genauso viele Felder in die selbe Richtung. Damit ergibt sich für jeden Spieler sein persönlicher Wert, mit dem die Invasoren ihn angreifen.

**3) Stadtbanner erneut versetzen (Verteidigungs-Bündnis):**

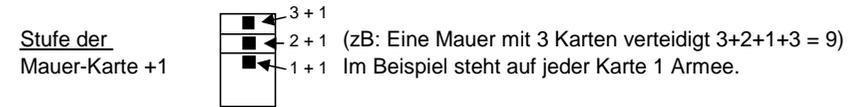
- Nun nehmen alle Spieler geheim in ihre **rechte Faust** so viele Armeen (schwarz), wie sie als ihren Beitrag zum gemeinsamen **Verteidigungs-Bündnis** einsetzen wollen. In die **linke Faust** kommen so viele Armeen, wie die **eigene Stadt** verteidigen sollen.
- Alle Spieler zeigen den Inhalt ihrer **rechten Faust vor** und tauschen ggf. noch Gold/Pilger 2:1 in Armeen. Der Gesamtwert der Armeen (=aller Spieler) wird ermittelt und jedes **Banner wandert** um diesen Wert weiter Richtung Null auf der Siegpunktleiste. Die Angriffsstärke, der jeder Spieler individuell ausgesetzt ist, reduziert sich also damit.



- Der nun ermittelte Restangriffswert steht dem Wert aus der Stadtverteidigung gegenüber. Gebotene Armeen vorübergehend auf dem Bild der eigenen Stadt ablegen.

4) Stadtverteidigung (Mauern + Armeen):

- Mauerkarten ohne Armee verteidigen nicht (jede Karte wird für sich betrachtet).
- Alle Spieler zeigen den Inhalt ihrer **linken Faust vor** und tauschen ggf. Gold/Pilger 2:1 in Armeen. Jeder Mauerkarte kann nungunau 1 Armee zugeordnet werden.
- Der Verteidigungswert der Stadt erhöht sich dadurch wie folgt:



Armeen, die geboten wurden und nicht auf Mauern stehen, gelten je wie 1 Verteidigung.

- Wer den Bündnisführer besitzt, hat 1 Extra-Verteidigungspunkt.
- **Prüfen, ob Verteidigung erfolgreich war:** Die Verteidigungswerte aus der Stadtverteidigung werden mit persönl. Angriffsstärke der Invasion verglichen. Ist die eigene Stärke \geq Invasionsstärke, war die Stadt erfolgreich.

Stadtverteidigung zu schwach = Plünderungsplättchen erhalten:

Ist die Invasionsstärke aber größer, **erhält man Plünderungsplättchen** im Wert der Differenz zwischen Invasionsstärke abzüglich Stadt-Verteidigungswert.

Beispiel: Angriffswert "6" abzgl. Wert aus eigener Verteidigung "4" ==> "2" Plünderungs-Plättchen

5) Helden ehren:

- Nach einer Invasion werden die Spieler belohnt, die viele Armeen (mind. 1) im Bündnis zur Verteidigung aufgeboden haben. Die 2 Heldenplättchen der Invasion werden verteilt.
- Wer die meisten Armeen aufbrachte, erhält das höhere Heldenplättchen und der Spieler mit den zweitmeisten Armeen das niedrigere.
Patt: Von den Beteiligten geht vor, wer weniger Punkte auf der Siegpunktleiste hat.
weiter Patt: Der Beteiligte mit niedrigerer Stadtnummer geht vor.
- Heldenplättchen werden zum Spielende als Siegpunkte verwendet.
Bis dahin liegen sie hinter dem eigenen Sichtschirm.

Sonderregeln für die letzte Invasion:

- Der auslösende Spieler beendet seinen Zug komplett.
- Die Figur des Bündnisführers verbleibt beim aktuellen Besitzer.
- Alle Spieler inkl. Auslöser haben erneut 1 kompl. letzten Zug. Dann erfolgt die Invasion.
- Nach der Ausführung der Invasion endet das Spiel sofort.

Generell: Eingesetzte Armeen, Pilger, Gold kommen in den allg. Vorrat.