

## Ressourcen

- G** Gold (Wirtschaft)  
 → Bieten  
 → Überbieten (mindestens 1 **G** mehr!)  
 → Jederzeit: 2 **G** → 1 **A**
- A** Armee (Militär)  
 → Bündnisverteidigung (rechte Hand)  
 → Stadtverteidigung (linke Hand)
- H** Handwerker (Kultur)  
 → weitere Bauaktion (Gebäude & Mauer)  
 → Stufe einer Projektkarte erhöhen
- P** Pilger (Religion)  
 → Überboten: Gesandten versetzen  
 → Jederzeit: 2 **P** → 1 **?**

Ressourcen zu Spielbeginn				Comune (Spieler)	Grund-ertrag
2 <b>G</b>	1 <b>A</b>	1 <b>H</b>	3 <b>P</b>	1. Lucca	<b>P</b> <b>?</b>
2 <b>G</b>	1 <b>A</b>	3 <b>H</b>	1 <b>P</b>	2. Firenze	<b>H</b> <b>?</b>
2 <b>G</b>	3 <b>A</b>	1 <b>H</b>	1 <b>P</b>	3. Siena	<b>A</b> <b>?</b>
3 <b>G</b>	2 <b>A</b>	1 <b>H</b>	1 <b>P</b>	4. Bologna	<b>G</b> <b>?</b>
2 <b>G</b>	2 <b>A</b>	2 <b>H</b>	2 <b>P</b>	5. Milano	<b>?</b> <b>?</b>

## Comuni-Spielübersicht

©2008 Jost aus Soest, www.spielepizza.de

**Der Spielzug** (ein Spieler geht alle Phasen durch, bevor der nächste Spieler dran ist)

- Projekt:** Bieten/Überbieten *oder* Projekte einfordern *oder* Erträge einholen
  - Bieten: 1 Gesandten & beliebig viel **G** (0 erlaubt) auf eine freie Spalte setzen
  - Überbieten (mehr **G** bieten!): Der Überbotene darf mit **P** Versetzen, sonst zurück
  - Projekte einfordern: Alle Gesandten & Karten nehmen, **G** in den allgemeinen Vorrat
  - Erträge = Grundertrag + Gebäudeertrag (Bereich deaktivieren!) + Zunftmeister (Gebäudeertrag = Stufe des höchsten Gebäudes, für jeden aktiven Bereich)
- Karten auffüllen** (leerer Stapel → Invasion! Vor 4. Invasion: Jeder Spieler 1 extra Zug)
- Bauen:** 1 Gebäude (Bereich aktivieren!) *und* 1 Mauer (beides optional)
  - Stufe der Projektkarte muss größer sein als die Anzahl der darunterliegenden Karten!
  - Fehlende Stufen können mit **H** bezahlt werden
  - Siegpunkte = Kartenanzahl des gerade (aus)gebauten Gebäudes (für Mauern nichts!)
  - Mit **H** darf eine weitere Bauaktion durchgeführt werden (beliebig oft!)
  - Handkartenlimit zum Ende der Bauphase beträgt 2 Karten; überzählige abwerfen!
- Zunftmeister** (Mehr Siegpunkte im Bereich; mindestens ein Gebäude der Stufe 2)
- Plünderungsschäden beheben:** 1 **P** → -1 *oder* 3 **P** → -2
- Bündnisführer weitergeben** (der nächste Spieler beginnt seinen Spielzug)

## Invasion

- Angriffswerte = Invasionswert +  $\Delta$ Siegpunkte (Vorsprung zum Letzten)
- Beliebige viele **A** in beide Hände nehmen
- Bündniswert = Summe rechte Hand → Heldenplättchen für Meistbietende
- Angriffswerte um Bündniswert vermindern
- Linke Hand aufdecken, ggf. **A** auf Mauern
- Mauerstärke (nur die mit **A** zählen):  
 Höhe 1 → Stärke 2  
 Höhe 2 → Stärke 5  
 Höhe 3 → Stärke 9  
 Höhe 4 → Stärke 14
- Verteidigung = Mauerstärke(n) + Anzahl **A** ohne Mauer + 1 für Bündnisführer
- Plünderung = Angriffswert - Verteidigung

## Schlusswertung

- + 3 pro Zunftmeister
- + 2 pro Ressourcenmehrheit (Gleichstand: 1)
- + Gebäudeart mit wenigsten Siegpunkten
- + Wert der Heldenplättchen
- Wert der Plünderungsplättchen

## Ressourcen

- G** Gold (Wirtschaft)  
 → Bieten  
 → Überbieten (mindestens 1 **G** mehr!)  
 → Jederzeit: 2 **G** → 1 **A**
- A** Armee (Militär)  
 → Bündnisverteidigung (rechte Hand)  
 → Stadtverteidigung (linke Hand)
- H** Handwerker (Kultur)  
 → weitere Bauaktion (Gebäude & Mauer)  
 → Stufe einer Projektkarte erhöhen
- P** Pilger (Religion)  
 → Überboten: Gesandten versetzen  
 → Jederzeit: 2 **P** → 1 **?**

Ressourcen zu Spielbeginn				Comune (Spieler)	Grund-ertrag
2 <b>G</b>	1 <b>A</b>	1 <b>H</b>	3 <b>P</b>	1. Lucca	<b>P</b> <b>?</b>
2 <b>G</b>	1 <b>A</b>	3 <b>H</b>	1 <b>P</b>	2. Firenze	<b>H</b> <b>?</b>
2 <b>G</b>	3 <b>A</b>	1 <b>H</b>	1 <b>P</b>	3. Siena	<b>A</b> <b>?</b>
3 <b>G</b>	2 <b>A</b>	1 <b>H</b>	1 <b>P</b>	4. Bologna	<b>G</b> <b>?</b>
2 <b>G</b>	2 <b>A</b>	2 <b>H</b>	2 <b>P</b>	5. Milano	<b>?</b> <b>?</b>

## Comuni-Spielübersicht

©2008 Jost aus Soest, www.spielepizza.de

**Der Spielzug** (ein Spieler geht alle Phasen durch, bevor der nächste Spieler dran ist)

- Projekt:** Bieten/Überbieten *oder* Projekte einfordern *oder* Erträge einholen
  - Bieten: 1 Gesandten & beliebig viel **G** (0 erlaubt) auf eine freie Spalte setzen
  - Überbieten (mehr **G** bieten!): Der Überbotene darf mit **P** Versetzen, sonst zurück
  - Projekte einfordern: Alle Gesandten & Karten nehmen, **G** in den allgemeinen Vorrat
  - Erträge = Grundertrag + Gebäudeertrag (Bereich deaktivieren!) + Zunftmeister (Gebäudeertrag = Stufe des höchsten Gebäudes, für jeden aktiven Bereich)
- Karten auffüllen** (leerer Stapel → Invasion! Vor 4. Invasion: Jeder Spieler 1 extra Zug)
- Bauen:** 1 Gebäude (Bereich aktivieren!) *und* 1 Mauer (beides optional)
  - Stufe der Projektkarte muss größer sein als die Anzahl der darunterliegenden Karten!
  - Fehlende Stufen können mit **H** bezahlt werden
  - Siegpunkte = Kartenanzahl des gerade (aus)gebauten Gebäudes (für Mauern nichts!)
  - Mit **H** darf eine weitere Bauaktion durchgeführt werden (beliebig oft!)
  - Handkartenlimit zum Ende der Bauphase beträgt 2 Karten; überzählige abwerfen!
- Zunftmeister** (Mehr Siegpunkte im Bereich; mindestens ein Gebäude der Stufe 2)
- Plünderungsschäden beheben:** 1 **P** → -1 *oder* 3 **P** → -2
- Bündnisführer weitergeben** (der nächste Spieler beginnt seinen Spielzug)

## Invasion

- Angriffswerte = Invasionswert +  $\Delta$ Siegpunkte (Vorsprung zum Letzten)
- Beliebige viele **A** in beide Hände nehmen
- Bündniswert = Summe rechte Hand → Heldenplättchen für Meistbietende
- Angriffswerte um Bündniswert vermindern
- Linke Hand aufdecken, ggf. **A** auf Mauern
- Mauerstärke (nur die mit **A** zählen):  
 Höhe 1 → Stärke 2  
 Höhe 2 → Stärke 5  
 Höhe 3 → Stärke 9  
 Höhe 4 → Stärke 14
- Verteidigung = Mauerstärke(n) + Anzahl **A** ohne Mauer + 1 für Bündnisführer
- Plünderung = Angriffswert - Verteidigung

## Schlusswertung

- + 3 pro Zunftmeister
- + 2 pro Ressourcenumehrheit (Gleichstand: 1)
- + Gebäudeart mit wenigsten Siegpunkten
- + Wert der Heldenplättchen
- Wert der Plünderungsplättchen