

1. Lucca

Ressourcen

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

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

Comuni Spielübersicht

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

- 1. Projekt: Bieten/Überbieten oder Projekte einfordern oder Erträge einholen**
 - **Bieten:** 1 Gesandten & beliebig viel (0 erlaubt) auf eine freie Spalte setzen
 - **Überbieten** (mehr bieten!): Der Überbotene darf mit Versetzen, sonst zurück
 - **Projekte einfordern:** Alle Gesandten & Karten nehmen, in den allgemeinen Vorrat
 - **Erträge** = Grundertrag (s.u.) + Gebäudeertrag (Bereich deaktivieren!) + Zunftmeister (Gebäudeertrag = Stufe des höchsten Gebäudes, für jeden aktiven Bereich)

Grundertrag:

- 2. Karten auffüllen** (leerer Stapel → Invasion! Vor 4. Invasion: Jeder Spieler 1 extra Zug)
- 3. 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 bezahlt werden
 - Siegpunkte = Kartenanzahl des gerade (aus)gebauten Gebäudes (für Mauern nichts!)
 - Mit darf eine weitere Bauaktion durchgeführt werden (beliebig oft!)
 - Handkartenlimit zum Ende der Bauphase beträgt 2 Karten; überzählige abwerfen!
- 4. Zunftmeister** (Mehr Siegpunkte im Bereich; mindestens ein Gebäude der Stufe 2)
- 5. Plünderungsschäden beheben:** 1 → -1 oder 3 → -2
- 6. Bündnisführer weitergeben** (der nächste Spieler beginnt seinen Spielzug)

Kurzspielregel von Jost aus Soest, Gestaltung Carsten Buettemeier

Invasion

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

Schlusswertung

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

Diese Datei enthält fünf Kurzspielregeln für das Spiel Comuni vom Autorenteam Acchitocca zum Einkleben in die Sichtschirme. Drucken Sie die Dateien aus (am besten in Farbe auf hochwertiges Fotopapier), schneiden Sie die einzelnen Elemente aus und kleben Sie diese jeweils auf die drei Innenseiten. Bitte dabei darauf achten, dass die richtigen Städte für die Kurzspielregeln gewählt werden, da der Grundbetrag für jede Runde jeweils für die angegebene Stadt angegeben ist.

Die Kurzspielregel wurde von Jost aus Soest geschrieben und von Carsten Büttemeier neu gestaltet.

2. Firenze

Ressourcen

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

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

Comuni Spielübersicht

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 (0 erlaubt) auf eine freie Spalte setzen
 - **Überbieten** (mehr bieten!): Der Überbotene darf mit Versetzen, sonst zurück
 - **Projekte einfordern:** Alle Gesandten & Karten nehmen, in den allgemeinen Vorrat
 - **Erträge** = Grundertrag (s.u.) + Gebäudeertrag (Bereich deaktivieren!) + Zunftmeister (Gebäudeertrag = Stufe des höchsten Gebäudes, für jeden aktiven Bereich)

Grundertrag:



- 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 bezahlt werden
 - Siegpunkte = Kartenanzahl des gerade (aus)gebauten Gebäudes (für Mauern nichts!)
 - Mit 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 → -1 oder 3 → -2
- Bündnisführer weitergeben** (der nächste Spieler beginnt seinen Spielzug)

Kurzspielregel von Jost aus Soest, Gestaltung Carsten Buetteimeier

Invasion

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

3. Siena

Ressourcen

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

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

Comuni Spielübersicht

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

1. **Projekt: Bieten/Überbieten oder Projekte einfordern oder Erträge einholen**
 - **Bieten:** 1 Gesandten & beliebig viel (0 erlaubt) auf eine freie Spalte setzen
 - **Überbieten** (mehr bieten!): Der Überbotene darf mit Versetzen, sonst zurück
 - **Projekte einfordern:** Alle Gesandten & Karten nehmen, in den allgemeinen Vorrat
 - **Erträge** = Grundertrag (s.u.) + Gebäudeertrag (Bereich deaktivieren!) + Zunftmeister (Gebäudeertrag = Stufe des höchsten Gebäudes, für jeden aktiven Bereich)

Grundertrag:



2. **Karten auffüllen** (leerer Stapel → Invasion! Vor 4. Invasion: Jeder Spieler 1 extra Zug)
3. **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 bezahlt werden
 - Siegpunkte = Kartenanzahl des gerade (aus)gebauten Gebäudes (für Mauern nichts!)
 - Mit darf eine weitere Bauaktion durchgeführt werden (beliebig oft!)
 - Handkartenlimit zum Ende der Bauphase beträgt 2 Karten; überzählige abwerfen!
4. **Zunftmeister** (Mehr Siegpunkte im Bereich; mindestens ein Gebäude der Stufe 2)
5. **Plünderungsschäden beheben:** 1 → -1 oder 3 → -2
6. **Bündnisführer weitergeben** (der nächste Spieler beginnt seinen Spielzug)

Kurzspielregel von Jost aus Soest, Gestaltung Carsten Buetteimeier

Invasion

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

Schlusswertung

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

4. Bologna

Ressourcen

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

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

Comuni Spielübersicht

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 (0 erlaubt) auf eine freie Spalte setzen
 - **Überbieten** (mehr bieten!): Der Überbotene darf mit Versetzen, sonst zurück
 - **Projekte einfordern:** Alle Gesandten & Karten nehmen, in den allgemeinen Vorrat
 - **Erträge** = Grundertrag (s.u.) + Gebäudeertrag (Bereich deaktivieren!) + Zunftmeister (Gebäudeertrag = Stufe des höchsten Gebäudes, für jeden aktiven Bereich)

Grundertrag:



- 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 bezahlt werden
 - Siegpunkte = Kartenanzahl des gerade (aus)gebauten Gebäudes (für Mauern nichts!)
 - Mit 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 → -1 oder 3 → -2
- Bündnisführer weitergeben** (der nächste Spieler beginnt seinen Spielzug)

Kurzspielregel von Jost aus Soest, Gestaltung Carsten Buettemeier

Invasion

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

5. Milano

Ressourcen

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

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

Comuni Spielübersicht

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

1. **Projekt: Bieten/Überbieten oder Projekte einfordern oder Erträge einholen**
 - **Bieten:** 1 Gesandten & beliebig viel (0 erlaubt) auf eine freie Spalte setzen
 - **Überbieten** (mehr bieten!): Der Überbotene darf mit Versetzen, sonst zurück
 - **Projekte einfordern:** Alle Gesandten & Karten nehmen, in den allgemeinen Vorrat
 - **Erträge** = Grundertrag (s.u.) + Gebäudeertrag (Bereich deaktivieren!) + Zunftmeister (Gebäudeertrag = Stufe des höchsten Gebäudes, für jeden aktiven Bereich)

Grundertrag:



2. **Karten auffüllen** (leerer Stapel → Invasion! Vor 4. Invasion: Jeder Spieler 1 extra Zug)
3. **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 bezahlt werden
 - Siegpunkte = Kartenanzahl des gerade (aus)gebauten Gebäudes (für Mauern nichts!)
 - Mit darf eine weitere Bauaktion durchgeführt werden (beliebig oft!)
 - Handkartenlimit zum Ende der Bauphase beträgt 2 Karten; überzählige abwerfen!
4. **Zunftmeister** (Mehr Siegpunkte im Bereich; mindestens ein Gebäude der Stufe 2)
5. **Plünderungsschäden beheben:** 1 → -1 oder 3 → -2
6. **Bündnisführer weitergeben** (der nächste Spieler beginnt seinen Spielzug)

Kurzspielregel von Jost aus Soest, Gestaltung Carsten Buettemeier

Invasion

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

Schlusswertung

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