

Planspiel Kommunenbogen

| Charakter | | Tätigkeit des Charakters | | Spieler | |
|--------------------------|--------|--------------------------|--|----------------------|--|
| Lokalität der Kommune | Feld | Landschaft der Kommune | | Name der Kommune | |
| BE zum Start der Kommune | 2W6 BE | Status der Kommune | | Gunst in der Kommune | |
| Aktive BE | | Passive BE | | Moral der Soldaten | |
| Kranke BE | | Sklaven-Einheiten | | Runde | |

Status: Siedlung = Wert 10; Dorf = Wert 12; Stadt Wert 15 .

Einsatz der aktiven BE

| Anzahl auswärtiger BE | Wo | Ressourcen-Transport | Handeln / Kämpfen | Arbeiten | Bauen |
|-----------------------|---------|----------------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | | |
| BE in der Kommune | Kämpfen | Arbeiten | Bauen | Werden zu passiven BE | Lassen sich ausbilden |
| | | | | | |

Handel

| Freier Handel oder Tribut | Eingesetzte Ressourcen | Gewonnene Ressourcen | Freier Handel oder Tribut | Eingesetzte Ressourcen | Gewonnene Ressourcen |
|---------------------------|------------------------|----------------------|---------------------------|------------------------|----------------------|
| | | | | | |
| Handelsereignis Hafen | Eingesetzte Ressourcen | Gewonnene Ressourcen | Handelsereignis Markt | Eingesetzte Ressourcen | Gewonnene Ressourcen |
| | | | | | |

Arbeiten (Ressourcen sammeln)

Patzer = BE tot; Normaler TW = 10 Ressourcen; guter TW = 20 Ressourcen; meisterhafter TW = 30 Ressourcen / Auswärtige BE erhalten - 2 WM / Fischen mit Booten o. Schiffen + 2 WM

| Ressourcen sammeln | Auswärtige BE - 2 WM | TW der BE und Folgen | BE in Kommune | TW der BE und Folgen | Erwirtschaftete Ressourcen |
|--|----------------------|----------------------|---------------|----------------------|----------------------------|
| Erz (Gebirge, Höhle, Vulkan) | | | | | |
| Fisch (Fluss, Meer, Moor, See) | | | | | |
| Getreide (Wiese) | | | | | |
| Gold (Fluss, Höhle, Vulkan) | | | | | |
| Holz (Wald) | | | | | |
| Kleintier (Gebirge, Moor, Wald, Wiese) | | | | | |
| Kraut (Moor, Wald, Wiese) | | | | | |
| Nutztier (Gebirge, Wiese) | | | | | |
| Reittier (Wiese) | | | | | |
| Obst (Wald, Wiese) | | | | | |
| Stein (Gebirge, Höhle, Vulkan) | | | | | |
| Ton (Moor, Wald, Wiese) | | | | | |
| Wasser (Fluss, See) | | | | | |

Bauen

Patzer = BE tot; guter TW = eine Ressourcen gespart; meisterhafter TW = umsonst / Auswärtige BE erhalten - 2 WM

| | | | | | |
|------------|--|--|-------------------------|---|------------------------------------|
| Acker | Nur auf Wiesen möglich; liegt vor der Kommune. | | | Liefert je Phase 5 Getreide | |
| | 2 Getreide + 3 Wasser | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Akademie | Nur in Stadt möglich; nur eine Akademie möglich. | | | Bei 4 – 6 Auswahl aus 2 Ereignissen; einmalig + 1 in Gunst. | |
| | 2 Holz + 1 Stein + 2 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Apotheke | Nicht in Siedlung möglich; nur eine Apotheke möglich. | | | Wandelt 5 Kraut in 1 Medizin. | |
| | 1 Holz + 1 Kraut + 1 Stein + 1 Ton + 1 Wasser | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Aquädukt | Nicht in Siedlung möglich; nur ein Aquädukt möglich; steht auch vor der Kommune; 5 Bauphasen nötig. | | | Fördert Äcker + 5 Getreide, Gärten + 5 Kraut und Plantagen + 5 Obst. | |
| | 5 x 1 Holz + 4 Erz | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Blidenhaus | Nicht in Siedlung möglich; 2 Bauphasen nötig. | | | Ermöglicht Herstellung von Artillerie. | |
| | 2 x 1 Erz + 2 Holz + 1 Stein + 1 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Boot | Muss im Hafen hergestellt werden. | | | Dient zum Transport (1 KE); Fischen wird + 2 WM. | |
| | 5 Holz | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |
| Brauerei | Nur eine Brauerei möglich | | | Wandelt 3 Kraut und 2 Wasser in 1 Bier. | |
| | 3 Holz + 1 Stein + 1 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Brücke | Muss über Fluss gebaut werden. | | | Bietet Übergang über Fluss | |
| | 1 Erz + 4 Holz | Eingesetzte BE zum Bauen <small>Auswärtige BE?</small> | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |
| Brunnen | Aufbau im Gebirge wird – 2 WM; nicht in reinen Gebirgen, auf Vulkan oder in Wüste. | | | Liefert je Phase 5 Wasser. | |
| | 1 Holz + 4 Steine | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Burg | Aufbau im Gebirge wird – 2 WM; nicht in reinen Gebirgen, auf Vulkan oder in Wüste. | | | Offenbart Gebiete und Bewegungen; Gunst einmalig + 1. | |
| | 20 x 1 Erz + 1 Holz + 2 Steine + 1 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |
| Dorf | Siedlung wird zum Dorf; 10 Bauphasen nötig; ¼ der BE werden zu passiven Bürgern. | | | Ermöglicht Ereignisse und Bauwerke; Gunst + 1. | |
| | 10 x 2 Holz + 1 Stein + 2 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |

| | | | | | |
|---------------------|---|-----------------------------|-------------------------|---|-------------------------------|
| Farm für Kleintiere | Nicht in Wüsten möglich. | | | Liefert je Phase 5 Kleintiere. | |
| | 1 Getr. + 1 Holz + 1 Kleintier + 1 Kraut + 1 Wasser | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Farm für Nutztiere | Nur auf Wiesen; steht vor der Kommune; 2 Bauphasen nötig. | | | Liefert je Phase 5 Nutztiere oder 5 Milch. | |
| | 2 x 1 Getreide + 1 Holz + 1 Kraut + 1 Nutztier + 1 Wasser | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Farm für Reittiere | Nur auf Wiesen; steht vor der Kommune; 2 Bauphasen nötig. | | | Liefert je Phase 5 Reittiere; dient auch für die Armee. | |
| | 2 x 1 Holz + 2 Kraut + 1 Reittier + 1 Wasser | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Fischzucht | Nur an Fluss, im Moor, am See, am Meer; nur eine Fischzucht möglich. | | | Liefert je Phase 5 Fisch. | |
| | 1 Holz + 1 Stein + 3 Textil | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Garten | Nicht in reinen Gebirgen, auf Vulkan oder in Wüste. | | | Liefert je Phase 5 Kraut. | |
| | 2 Kräuter + 3 Wasser | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Gerberei | / | | | Wandelt 5 Nutztiere oder 5 Reittiere in 1 Leder; Leder dient für Rüstungen | |
| | 2 Holz + 1 Stein + 2 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Hafen | Nur am Fluss, See und Meer; nur ein Hafen möglich; nicht in Siedlung möglich; steht auch vor der Kommune; 10 Bauphasen nötig. | | | Herstellung von Boote und Schiffen; für Handel und zum Transfer; Gunst + 1. | |
| | 10 x 1 Erz + 3 Holz + 1 Stein | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Kaserne | Währung nötig; nicht in Siedlung möglich; nur eine Kaserne möglich. | | | Wandelt BE in SE um. | |
| | 1 Erz + 2 Holz + 1 Stein + 1 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Kelterei | Nur eine Kelterei möglich. | | | Wandelt 3 Obst und 2 Wasser in 1 Wein oder 5 Obst in 1 Saft. | |
| | 3 Holz + 1 Steine + 1 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Markt | Währung nötig; nicht in Siedlung möglich; nur ein Markt möglich. | | | Wandelt 10 Ress. in 1 Ress. oder 5 Gold in 1 Ress.; Gunst + 1. | |
| | 1 Holz + 4 Steine | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Mauer | Nicht in Siedlung möglich; nur eine Mauer möglich; kann für Dorf oder Stadt errichtet oder erweitert werden. | | | Schützt vor Angreifern und Blicken. | |
| | 4 x 5 Steine oder 40 x 5 Steine | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |

| | | | | | |
|----------|--|---|----------------------|---|---------------------------------|
| Mine | Nur in Gebirge und Höhle; nur eine Mine möglich; Spieler entscheidet, ob für Erz, Gold oder Stein; Bau wird in Höhle + 2 WM. | | | Liefert je Phase 5 Erz oder 5 Gold oder 5 Stein. | |
| | 1 Erz + 4 Holz | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Plantage | Nur in Wäldern und Wiesen; liegt vor der Kommune. | | | Liefert je Phase 5 Obst. | |
| | 1 Holz + 2 Obst + 2 Wasser | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Sägewerk | Nur in Wäldern; liegt vor der Kommune. | | | Liefert je Phase 5 Holz. | |
| | 4 Erz + 1 Holz | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Schiff | Muss im Hafen hergestellt werden; je KE 1 Bauphase. | | | Dient zum Transport; KE je Größe; Fischen wird + 2 WM. | |
| | Je KE 1 Erz + 3 Holz + 1 Textil | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Schmiede | Nicht in Siedlung möglich. | | | Ermöglicht Währung; schafft Metall-Rüstungen, -Waffen und Artillerie. | |
| | 1 Erz + 2 Holz + 1 Stein + 1 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Siedlung | Siedlung entsteht in freie Gebiet; 2 Bauphasen nötig; ¼ der BE werden zu passiven Bürgern. | | | Direkte Einnahme durch Ressourcen. | |
| | 2 x 4 Holz + 1 Stein | Eingesetzte BE zum Bauen <small>Auswärtige BE</small> | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |
| Speicher | Wandelt das Lager in einen Speicher; nicht in Siedlung möglich; nur ein Speicher in Kommune. | | | Schützt Ressourcen besser. | |
| | 2 Holz + 1 Steine + 2 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |
| Spital | Nicht in Siedlung möglich; nur ein Spital in Kommune. | | | Schützt vor Krankheiten; Gunst + 1. | |
| | 1 Holz + 1 Kraut + 1 Stein + 1 Textil + 1 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |
| Stadt | Dorf wird zur Stadt; 100 Bauphasen nötig; ¼ der BE werden zu passiven Bürgern. | | | Ermöglicht Fürstentum; Gunst + 1; Voraussetzung für König. | |
| | 100 x 1 Holz + 2 Steine + 2 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |
| Straße | Auch in auswärtigen Gebieten möglich; 5 Bauphasen nötig. | | | Ermöglicht Transfer ohne Verluste; Gunst + 1. | |
| | 5 x 5 Steine | Eingesetzte BE zum Bauen <small>Auswärtige BE?</small> | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |
| Taverne | Nicht in Siedlung möglich; mehrere Tavernen potenzieren nicht die Gunst. | | | Beeinflusst Gunst (W6): 1 = - 1; 2 - 3 = /; 4 - 5 = + 1; 6 = + 2. | |
| | 1 Bier + 1 Holz + 1 Stein + 1 Ton + 1 Wein | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Weberei | / | | | Wandelt 5 Nutztiere oder 5 Kräuter in 1 Textil; Textil schützt vor Kälte. | |
| | 2 Holz + 1 Stein + 2 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |

| | | | | | |
|----------|---|-----------------------------|-------------------------|--|--|
| Wehrturm | Nur ein Wehrturm in Kommune. | | | Sitz des Fürsten; offenbart Gebiete und Bewegungen; Gunst + 1. | |
| | 5 x 1 Erz + 1 Holz + 2 Stein + 1 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen / |
| Zollhaus | Nicht in Siedlung möglich; nur ein Zollhaus in Kommune. | | | Ermöglicht Zoll-Einnahmen, wenn Währung vorhanden ist. | |
| | 1 Gold + 1 Holz + 2 Stein + 1 Ton | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen Siehe Bilanz! |
| ? | | | | | |
| | | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| ? | | | | | |
| | | Eingesetzte BE zum Bauen | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |

Entwicklung

Population kostet je BE 1 x Nahrung und 1 x Getränk / Patzer = BE tot; gelungener TW = + 1 aktive BE; gut gelungener TW = + 2 aktive BE; meisterhafter TW = + 3 aktive BE.

| Akt. BE werden zu passiven BE | Population passive BE | TW der passiven BE und Folgen | Anzahl neuer aktiver BE | Pass. BE werden zu Persönl.k. | Neue Persönlichkeiten |
|-------------------------------|-----------------------|-------------------------------|---|-------------------------------|-----------------------|
| | | | | | |
| Aktive BE werden zu SE | Was für SE: | | Politische Veränderung: Fürstentum; Königreich; welche Kommunen werden durch wen überzeugt? | | |
| | | | | | |

Armee

Artillerist, Kämpfer und Schützen = 5 Gold; Krieger und Kavallerie = 10 Gold; Elite = 15 Gold.

| Form | Anzahl | Wert | Bewaffnung | Rüstung | WM | Besonderes | Aufenthalt / Truppe | Sold |
|----------------|--------|------|------------|---------|----|------------|---------------------|------|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| Gesamtausgaben | | | | | | | | |

Schiffe

| Schiff | Kapitän | GST | Geschw. | Bewaffn. | Besatzung | Ladung | Aufenthalt |
|--------|---------|-----|---------|----------|-----------|--------|------------|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

VIP

| Persönlichkeit | Informationen | Stand der Gunst | Sold |
|----------------|---------------|-----------------|------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Bilanz

| Zoll-Einnahmen der Kommune | | | | Währung vorhanden? | Schmiede nötig |
|---------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| Dorf W10 Gold | Stadt W20 Gold | Burg W10 Gold | Hafen W10 Gold | Markt W10 Gold | Spital W10 Gold |
| | | | | | |
| Straße W10 Gold | Taverne W10 Gold | ? W10 Gold | ? W10 Gold | ? W10 Gold | ? W10 Gold |
| | | | | | |
| Steuer-Einnahmen der Kommune | | | | | |
| Gesamte BE (außer Sklaven) | Steuersatz in dieser Runde | Steuer- Einnahmen | Folgen für die Gunst | Folgen für Adelige | Steuersatz für nächste Runde |
| | | | | | |
| Steuer-Einnahmen durch andere Kommune | | | | | |
| Kommune | Status / BE | Steuersatz in dieser Runde | Steuer- Einnahmen | Folgen für deren Gunst | Steuersatz für nächste Runde |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Einnahmen und Ausgaben | | | | | |
| Gesamte Zoll- Einnahmen | Gesamte Steuer- Einnahmen | Sonstige Einnahmen | Steuer- Abgaben | Sold | Ergebnis Schatzkammer |
| | | | | | |

Versorgung

Für jede BE (nicht Sklaven) ab der 3. Runde = 1 x Nahrung und 1 x Getränk (sonst tot)

| Ressourcen | | | | | |
|------------|-------------|--------------------------|-------------------|------------------------------------|-----------------|
| Ressourcen | Alter Stand | Stand nach den Einnahmen | Transfer / wohin? | Abzüge (Versorg. / Sold / Ereign.) | Aktueller Stand |
| Bier | | | | | |
| Erz | | | | | |
| Fisch | | | | | |
| Getreide | | | | | |
| Gold | | | | | Schatzkammer |
| Holz | | | | | |
| Kleintier | | | | | |
| Kraut | | | | | |
| Leder | | | | | |
| Medizin | | | | | |
| Milch | | | | | |
| Nutztier | | | | | |
| Obst | | | | | |
| Reittier | | | | | |
| Saft | | | | | |
| Stein | | | | | |
| Textil | | | | | |
| Ton | | | | | |
| Wasser | | | | | |
| Wein | | | | | |
| ??? | | | | | |
| ??? | | | | | |

Gunst und Moral

| | | | | | | | | | | |
|--------------------|-----|-----|-----|-----|-----|---|-----|-----|-----|-----------------------------|
| Gunst der Kommune | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 | Auswirkungen / Anmerkungen: |
| Moral der Soldaten | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 | |
| Gunst Adelliger | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 | |
| Gunst Adelliger | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 | |
| Gunst Adelliger | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 | |
| Gunst Adelliger | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 | |

| | | | | | |
|--------------------|--|--------------------|--|----------------|--|
| Offene Situationen | | Offene Erfindungen | | Neues Ereignis | |
|--------------------|--|--------------------|--|----------------|--|