Planspiel Kommunenbogen

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Charakter  |  | Tätigkeit des Charakters |  | Spieler |  |
| Lokalität der Kommune | Feld | Landschaftder Kommune |  | Name der Kommune |  |
| BE zum Start der Kommune  | 2W6 BE | Status der Kommune  |  | Gunst inder 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 |
|  |  |  |  |  |  |
| HandelsereignisHafen | 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 BEund Folgen | BE in Kommune | TW der BEund 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 Brauereimöglich | 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 | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Auswärtige BE? |  |  | / |
| 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 oder40 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. | Liefet 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 | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Auswärtige BE |  |  | / |
| 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 | TW der BE und Folgen | Anzahl der Bauwerke | Gewinn für künftige Phasen |
| Auswärtige BE? |  |  | / |
| 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 | ErgebnisSchatzkammer |
|  |  |  |  |  |  |

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 Adeliger |  | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 |
| Gunst Adeliger |  | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 |
| Gunst Adeliger |  | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 |
| Gunst Adeliger |  | - 5 | - 4 | - 3 | - 2 | - 1 | 0 | + 1 | + 2 | + 3 |

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