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 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 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. | | | 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 | 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 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 |  |