

---

# 1 Runde/Jahreszeit

---

## Ablauf

1. Ressourcen ermitteln
2. Haushalt aufstellen
3. Zensus Bevölkerung
4. Handel
5. Bau von Wirtschaftseinheiten
6. Truppenaushebung
7. Besondere Ereignisse für nächste Jahreszeit

---

# 2 Ressourcen

---

## Grundlagen

- Ressourcen werden pro Jahreszeit berechnet
- 1 RP ~ 1 Krone = 30 Pfennig
- Es gibt die drei Ressourcen
  - Ernährung
  - Rohstoffe/Baumaterial
  - Güter/Geld
- Bestimmte Landschaft begünstigt bestimmte Ressourcen -> Provinzfaktor
- In Gras-/Marschland und See können keine Baustoffe werden
- Wenn sie nicht anderweitig beschäftigt wird, produziert die Bevölkerung Nahrung
- Ein Einwohner stellt dann pro Jahreszeit den Provinzfaktor an Nahrungsressourcen her

## Provinzfaktor

Provinz	Ressourcen	WE Start	Roh- /Baustoffe
Gras	5/20	20	
Wald	4	15	Holz
Hügel	4	15	Ziegel
Berge	2	5	Erz/Stein
Marschland	2	0	
See	nur Fischfang		

---

# 3 Haushalt

---

## Steuern

- Steuern werden auf die Einkünfte der Freibauern und Bauernhöfe erhoben
- Der Zehnt für Kaiser und Kirche wird extra berechnet

## Upkeep

- Unterhalt für Infrastruktur und WE muss immer in Rohstoffen oder Geld geleistet werden, Sold in Geld
- Truppen: Sold
- Infrastruktur: 5%
- Wirtschaftseinheiten: 5 pro WE

---

# 4 Zensus

---

## Faktoren Bevölkerungsentwicklung

- Ernährung letzte Jahreszeit
- Infrastruktur
- Festivitäten
- In-Game-Faktoren

## Ernährung

- wie viel Essen gab es letzte Jahreszeit pro Einwohner? (alles was nach Steuer übrigblieb)
- Nötig sind 3 RP pro Einwohner pro Jahreszeit
- Pro ganze 10% mehr als nötig +1
- Pro ganze 10% weniger als nötig -2
- Nachträgliche Nahrungszuschüsse aus Steuern wirken nur zu 75%

## Infrastruktur

- Normal ist 1 RP Infrastruktur pro Einwohner
- Pro ganze 10% mehr als nötig +1
- Kleiner als 1 RP -> pauschal -1

## Festivitäten

- Pro 1 Krone Festivität pro 20 Einwohner +1
- Festivitäten können nicht aus den aktuellen Einnahmen gezahlt werden, nur aus dem bestehenden Staatsschatz

## In-Game-Faktoren

- Jede letzte Jahreszeit gewonnen Schlacht +1
- .. verlorene Schlacht -2
- Regierungsform
- Umsturz/Revolte
- Ausgehobene Truppen pro Einwohner
- Größe stehendes Heer pro Einwohner
- Unterhalt gezahlt?

## Bevölkerungsentwicklung

Wurf 2w10	Entwicklung
-16	-25%
-10-15	-20%
-9-5	-15%
-4-0	-10%
1-7	-5%
8-13	Keine Veränderung
14-20	+5%
21-25	+10%
26-30	+15%
31-35	+20%
36+	+25%

---

# 5 Handel

---

## Handel/Handwerk

- Mit einem Markt können Ressourcen zwischen den Bereichen im Verhältnis 1:2 getauscht werden.
- Pro Markt können 100 RP getauscht werden.
- In Geld kann niemals getauscht werden.
- Geld kann immer 1 Krone zu 1 RP getauscht werden.

- Für jede Handelsstation können 100 RP verschickt werden. Pro 10 RP gibt es in der nächsten Jahreszeit w20 Einnahmen.

### Lagerung

- In eine Baueinheit Lager (einfach 2 RP Baukosten) können 10 RP eingelagert werden
- Lagerhallen zählen zur Infrastruktur

---

## 6 Investitionen

---

### Wirtschaftseinheiten

- In jeder Provinz ist nur Platz für eine begrenzte Anzahl an Wirtschaftseinheiten (20)
- In schwierigem Gelände (alles außer Gras) muss erst erschlossen werden (+20/+40 pro WE, zählt als Infrastruktur)
- Mehr als 20 WE sind nur möglich, wenn eine Stadt gebaut wird (dann nur Handel&Handwerk)
- Der Bau einer Wirtschaftseinheit kostet 100 RP
- Eine WE bindet 20 Einwohner, die darin arbeiten
- Siedlungen und Militär binden keine Einwohner

### Typen von Wirtschaftseinheiten

- Ernährung
- Siedlung/Infrastruktur
- Rohstoffe
- Handwerk
- Handel
- Militär/Bauwerke

### Ertrag von Wirtschaftseinheiten

	Nahrung	Baumaterial	Geld/Güter
Bevölkerung	5/15/20		
Bauernhof	30		
Rohstoffe		20	
Handwerk			2w20
Handel			pro 10 w20

### Ernährungseinheiten

- Eine Ernährungseinheit erwirtschaftet unabhängig von den Provinzpunkten 30 RP pro Jahreszeit
- Bauernhof/Ackerbau
- Tierzucht
- Fischfang
- Mühle
- Kornmühle

### Siedlungseinheiten/Infrastruktur

- Wohngebäude
- Straßen
- Öffentliche Gebäude
- Gericht
- Schulturm/Wache
- Lager/Speicher
- Hospital/Armenhaus
- Badehaus
- Schule/Universität
- Wasserversorgung
- Kanalisation

- Verwaltung/Gericht
- Kirche/Kapelle/Kathedrale
- Park/Theater
- Fest/Turnier
- Zollstation
- Botschaft
- Friedhof

### Rohstoffeinheiten

- Bergwerk/Mine
- Erzgießerei
- Steinbruch
- Sägemühle
- Ziegelbrennerei
- Steinmetz

### Handwerkseinheiten

- Schmiede
- Waffenschmiede
- Köhlerei
- Schnapsbrennerei
- Brauerei
- Käserei
- Backstube
- Fischhafen/Hafen
- Spinnerei

### Handelseinheiten und Lager

- Speicher/Kornspeicher
- Messe
- Marktplatz
- Bank
- Zunfthaus
- Gilde
- Poststation
- Karawanenstation
- Handelsstation
- Kontor

### Festungs-/Militäreinheiten

- Truppenübungsplatz
- Armory
- Garnison
- Kaserne
- Wachturm
- Werber
- Signalturm/Wachturm
- Zollstation
- Unit (
- Fluchtburg  $20 \times 2 + 20 \times 4 + 30 \times 2 \times 1 = 200/\text{Unit}$
- Festung  $20 \times 2 + 20 \times 4 + 30 \times 2,5 \times 2 = 500/\text{Unit}$
- Burg = 800 / Unit

---

## 7 Bauwerke

---

### Baueinheiten

- Ein Kästchen = 2m
- BE Gebäude ~ (2m x 2m x 2m)
- BE Befestigung ~ Mauer, 2m breit und 2m hoch
- 1 BE Gebäude reicht für 1 Person

### Bauqualität:

	Einfach	Standard	Superior
Wirtschaft	2	4	6
Wohnung	4	8	12

Befestigung	1	2	3
-------------	---	---	---

- Einfach: Holz
- Standard: Ziegel/Backstein
- Superior: Stein

### Gebäudearten

- Wirtschaft: Stall, Scheune, Küche, Lager, Werkstatt..
- Einrichtung ist entsprechend der Bauqualität vorhanden
- Innenmauern/Raumeinteilung sind frei wählbar

### Special Gebäudeteile

- Wehrgang (0,5xBQ pro BE)
- Zinnen (0,5xBQ pro BE)
- Motte/Aufschüttung
- Aushub/Graben/Zwinger/Teich: 1 pro BE
- Tor: wie Wohngebäude
- Zugbrücke: wie Wohngebäude
- Keller: wie Gebäude
- Bastion
- Halle
- Treppe
- Brunnen
- Signalturm/Wachturm/Burgfried

### Beispiel:

- Wirtschaftsgebäude 10 BE einfach =  $10 \times 2 = 20$
- Wohngebäude 16 BE, zweistöckig, Standard =  $16 \times 2 \times 8 = 256$
- Fluchtturm 4 BE, 3 Stockwerke, Standard =  $4 \times 3 \times 4 = 48$
- Befestigung für Turm Superior =  $8 \times 3 \times 3 = 72$

### Kosten Pferde

Pferd	Kosten Mann	Kosten Kompanie
Pony - 1	40	800
Zelter - 2	120	2400
Reitpferd - 3	240	4800
Kavalleriepferd - 4	400	8000
Schlachtross - 5	600	12000

### Kosten Beispieleinheiten

Typ	Ausstattung	Unit
Miliz	WK1, RK0, T0, P0	320
Bogenschützen	WK0, RK0, FK3, T2, P0	2040
Infanterie	WK3, RK1, FK0, T2, P0	2240
Leichte Reiterei	WK2, RK1, FK0, T2, P2	4040
Schwere Reiterei	WK5, RK5, T5, P5	21420

### Taktische Eigenschaften

- Kampfkraft Nahkampf: resultiert aus MS, Training, NK, RK, Pferde
- Kampfkraft Fernkampf: FK, MS und Training
- Moral/Disziplin: MS und Training
- Bewegung: RK, Pferd
- Abwehr Fernkampf: RK

## 8 Truppenrekrutierung

### Rekrutierung

- Ausheben von Truppen ist immer nur mit Geld möglich
- Pro 20 Einwohner ein Mann möglich
- Soll-Mannschaftsstärke Kompanie MS = 20
- Musterung: es dauert eine Jahreszeit, bis die Truppen verfügbar sind.
- Sold/Unterhalt: (maximale Ausstattung) x MS + MS
- Die Rekrutierung kostet die Ausstattung und einen Sold extra

### Ausstattungsmerkmale

- Nahkampfaffen (NK)
- Fernkampfaffen (FK)
- Rüstung (RK)
- Pferde
- Training

### Kosten NK/FK/RK/Training

WK RK	Kosten Mann	Kosten Kompanie
1	10	200
2	30	600
3	60	1200
4	100	2000
5	150	3000