**1: Neutrale Menschen**

**1.1: Zuwachs**

* Bettler kommen basierend auf Stadtansehen (50% == 0)
* Bettler werden zu Arbeitern ausgebildet (2.1 Lehrlinge)

**1.4: Bettler**

* Zu viele senken Stadtbeliebtheit
* Überleben an Armenspeisungen gebunden
* Sterbende Bettler senken Stadtbeliebtheit enorm

**1.5: Lehrlinge**

* Lernen in verschiedenen Gebäudetypen
* Verringern Effektivität des jeweiligen Gebäudes (evtl. Unfallsystem)
* Können nach Lehre in dem jeweiligen Gebiet auf niedrigster Effektivität arbeiten

**1.4: Lagerarbeiter**

* Zentrales Organ der Logistik
* Pendeln zwischen dem Lager Gebäude und Ressourcen Gebäuden

**1.5: Ressourcen Gebäude Arbeiter**

* Arbeiten in Ressourcen Gebäuden

**2: Kampfeinheiten**

**2.1: Späher**

* Decken gegnerische Stellungen auf

**3: Gebäude**

**3.1: Ressourcen Gebäude**

* Können jeweils 1. Arbeiter und einen Lehrlinge aufnehmen
* Zahlen Gewerbesteuern

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Name | Baukosten  in Gold | Verbrauch  (Stufe 1) | Produktion  (Stufe 1) | Produktions-  zeit  in Sekunden |
| Holzfäller | 250 | - | 2xHolzbalken |  |
| Steinbruch | 250 | - | 2xSteinbrocken |  |
| Steinmetz | 300 | 1xSteinbrocken | 2xSteinblock |  |
| Getreidefeld | 250 | - | 2xGetreidebündel |  |
| Mühle | 300 | 4xGetreidebündel | 1xMehlsack |  |
| Bäckerei | 400 | 1xMehlsack | 8xBrotlaib |  |
| Mine | 550 | - | 1xEisenerz |  |
| Schmelze | 650 | 1xEisenerz | 2xEisenbarren |  |

**3.2: Lager Gebäude**

* Zentrales Lagerung Objekt
* Maximal 1 pro Spieler
* Stellt Lagerarbeiter (1.2) an
* Kann je nach Stufe jeweils mehrere Arbeiter und gleich viele Lehrlinge aufnehmen

**3.3: Lager Blöcke**

* Fläche zum Speichern von Ressourcen
* 3x3 Meter -> 9 verschiedene Ressourcen Stapel möglich

**4: Ressourcen**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name | Durch-schnittswert in  Gold  Einheit | Beschaffung | Verwendung |
| Holzbalken | 6 | Holzfäller | Bau |
| Steinbrocken | 12 | Steinbruch | Steinmetz |
| Steinblock | 22 | Steinmetz | Bau |
| Getreidebündel | 15 | Getreidefeld | Mühle |
| Mehlsack | 55 | Mühle | Bäckerei |
| Brotlaib | 25 | Bäckerei | Nahrungsquelle |
| Eisenerz | 35 | Mine | Schmelze |
| Eisenbarren | 65 | Schmelze | Weiterverarbeitung |

**5: Steuern**

**5.1: Personensteuer**

* Fester Betrag pro Arbeiter
* Wird Spieler als Prozentsatz dargelegt

**5.2: Gewerbesteuer**

* Wird für alle aktive Ressourcen Gebäude einzeln berechnet
* Berechnung: S\*W
  + S = Vom Spieler festgelegter Prozentsatz
  + W = Durchschnittswert der produzierten Einheit