Top down management game waar je een stad/nation beheerd. Je hebt hexes met bomen en bergen en andere plekken waar men resources kan verzamelen. De hexes veranderen naarmate je er mee om gaat (bijv bomen gaan weg als je ze kapt). Je hebt inwoners waarmee je research kan doen maar waarmee je ook je resources moet managen. Wat je in bezit hebt zit in een influence sfeer van jou en andere steden/nations hebben deze ook. Je kunt land winnen door te zorgen dat de mensen in de influence sfeer van andere steden/nations liever bij jou horen en dan krijg je een stukje land er bij.

# Area of control

Je begint met je hoofdstad en de gebieder ernaast. Nu moet je per tile aangeven dat je ze wilt overnemen, op deze manier kun je kiezen hoe je groeit en waarheen. Als er niks wordt aangegeven word er een willekeurige gekozen door de gamen.

Andere optie voor area of control is dat je eerst begint met je hoodstad, en je die aantrekkelijk maakt zodat de provinces om je heen graag bij je willen horen en jou toestaan er te bouwen en ze voor jou werken (omdat ze graag naar jou stad gaan om te handelen), en hoe verder je weg bent van de stad hoe moeilijker het is om mensen bij je te laten horen.

# Buildings

Buildings kosten resources om te bouwen en je wint er ook resources mee.

Idee voor buildings is dat ze geen resources kosten maar turns. Zo kost een farm in het begin 3 turns wat er voor zorgt dat je voedsel maakt en daardoor je inwoners kunt laten groeien waarmee je dus meer builders zou kunnen hebben waardoor je sneller kunt bouwen. Of dat je meer houd maakt omdat je een houthakker hebt gebouwd waarder er meer hout is waardoor je sneller kunt bouwen.

## Building types ideas

* Farm
* Quarry
* Ironsmith
* Blacksmith
* Forrester
* Small fort or something
* School
* Library/university
* Market place
* Entertainment center

# Inwoners

Je begint met een x aantal inwoners in je stad die je kunt gebruiken om je stad te laten groeien. Je kunt elke inwoner instellen als bijv. een builder of een farmer en op die manier managen wat er gebeurd.

Ander idee voor inwoners is niet echt een inwoner aantal, maar je begint als een insignificant city en door meer land te krijgen en dergelijke wordt je city status groter naar bijvoorbeerd een small city en als je een small city bent kun je weer andere gebouwen bouwen. Wat ook zou kunnen is dat je dan meer kunt bouwen, dus je building limit is per city status, dit zorgt er wel voor dat er een harde limit zit op hoeveel je kunt bouwen wat de end game minder leuk kan maken (of je laatste status heeft unlimited building slots oid).

De speler geeft aan hoe groot de map moet zijn en hoeveel spelers er mee doen (spelers of ai) en gebaseerd hierop wordt de wereld gegenereerd.