**Gameplay:**

* x villageois
* x/10
* 1 maison (10 de pop)
* Bâtiments disponibles :
  + Centre-ville (10 de pop)
  + Ressources
* Champs de ressources
  + Bois = Scierie
  + Nourriture = Ferme
  + Fer = Mine de fer
  + Pierre = Carrière de pierre
* Consommation :
  + Un villageois = 1 de pop
* Construction : (voir fichier Excel)
  + Un bâtiment :
    - x villageois alloué (qui sont définitivement perdus) + x villageois pour accélérer la vitesse de construction (qui sont récupérés)
    - Un nombre de ressources définit
    - Un nombre de pop
  + Ressource :
    - x villageois alloué (qui sont définitivement perdus) + x villageois pour accélérer la vitesse de construction (qui sont récupérés)
    - Un nombre de ressources définit
    - Un nombre de pop
    - Un soutien de pop (exemple : une scierie = 3 pop pour la construction (définitif) + x pop en soutien (définir un maximum))
  + Population:
    - Maximum dans le jeu : 21 000
    - 3 données différentes :
      * Pop max
      * Pop dispo
      * Pop total
  + 2 emplacements habitations dans la base qui amène sur la gestion des maisons.
    - 1 emplacement = 5 slots.
    - 1 maison = 2100 pop max (lvl 20), + n°lvl x 10
    - L’aspect des bâtiments change en fonction des lvl.
* Pour les points d’une ville, augmente a chaque batiment construit et chaque combat gg