

Kampagnenregeln für das Mikrospiel im Westen

1. Punkte

Die Punkte errechnen sich folgendermaßen: $2 + \sqrt{\text{Spielerzahl vom letzten CoM}}$, dabei beträgt die Maximalpunktzahl 9 Punkte.

2. Spielzugabgabe

Die Anzahl der Spielzüge wird auf 3 pro Jahr reduziert:

März: Vorbereitung JdS

Juli: Vorbereitung CoM

Oktober: Nachbereitung der Consaison

Abgabetermin ist die erste Woche des entsprechenden Monats (wir werden mit einer kleinen Rundmail dran erinnern); die Rückgabe erfolgt spätestens in Woche 3.

3. Ausbaustufen

a) Verteidigung

Stufe	Beschreibung	Punkte	Bedingung
1	Geringe Befestigung	1	Entwicklungslevel 1 vor Ort
2	Leichte Befestigung	3	Entwicklungslevel 1 vor Ort
3	Starke Befestigung	6	Entwicklungslevel 2 vor Ort
4	Stadtmauer	10	Entwicklungslevel 2 vor Ort
5	Festung	16	Entwicklungslevel 3 im Lehen
6	Epische Festung	24	Entwicklungslevel 4 im Lehen

b) Entwicklung

Stufe	Beschreibung	Aspekte
1	Grundversorgung (feste Gebäude; Trampelpfade; minimale Infrastruktur)	1
2	Ackerbau/Viehzucht/Fischerei; Krankenversorgung; 1 Luxusgut	3
3	Ackerbau/Viehzucht/Schifffahrt; Handwerk; Bildung; Unterhaltung; Luxusgut 2	5
4	Vorratshaltung; Meisterschaft; Abbautechnik; Luxusgut 3	7

Erläuterung: Die Grundversorgung der Bevölkerung mit einfachen Wohnhäusern und einer minimalen dörflichen Infrastruktur kann mit einem Punkt erreicht werden. Für eine weitere Steigerung der Lebensqualität Eurer Bevölkerung muss aus den jeweiligen Möglichkeiten die entsprechende Anzahl an Aspekten ausgebaut werden. Um also von Stufe 1 auf Stufe 2 zu kommen, könnte sich ein Ort auf den Fischfang spezialisieren, eine Kräuterheilerin ausbilden lassen und eine Brauerei errichten.

Auswirkungen:

- Abbautechnik verbessert die Versorgung mit Baumaterial (Reduzierte Dauer für Straßenbau und zivile Bauvorhaben)
- Meisterschaft in einem Handwerk kann (je nach gewählten Handwerk) verschiedene Effekte haben.
- Vorratshaltung (Kornspeicher, Räucheranlagen etc.) reduziert die MiSP für die Truppenversorgung um 1 Punkt (Voraussetzung: Verbessertes Ackerbau/Viehzucht/Fischfang)

c) Straßen

Stufe	Beschreibung	P./Feld
1	Trampelpfade	0
2	Festgestampfter Lehm; teilweise mit Bohlen oder Knüppeldämmen befestigt, breit genug für einen schweren Ochsenkarren	1
3	Feste Straße, breit genug für zwei schwere Lastkarren	3
4	Breite, ebene Straße, mit Steinpflaster oder Schotter, evtl. Viadukte	5

Auswirkungen:

- Stufe 3 erleichtert den Verteidigungsausbau um 1 Punkt im jeweiligen Hexfeld
- Stufe 4 erleichtert den Verteidigungsausbau um weitere 2 Punkte im jeweiligen Hexfeld

4. Rohstoffe

- a) Suche: 1 Pkt
- b) Erschließung: 1 Pkt.
- c) Verbesserter Abbau: 2 Pkt. (Teil des Entwicklungsausbaus)

5. Handel

Wer Handel treiben will, kann dies im Rahmen des Sinnvollen tun (also nur Tauschen oder Verhandeln, was Ihr auch produziert). Beide Parteien schreiben ihre Handelsabsicht in den Spielzug. Passiert das nicht, findet der Handel nicht statt (oder nicht so, wie geplant).

6. Verstärkung

- a) Verstärkung aus der Heimat: Kann im Märzspielzug angefordert werden.
- b) Siedlerwelle: Erfolgt im Julispielzug und muss nicht extra beantragt werden.

7. Verhältnis Siedler/Militär

Wir möchten gerne ein etwas realistischeres (wirklich nur etwas...) Verhältnis zwischen Militär und Zivilbevölkerung erreichen. Daher gilt: Wird ein gewisses Verhältnis überschritten, müssen MiSP für die Versorgung der Truppen ausgegeben werden.

- 20% - 1 Pkt.
- 25% - 2 Pkt.
- 30% - 3 Pkt.

Dieses Verhältnis sollte auf Dauer nicht überschritten werden.