

## Spieler-Handout

# CROWN

---

## AUFBAUSPIEL

### Autoren:

Jochen Born & Felix Hildebrand

In Zusammenarbeit mit Markus Mann, Matthias Staudt, Tim Voigt & Ellen Eskens

Speziellen Dank an Andreas Löber für programmtechnische Unterstützung.

25.05.2016

### Aufbauspiel auf dem BC IV

Liebe Spielerinnen und Spieler,

dieses Dokument ist eine Ergänzung zur allgemeinen Darlegung des Wirtschaftssystems des BC und soll das Aufbauspiel näher bringen. Damit soll es möglich sein ein Lehen, eine Stadt oder eine Organisation (dies ist ein Oberbegriff für z. B. ein Handelshaus, eine Diebesgilde oder alles, was man sich hier vorstellen kann) aufzubauen und zu entwickeln.

Somit wird einerseits eine größere Spieltiefe erreicht, andererseits kann man nun tatsächlich ein großes Vermögen spieltechnisch anhäufen. Dazu wollen wir euch zunächst das Nullsummenspiel erläutern und dann auf das eigentliche Aufbauspiel eingehen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Nullsummenspiel</b> .....	<b>2</b>
1.1 Was ist das Nullsummenspiel?.....	3
1.2 Was ist Prestige?.....	3
1.3 Wie funktioniert dies genau?.....	3
1.4 Wie kann ich am Wirtschaftsspiel teilnehmen?.....	3
<b>2 Aufbauspiel</b> .....	<b>3</b>
2.1 Überblick.....	3
2.2 Organisationsformen im Aufbauspiel:.....	5
<u><a href="#">2.2.1 Staat (Fürstentum)</a></u> .....	<u>5</u>
<u><a href="#">2.2.2 Lehen</a></u> .....	<u>5</u>
<u><a href="#">2.2.3 Städte</a></u> .....	<u>5</u>
<u><a href="#">2.2.4 Unternehmen</a></u> .....	<u>6</u>
2.3 weitere Aspekte.....	7
<u><a href="#">2.3.1 Prestigegenerierung</a></u> .....	<u>7</u>
<u><a href="#">2.3.2 Geldabfluss</a></u> .....	<u>7</u>
<u><a href="#">2.3.2.1 Steuern</a></u> .....	<u>7</u>
<u><a href="#">2.3.2.2 Baukosten</a></u> .....	<u>7</u>
2.4 Ausbauten.....	8
<u><a href="#">2.4.1 Gebäude</a></u> .....	<u>8</u>
<u><a href="#">2.4.2 Unternehmungen</a></u> .....	<u>8</u>
<u><a href="#">2.4.3 Verbesserungen</a></u> .....	<u>9</u>
2.5 Organisatorisches.....	9
<b>3 Übersichten zum Aufbauspiel</b> .....	<b>9</b>
3.1 Lehen.....	9
<u><a href="#">3.1.1 Rohstoffe Lehen</a></u> .....	<u>10</u>
3.2 Stadt.....	11
<u><a href="#">3.2.1 Rohstoffe Stadt</a></u> .....	<u>11</u>
3.3 Organisation.....	12
<u><a href="#">3.3.1 Rohstoffe Organisation</a></u> .....	<u>12</u>

# **1 Nullsummenspiel**

## **1.1 Was ist das Nullsummenspiel?**

Das Nullsummenspiel ist die Grundlage der Vermögensverteilung (Geld, Warencertifikate) zu Beginn jeder Hauptveranstaltung. Grundgedanke ist, dass das Vermögen eines Fürstentums konstant ist. Dieses Vermögen wird nach dem Prestige der Charaktere auf die Spielerinnen und Spieler des Fürstentums verteilt. Als Folge daraus sinkt der Anteil anderer, wenn der Vermögensanteil einer Person steigt.

## **1.2 Was ist Prestige?**

Prestige ist ein OT-Maß für den Anteil einer Person am Gesamtvermögen eines Fürstentums. Man erhält diese durch den Besuch der BC-Hauptveranstaltungen, wichtige IT-Ämter und Positionen sowie aus dem Aufbauspiel (siehe Kapitel 2).

## **1.3 Wie funktioniert dies genau?**

Zum Beispiel hat ein Fürstentum für die Veranstaltung BC X ein Vermögen von 1000 Goldstücken. Es gibt vier Spieler und jeder davon besitzt gleichviel Prestige. Das Vermögen wird also unter allen vier Spielern gleichmäßig verteilt. In diesem Beispiel würden an jeden Spieler zu Beginn des BC X 250 Goldstücke in Form von Papiergeld und Warencertifikaten ausgezahlt.

Den eigenen Anteil am Vermögen kann man dadurch steigern, dass das eigene Prestige ansteigt, oder das Prestige der anderen absinkt. Ersteres ist z.B. durch das Erlangen von Ämtern und Würden möglich, aber auch durch das Aufbauspiel. Letzteres durch Sabotage und des Verdrängen von Anderen aus deren Ämtern.

## **1.4 Wie kann ich am Wirtschaftsspiel teilnehmen?**

Zum einen musst du dich beim Wirtschaftsteam anmelden, damit wir einen Überblick über deinen momentanes Prestige haben. Zum anderen musst du uns über Aktionen, welche dein Prestige geändert haben (neue Titel und Ämter, Aufbauspiel) auf dem Laufenden halten. Dies kann auch nach dem BC geschehen.

## 2 Aufbauspiel

### 2.1 Überblick

Im Aufbauspiel finden sich Spieler oder Spielergruppen zusammen um im Hintergrund eine bestimmte Organisation darzustellen und auszugestalten. Dies gewährt verschiedene Möglichkeiten bei der Interaktion mit der Hintergrundwelt und verleiht einige wirtschaftliche Vorteile in Bezug auf die Ressourcenvergabe auf der Veranstaltung. Die einzelnen Spieler und bespielten Organisationen stehen dabei in Konkurrenz um eine feststehende Menge an zu vergebenden Ressourcen. (Nullsummenspiel, siehe Kapitel 1). Die Verteilung dieser Ressourcen richtet sich nach dem „Prestige“, den Spieler und Organisationen ansammeln können. Neben individuellem, im Spiel generiertem Prestige ist es möglich, Prestige durch das Aufbauspiel zu erhalten.

Um am Aufbauspiel teilzunehmen wählt ein Spieler oder eine Gruppe eine Organisationsform. (Stadt, Lehen oder Unternehmen, nur letztere ist uneingeschränkt wählbar). Nun stehen der Gruppe verschiedene Optionen zur Verfügung ihre Organisation auszubauen, indem sie auf der Veranstaltung bei der OT-SL die nötigen Ressourcen abgibt und den Bau anmeldet. Dazu stehen verschiedene „Bauplätze“ zur Verfügung, auf denen Gebäude errichtet werden können. Gebäude generieren eine gewisse Menge Prestige, welches der Organisation im nächsten Jahr gut geschrieben wird. Gebäude haben vier Ausbaustufen, die nacheinander erworben werden müssen. Hier ist das allgemeine Schema einer Tabelle die Werte für ein Gebäude enthalten könnte:

	Unterhalt	Baukosten
Stufe I		
Stufe II		
Stufe III		
Stufe IV		

Unter den vier Stufen könnte man sich quasi eine Grundstufe und drei darauf aufbauende Erweiterungen vorstellen, wie z. B. Webstuhl - Weberei – große Weberei – Webereimanufaktur.

Neben Gebäuden gibt es auch noch Unternehmungen, die ebenfalls Prestige generieren (vor allem für Unternehmen interessant). Diese funktionieren fast genau wie Gebäude, haben aber deutlich geringere Kosten und liefern dafür nicht so viel Ertrag.

## **2.2 Organisationsformen im Aufbauspiel:**

Am Aufbauspiel kann sich grundsätzlich jede Spielerin und jeder Spieler beteiligen. Dazu stehen passend zu unterschiedlichen Charakteren, deren individuellen Hintergründen und Interessen vier verschiedene Grundmodelle zur Verfügung: Staat, Lehen, Stadt und Unternehmen. Städte und Lehen sind die wesentlichen Verwaltungsgrößen, die den tatsächlichen Grundbesitz unter sich aufteilen und strukturieren. Der Staat ist ein verwaltungsmäßiges Gerüst, das in Zukunft auch lehenübergreifende Projekte ermöglichen soll (Verwaltung, gemeinsames Heer oder Flotte, Reichsstraßen, ...).

Unter dem Begriff „Unternehmen“ verstehen wir eine Sammelbezeichnung für jede geschäftsmäßige Unternehmensform. Dies kann z. B. eine Handelsgesellschaft sein, aber auch eine Diebesorganisation. Sie besitzen keine eigenen Ländereien, sind aber in der Regel in einem Lehen oder einer Stadt beheimatet, wo sie ihren Hauptsitz haben.

### **2.2.1 Staat (Fürstentum)**

Staaten sind nicht beliebig, ihre Anzahl ist durch den Hintergrund des BC festgelegt und sie unterstehen einem Herrscher, der diesen gemeinsam mit seinen Beamten und Vertrauten verwaltet. Der Ausbau der einzelnen Ländereien wird weiter nach unten delegiert. Daher verfügt der Staat über keine eigenen Bauplätze, wie sie sich in Lehen oder Städten finden lassen.

Der Staat selbst generiert sein Einkommen hauptsächlich aus Steuern. Daher erhält der Staat für jede Stadt und jedes Lehen, das ihm die Treue schwört, das also real bespielt wird, Prestige. Der Anteil des Staates am Gesamtprestige fließt direkt in die Staatskasse und befindet sich im alleinigen Zugriff des Herrschers, sofern dieser diese Aufgabe nicht weiter delegiert hat (z.B. an einen Meister der Münze).

Eine Besonderheit des Staates ist es, dass jeder Einwohner des Landes über den Staat an Prestige gelangen kann. Dies kann durch ein offizielles Amt geschehen (Das Prestige repräsentiert hier Bezüge aus der Staatskasse, sowie Einfluss bei Hofe.), oder aber durch Ehrungen, die das Ansehen des Geehrten im gesamten Staat erhöhen, was i.d.R. mit einem Zuwachs an Wohlstand einhergeht, der in unserem System durch den Prestigegewinn dargestellt wird.

### **2.2.2 Lehen**

Lehen stehen für Ländereien und Gebiete, welche vom Herrscher an Landadlige vergeben sind, die sein Vertrauen genießen. Diesen obliegen Ausbau und Verwaltung ihres Gebietes. Der Ausbau eines Lehens bietet viele Möglichkeiten. Der Vorteil von Lehen ist ihr großer Landbesitz. Daher sind sie der Eckpfeiler der Rohstoffproduktion eines Landes. Ein Lehen besitzt 32 Bauplätze.

### **2.2.3 Städte**

Städte funktionieren ähnlich wie Lehen. Wer hier das Sagen hat ist jedoch von Stadt zu Stadt unterschiedlich. Da Städte auf einer kleineren Fläche angesiedelt sind, wird man hier nur selten eine ausgedehnte Rohstoffproduktion wie durch Land- und Forstwirtschaft finden. Als Zentren von Kultur und Handel, können sie jedoch auf ihre eigene Weise aufblühen. Eine Stadt besitzt 16 Bauplätze.

#### **2.2.4 Unternehmen**

Unternehmen setzen im Vergleich zu Lehen und Städten einen anderen Schwerpunkt, bringen jedoch auch einige Vorteile mit sich. Die Stärke von Unternehmen besteht nicht in eigenem Grundbesitz sondern in ihrer Flexibilität. Durch Handelsunternehmungen und ähnliches ist es ihnen möglich mit vergleichsweise kleinen Investitionen gewinnbringend zu arbeiten. In begrenztem Maße ist es auch Unternehmen möglich sich an produzierendem Gewerbe zu beteiligen und dies somit als Eckpfeiler seiner Unternehmungen mit einzubeziehen.

Unternehmen stehen hierbei für allerlei Zweige organisierter Arbeit von Gruppen. Dies kann von Handelsunternehmen über Söldnertruppen bis hin zu Diebesgilden alles sein. Die Liste ist nicht vollständig und kann durch individuelle Geschäftsideen erweitert werden. Ein Unternehmen besitzt 8 Bauplätze.

## **2.3 weitere Aspekte**

### **2.3.1 Prestigegenerierung**

Prestige erhält man durch den Besuch der BC-Hauptveranstaltungen, durch Titel, Ämter und Ehrungen sowie durch die Ergebnisse des Aufbauspiels.

### **2.3.2 Geldabfluss**

Mit dem Geld, welches man bekommen hat, zahlt man seine Steuern und die Baukosten für das Aufbauspiel. Sonst kann man sein Geld natürlich ausgeben wie man möchte.

#### **2.3.2.1 Steuern**

Ein wichtiger Faktor für das Nullsummenspiel. Die Steuern werden dem Staat bezahlt und stellen das Einkommen der Staatskasse dar.

##### **Wer zahlt Steuern?**

Das legt der Staat fest, grundsätzlich kommt dafür jedoch jeder Untertan eines Fürstentums in Frage (Einzelspieler, Lehen, Stadt, Unternehmen)

##### **Wie hoch sind die Steuern?**

Auch das legt der Staat im Spiel fest.

##### **Wie werden die Steuern entrichtet?**

Das Fürstentum, also vom Herrscher beauftragte Personen, treiben die Steuern auf der Veranstaltung ein.

##### **Was geschieht mit dem Geld?**

Der Staat muss am Ende der Veranstaltung einen gewissen Bedarf an Geld abliefern, der für die Staatskasse im nächsten Jahr relevant ist. Wird dieser nicht erfüllt sinkt das Prestige des Staates um die prozentuale Differenz, wird dieser übertroffen steigt das Prestige des Staates entsprechend.

##### **Was passiert mit denen die nicht zahlen wollen oder können?**

Hier kann der Fürst auf der Veranstaltung oder im Hintergrund Maßnahmen ergreifen.

#### **2.3.2.2 Baukosten**

Ausbauten, Unternehmungen und Verbesserungen kosten Geld und Rohstoffe.

## 2.4 Ausbauten

Bauplätze:

Lehen verfügen über zweiunddreißig Bauplätze, Städte über sechzehn Bauplätze und Unternehmen verfügen über acht Bauplätze. Staaten verfügen über keine eigenen Bauplätze.

### 2.4.1 Gebäude

Im Aufbauspiel ist es möglich auf den Bauplätzen seiner Organisation Gebäude zu errichten. Zahlt eine Organisation auf dem BC die Baukosten an die SIM, so wird ihr für das nächste Jahr das Gebäude gutgeschrieben. Die Bauzeit beträgt für jede Ausbaustufe also ca. ein Jahr. Eine Ausbaustufe kann nur in Auftrag gegeben werden wenn man bereits über ein Gebäude der vorhergehenden Ausbaustufe verfügt.

Beispielhafte Baukosten eines Gebäudes sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

	Unterhalt (fiktive Zahlen)	Baukosten (fiktive Zahlen)
Stufe I (Holzhütte)	1 Geld	10 Holz (+Geld?)
Stufe II (Fachwerkhaus)	2 Geld	10 Holz + 10 Lehm (+Geld?)
Stufe III (Ziegelbau)	3 Geld	5 Ziegel (+Geld?)
Stufe IV (Prunkbau)	4 Geld	5 Ziegel + 50 Stein (+Geld?)

Für die kommenden Jahre ist vorgesehen den Spielern die Möglichkeit zu geben diese Gebäude noch weiter zu spezialisieren. (z.B. Rohstoffproduktion, Manufaktur, Gasthaus, Militärgebäude...) Dazu werden weitere Baukosten zur Spezialisierung nötig sein, die Gebäude erhalten dadurch aber auch zusätzliche Boni.

### 2.4.2 Unternehmungen

Neben Gebäuden ist es möglich in Unternehmungen zu investieren. Hierbei ist das benötigte Startkapital in der Regel deutlich geringer als bei Gebäuden. Das Prinzip funktioniert allerdings genauso wie bei Gebäuden, außer, dass sie keine Bauplätze benötigen.

Beispielhafte Baukosten einer Unternehmung sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

	Unterhalt (fiktive Zahlen)	Baukosten (fiktive Zahlen)
Stufe I	0,5 Geld	1 Geld
Stufe II	1 Geld	2,5 Geld
Stufe III	1,5 Geld	5 Geld
Stufe IV	2 Geld	10 Geld



### 2.4.3 Verbesserungen

#### - Straßen

Straßen und Wege können in einem Lehen oder einer Stadt zusätzlich zu Gebäuden errichtet werden. Sie erleichtern Warenverkehr und Handel, ebenso wie Truppenbewegungen. Außerdem ermöglichen sie Besuchern besseren Zugang, wodurch sich auch die Bekanntheit des Ortes steigert.

	Unterhalt (fiktive Zahlen)	Baukosten (fiktive Zahlen)
Stufe I	0,5 Geld	20 Geld
Stufe II	2 Geld	20 Geld + 10 Holz + 10 Lehm/Stein
Stufe III	3 Geld	50 Geld + 50 Stein
Stufe IV	7 Geld	100 Geld + 50 Stein + 50 Holz + 10 Ziegel

Darüber hinaus gewähren Straßen jedem ortsansässigen Unternehmen den gleichen Bonus

### 2.5 Organisatorisches

Die Gelder und Zertifikate für das Aufbauspiel müssen **am Samstag bis 20 Uhr** der Hauptveranstaltung bei der **OT-Lager-SL** des eigenen Fürstentums abgegeben worden sein.

### 3 Übersichten zum Aufbauspiel

#### 3.1 Lehen

Grundstufe (belegt 1 Platz)	1. Ausbaustufe (belegt 1 Platz)	2. Ausbaustufe (belegt 1 Platz)	3. Ausbaustufe (belegt 2 Plätze)
100 Löwen, 25 beliebige Nahrung, 25 Holz, 25 Steine oder 25 Lehm	200 Löwen, 35 beliebige Nahrung, 35 Holz, 35 Steine oder 35 Lehm	400 Löwen, 50 beliebige Nahrung, 50 Holz, 50 Steine oder 50 Lehm	500 Löwen, 60 beliebige Nahrung, 60 Holz, 60 Steine oder 60 Lehm
Weg	Straße	ausgebaute Straße	Reichsstraße
einfacher Hafen	Hafen	Hafen mit Werft	großer Hafen mit großer Werft
Schule	Kolleg	Hochschule	Universität

### 3.1.1 Rohstoffe Lehen

nutzbar nur im jeweiligen Fürstentum					
Rohstoffe (belegen jeweils 1 Platz)					
Anschaffungskosten jeweils 250 Löwen, 20 Holz, 20 Stein und 20 Getreide					
Aquillien	Hassar	Kalden	Tulenin	Makrabar	Ulshar
Weinberg	Gewürzplantage	Steinbruch	Salzmine	Reisfeld	Getreidebauer
Goldmine	Wald	Kupfermine	Wald	Weihrauchbäume	Gemüsebauer
Silbermine	Lehmgrube	Eisenmine	Torffeld	Hanfplantage	Viehbauer
Olivenhain	Imkerei	Edelsteinmine	Imker	Kohlemine	Edelsteinmine
Imkerei	Schaffarm	Kohlemine			Wald
Getreidebauer	Salzmine	Wald			
Salzmine	Weihrauchbäume				
	Edelsteinmine				
verarbeitete Waren (belegen jeweils 2 Plätze)					
Anschaffungskosten jeweils 500 Löwen, 30 Holz, 30 Stein und 30 Getreide					
Weinkelerei	Apotheke	Eisenschmelze	Tuchweberei	Reisweinkelerei	Bäckerei
Viehzucht	Ledermacher	Zieglmacherei	Lederei	Papiermühle	Eisenschmelze
Kerzenmacher		Metmacher	Kerzenmacher	Apotheke	
Edelmetallschmelze		Ledermacher		Tuchweberei	
		Edelmetallschmelze			
Luxuswaren (belegen 3 Plätze)					
Anschaffungskosten jeweils 750 Löwen, 50 Holz, 50 Stein und 50 Getreide					
	Brokatweberei		Räucherei	Brennerei	Waffenschmiede
	Waffenschmiede		Juwelier	Waffenschmiede	Werkzeugmacher

### 3.2 Stadt

Grundstufe (belegt 1 Platz)	1. Ausbaustufe (belegt 1 Platz)	2. Ausbaustufe (belegt 1 Platz)	3. Ausbaustufe (belegt 2 Plätze)
100 Löwen, 25 beliebige Nahrung, 25 Holz, 25 Steine oder 25 Lehm	200 Löwen, 35 beliebige Nahrung, 35 Holz, 35 Steine oder 35 Lehm	400 Löwen, 50 beliebige Nahrung, 50 Holz, 50 Steine oder 50 Lehm	500 Löwen, 60 beliebige Nahrung, 60 Holz, 60 Steine oder 60 Lehm
Weg	Straße	ausgebaute Straße	Reichsstraße
einfacher Hafen	Hafen	Hafen mit Werft	großer Hafen mit großer Werft
Schule	Kolleg	Hochschule	Universität
Pallisade	Mauer	Stadtmauer	Festungswälle
Turm	Befestigung	Burg	Festung
Kaserne	Waffenkammer	Platz für Truppenübungen	Exerzierplatz
Einfache Verwaltung	Amtsstube	Rathaus	Verwaltungszentrum
Freilichtbühne	Überdachte Bühne	Theater	Oper

#### 3.2.1 Rohstoffe Stadt

<b>Rohstoffe (belegen jeweils 1 Platz)</b>	
Anschaffungskosten jeweils 250 Löwen, 20 Holz, 20 Stein und 20 Getreide	
ein für das jeweilige Fürstentum möglicher Rohstoff (siehe Tabelle "Lehen")	
ein für ein anderes Fürstentum möglicher Rohstoff (siehe Tabelle "Lehen")	
<b>verarbeitete Waren (belegen jeweils 2 Plätze)</b>	
Anschaffungskosten jeweils 500 Löwen, 30 Holz, 30 Stein und 30 Getreide	
ein für das jeweilige Fürstentum mögliche verarbeitete Ware (siehe Tabelle "Lehen")	
ein für ein anderes Fürstentum mögliche verarbeitete Ware (siehe Tabelle "Lehen")	
<b>Luxuswaren (belegen 3 Plätze)</b>	
Anschaffungskosten jeweils 750 Löwen, 50 Holz, 50 Stein und 50 Getreide	
eine für das jeweilige Fürstentum mögliche Luxusware (siehe Tabelle "Lehen")	
eine für ein anderes Fürstentum mögliche Luxusware (siehe Tabelle "Lehen")	

### 3.3 Organisation

Grundstufe (belegt 1 Platz)	1. Ausbaustufe (belegt 1 Platz)	2. Ausbaustufe (belegt 1 Platz)	3. Ausbaustufe (belegt 2 Plätze)
100 Löwen, 25 beliebige Nahrung, 25 Holz, 25 Steine oder 25 Lehm	200 Löwen, 35 beliebige Nahrung, 35 Holz, 35 Steine oder 35 Lehm	400 Löwen, 50 beliebige Nahrung, 50 Holz, 50 Steine oder 50 Lehm	500 Löwen, 60 beliebige Nahrung, 60 Holz, 60 Steine oder 60 Lehm
Treffpunkt	besserer Treffpunkt	Hauptquartier	repräsentatives Hauptquartier
Niederlassung	Zweitniederlassung	Drittniederlassung	Viertniederlassung
wenig Einfluss	mehr Einfluss	viel Einfluss	überwältigender Einfluss
wenig Kontakte	mehr Kontakte	viele Kontakte	überwältigende Kontakte
simples Netzwerk	einfaches Netzwerk	gutes Netzwerk	ausgebautes Netzwerk
wenig zusätzliches Einkommen	zusätzliches Einkommen	mehr zusätzliches Einkommen	viel zusätzliches Einkommen

#### 3.3.1 Rohstoffe Organisation

<b>Rohstoffe (belegen jeweils 1 Platz)</b>	
Anschaffungskosten jeweils 250 Löwen, 20 Holz, 20 Stein und 20 Getreide	
Zwei beliebige mögliche Rohstoffe (siehe Tabelle "Lehen")	
<b>verarbeitete Waren (belegen jeweils 2 Plätze)</b>	
Anschaffungskosten jeweils 500 Löwen, 30 Holz, 30 Stein und 30 Getreide	
Zwei beliebige mögliche verarbeitete Waren (siehe Tabelle "Lehen")	
<b>Luxuswaren (belegen 3 Plätze)</b>	
Anschaffungskosten jeweils 750 Löwen, 50 Holz, 50 Stein und 50 Getreide	
Zwei beliebige mögliche Luxuswaren (siehe Tabelle "Lehen")	