Die Neue Krone
Aufstieg zum Kaiser

Spielanleitung

Hauptspiel 0.8.3.0
Mit eigenem Kapitel zur Erweiterung Hof & Schicksal 0.3.0

Einzelspieler · Lokales Netzwerk · Online-Spiel

30. September 2026



Willkommen in Eurem Reich

Diese Anleitung begleitet Euch von der ersten Partie bis zur Kaiserkrone. Ihr lernt, wie Ihr Euer Volk versorgt, eine tragfähige Wirtschaft aufbaut, Eure Dynastie sichert und mit anderen Häusern verhandelt oder Krieg führt. Das Kapitel zur Erweiterung erklärt Hofämter, Hofereignisse und die sieben zusätzlichen Szenarien.

Für den Einstieg lest Kapitel 2, 4 und 5. Die Fachkapitel erklären einzelne Entscheidungen; die Anhänge enthalten Werte und Regeln zum Nachschlagen. Kosten im Spiel berücksichtigen Eure aktuelle Lage und können von Grundwerten abweichen, insbesondere bei aktivem Hofrat.

Bildstand: Die Menüaufnahmen wurden im mitgelieferten Spiel 0.8.3.0 mit Hof & Schicksal 0.3.0 erstellt. Passende Karten, Porträts und Illustrationen aus der Anleitung 0.7.7.2 bleiben erhalten. Gezeigte Spielstände dienen als Beispiele; Zahlen und verfügbare Aktionen hängen von Eurer Partie ab.

Was seit 0 7 7 2 neu ist

- Die Spiellobby führt zuerst durch Spieler, Porträts und Länder, danach über „Weiter“ zu Zugzeit sowie Start und Szenario. Die freien Siegziele sind Teil der Startauswahl.
- Eigene Porträts lassen sich importieren und erneut auswählen. KI-Schwierigkeit und NPC-Steuerung stehen unter der Länderkarte; „Server zurücksetzen“ gehört zur Kopfzeile „Spieler & Häuser“.
- Der Aufgabenknopf neben den Würdendetails zeigt die laufenden Szenarioziele. Die sieben Grundszenarien haben neue Zielwerte, Mindestlaufzeiten und teils neue Hauszahlen.
- Hof & Schicksal ergänzt fünf Ämter mit rangabhängiger Hofkapazität, gebündelte Hofphasen, Ereignisketten und zusätzliche Szenarien.
- Ereignisfolgen stehen in Erklärungskarten oberhalb kurzer Antwortbuttons. Heeresaktionen zeigen Kosten getrennt an; offene Regentschaften werden auch beim Szenariostart automatisch abgefragt.
- In Dedicated-Partien übernimmt die KI auch das Reich eines Spielleiters, der die Partie verlässt. Online-DLC-Partien gleichen das DLC-Profil pro Spielraum ab. Für 0.8.3.0 müssen Spiel und Server denselben Versionsstand verwenden.
- In 0.8.3.0 zeigt die Regierungsansicht oben rechts die verbleibende Zugzeit. Die Regentenwahl bietet vier Porträtkarten und eine getrennte Bestätigung; auch beim Hofrat bestätigt Ihr die markierte Person ausdrücklich. Feldzugsergebnisse fassen Ausgang, Verluste, Kosten und Folgen in fünf Feldern zusammen.

Inhaltsübersicht

1. Spielidee und Ziel....4
2. Spielstart, Lobby und Spielmodi....5
3. Die acht Reiche, Karte und Sichtbarkeit....19
4. Hauptbildschirm und Kronrat....21
5. Der Regierungsjahres-Zyklus....22
6. Wirtschaft, Bevölkerung und Arbeitskräfte....23
7. Bauen und Siedlungsentwicklung....26
8. Korn, Versorgung, Wetter und Krisen....27
9. Abgaben und Justiz....28
10. Handel, Waren und Kredit....30
11. Heer, Manöver und Veteranen....31
12. Diplomatie, Verträge und Hofhandel....34
13. Geheimdienst, Intrige und Hofgericht....38
14. Krieg und Feldzug....40
15. Eroberte Länder und Regenten....45
16. Haus und Dynastie....47
17. Ereignisse und Hofbitten....49
18. Reichspunkte, Prestige und Würden....50
19. Kaiserkrone, Reichseiniger und Sieg....51
20. Jahresbericht, Chronik und Highscores....53
21. Mehrspieler....55
22. Speichern, Einstellungen und Bedienung....57
23. Strategieleitfaden....61
24. Die Erweiterung Hof und Schicksal....62
Anhang A - Würden im Detail....68
Anhang B - Bauwerke und Kosten....69
Anhang C - Waren und Standesbedarf....70
Anhang D - Diplomatie und Intrige: Kurzreferenz....71
Anhang E - Feldzug: Kurzreferenz....72
Anhang F - Wetter....72
Anhang G - Reichspunkte und Abschlusswertung....73
Anhang H - Die 25 Ereignisse des Grundspiels....74
Anhang I - Glossar....78

Die Kapitelüberschriften sind in Word verlinkt. Die PDF enthält zusätzlich Kapitel-Lesezeichen.

1. Spielidee und Ziel

Vom kleinen Herrschaftsgebiet zur Kaiserkrone: Jede Partie verbindet langfristigen Reichsausbau mit jährlichen Entscheidungen und dynastischer Kontinuität.

Ihr führt ein Herrscherhaus durch aufeinanderfolgende Regierungsjahre. Verwaltet Bevölkerung, Taler, Korn, Land und Bauten; erschließt mit höheren Würden Heer, Verträge, Geheimdienst und unterworfene Länder.

WICHTIG FÜR ÄLTERE KAISER-SPIELER

Die Neue Krone – Aufstieg zum Kaiser ist kein 1:1-Nachbau der historischen Vorlage. Das Spiel behält den Kern aus Wirtschaft, Rangaufstieg und Reichsführung, erweitert ihn aber um Dynastie, Diplomatie, Geheimdienst, differenzierte Armeen, Städteentwicklung, Kredit, Provinzregenten, mehrere Kaiserwege und ein ausführliches Karriere-/Highscore-System.

Rangaufstiege verlangen Reichspunkte und ab höheren Würden zusätzliche Voraussetzungen. Neben Größe und Vermögen zählen Versorgung, Ordnung, Zustimmung, Städte sowie Palast und Kathedrale.

KAISER IST NICHT GLEICH REICHSEINIGER

Für Kaiser/Kaiserin sind unter anderem 70.000 Reichspunkte, 100.000 Taler, 5.200 Einwohner, fünf Städte, eine Residenz, vollständiger Palast und Kathedrale sowie stabile Versorgung erforderlich. Im freien Spiel braucht Ihr mindestens drei Länder. Die beiden Kaiser-Szenarien ersetzen nur diese Länderbedingung. Alle acht Reiche bringen zusätzlich die Auszeichnung Reichseiniger.

Sieg im freien Spiel

- Bis Kaiserwürde: Die Partie endet, sobald ein aktives Herrscherhaus Kaiser/Kaiserin wird und sämtliche Kaiserbedingungen erfüllt. Bei mehreren ursprünglichen Teilnehmern gewinnt auch vorher das letzte noch regierende Haus, wenn alle Rivalen ausgeschieden sind.
- Bis zur letzten Dynastie: Die Partie endet, wenn bei mehr als einem ursprünglichen Teilnehmer nur noch ein aktives regierendes Haus übrig ist.

Szenarien besitzen eigene Siegziele. Solange ein menschliches Haus die Herausforderung noch erfüllen kann, lässt sich der Szenariosieg auch nicht durch das bloße Ausscheiden aller Rivalen ersetzen. Auswahl, Fristen und Sonderregeln stehen in Kapitel 2.

Was Ihr während einer Partie ständig ausbalanciert

Bereich	Worum es geht
Wirtschaft	Taler verdienen, Unterhalt tragen, Kredit vermeiden oder gezielt nutzen.
Versorgung	Genug Korn für Bevölkerung und Heer reservieren; Reserven für schlechte Wetterjahre aufbauen.
Entwicklung	Wohnraum, Märkte, Mühlen, Städte, Palast und Kathedrale planvoll ausbauen.
Stabilität	Zustimmung, öffentliche Ordnung und Versorgung auf rangtauglichem Niveau halten.
Dynastie	Heirat, Kinder und Nachfolge sichern, damit das Haus nicht erlischt.
Außenpolitik	Verträge nutzen, Kartenwissen gewinnen, Rivalen isolieren oder militärisch expandieren.
Karriere	Reichspunkte über gute Jahresbilanzen sammeln und die nächste Würde vorbereiten.

2. Spielstart, Lobby und Spielmodi

Die Spiellobby besteht aus zwei Schritten. Auf der ersten Seite legt Ihr Spieler, Porträts, Geschlecht, Länder, NPCs und KI-Schwierigkeit fest. Mit „Weiter“ gelangt Ihr zu den Spieleinstellungen für Zugzeit und „Start / Szenario“.

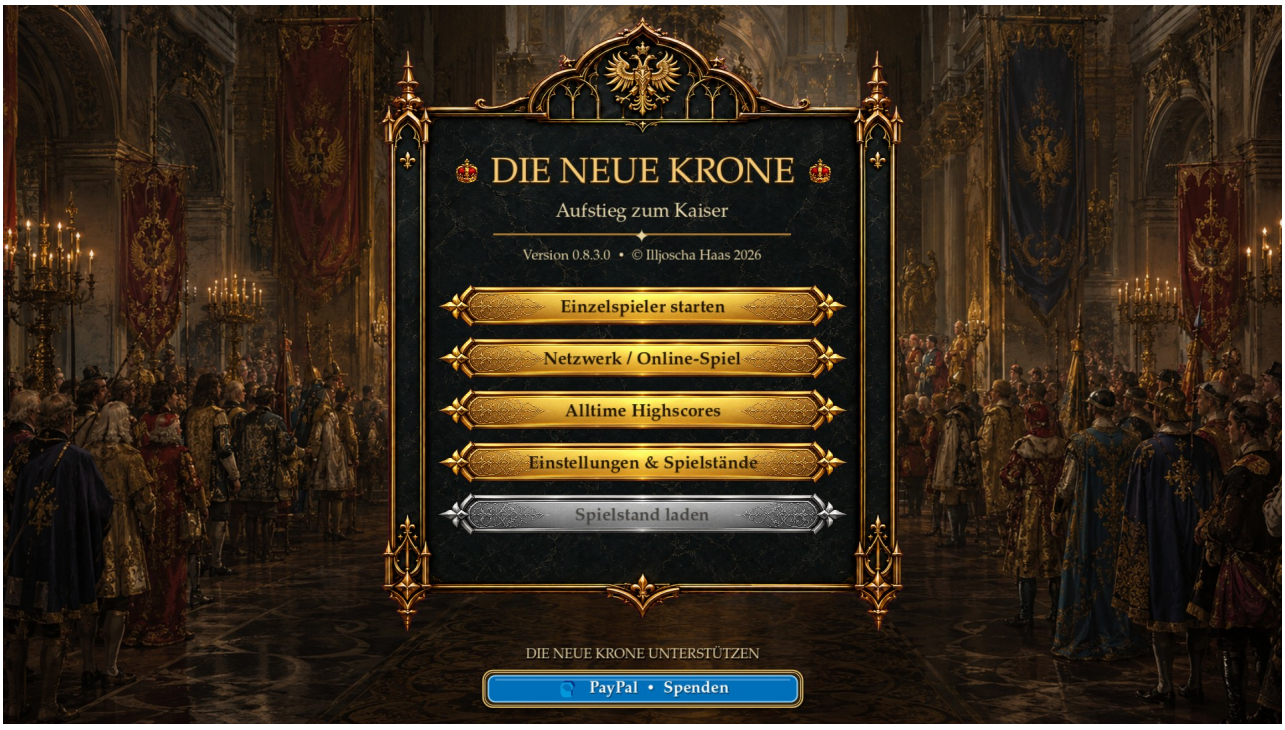


Abb. 2.1 Hauptmenü mit der Versionsanzeige 0.8.3.0.

Die Schaltflächen im Hauptmenü

„Einzelspieler starten“ öffnet Eure eigene Spiellobby. „Netzwerk / Online-Spiel“ führt zur Spieleübersicht mit drei Tabs: „Lokales Netzwerk“, „Online / Dedicated Server“ und „Online-Server“. Der dritte Tab hilft Euch, einen öffentlichen Dedicated Server zu finden.

„Alltime Highscores“ zeigt die zentrale Rangliste. Unter „Einstellungen & Spielstände“ findet Ihr Sprache, Audio und Speicherverwaltung sowie „Erweiterungen“ und „Lizenzen & Rechtliches“. „Spielstand laden“ öffnet die lokalen Speicherplätze und bleibt ohne vorhandenen Spielstand grau. Unter dem Menü steht die freiwillige PayPal-Unterstützung.

Auslastung in der Hauptansicht

Die Anzeige „Auslastung“ findet Ihr nach dem Spielstart in der Hauptansicht unter „Volk & Stände“. Sie beschreibt die Arbeitskräftedeckung Eurer Wirtschaft. Wie Ihr Prozentwert, Farben und verfügbare Arbeitskräfte deutet, erklärt Kapitel 6.

Den passenden Spielmodus wählen

Merkmal	Einzelspieler	Netzwerkspiel	Online-Spiel
Einstieg	Einzelspieler starten	Lokales Netzwerk	Online / Dedicated Server oder Online-Server
Betrieb	Auf Eurem PC	Ein Spieler-PC hostet	Dedicated Server
Teilnehmer	Ihr und optionale NPCs	Menschen und optionale NPCs	Menschen und optionale NPCs
Partiesuche	Nicht nötig	LAN-Liste oder Host-Adresse	Serververzeichnis → Partieliste; alternativ direkte Serveradresse
Speicherplätze	Lokal	Lokal	Lokal und privat online

Alle Modi verwenden dieselben Regeln für Wirtschaft, Dynastie und Jahreswechsel. Insgesamt können bis zu acht Häuser teilnehmen. „Netzwerkspiel“ bezeichnet den lokalen Einstieg; „Online-Spiel“ den Weg über einen Dedicated Server. „Online-Server“ ist eine zusätzliche Serversuche für das Online-Spiel. Ob Ihr frei oder mit Szenarioziel spielt, wählt Ihr anschließend in der Spiellobby.

Einzelspieler Schritt für Schritt

1. „Einzelspieler starten“ wählen.

2. In Eurem Sitz den Namen eintragen und mit Enter übernehmen; anschließend das Geschlecht wählen.

3. Das Porträt in Eurer Sitzzeile anklicken und ein Bild wählen. Danach über die Länder-Schaltfläche Euren Sitz auswählen und auf der Karte ein freies Reich anklicken.

4. Bei Bedarf NPCs hinzufügen und ihnen freie Reiche zuweisen. Unter der Länderkarte die KI-Schwierigkeit festlegen.

5. Den Bereitschaftsknopf neben Eurem Namen anklicken. Auch allein müsst Ihr „Bereit“ bestätigen.

6. „Weiter“ wählen. In den Spieleinstellungen Zugzeit und Startart oder Szenario auswählen, die Zielbeschreibung lesen und „Spiel starten“ anklicken. Bei gesperrtem Start den angezeigten Grund prüfen.

Für eine erste Partie bietet sich der klassische Start 1700 mit unbegrenzter Zugzeit und leichter KI an. Der Schnellstart 1725 richtet sich an Spieler, die die ausgebauten Systeme sofort kennenlernen möchten.

Lokales Netzwerk

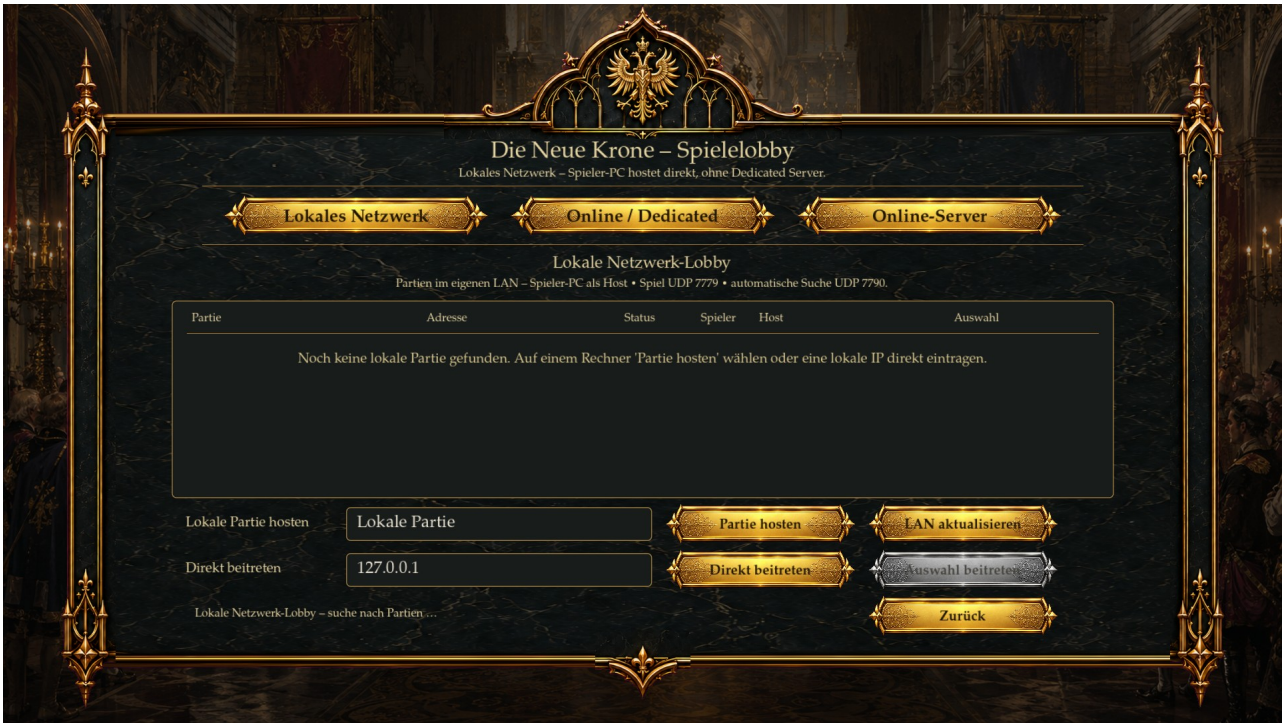


Abb. 2.2 Netzwerkübersicht auf dem Reiter Lokales Netzwerk.

Eine LAN-Partie hosten

1. „Netzwerk / Online-Spiel“ öffnen. Der Tab „Lokales Netzwerk“ ist zunächst aktiv.

2. Unter „Lokale Partie hosten“ einen Partienamen eingeben und „Partie hosten“ wählen.

3. In der Spiellobby die Mitspieler abwarten, Länder und Regeln festlegen. Alle Menschen bestätigen „Bereit“; anschließend startet der Host.

Einer LAN-Partie beitreten

Die Mitspieler öffnen denselben Tab und klicken bei Bedarf „LAN aktualisieren“. Eine gefundene Partie auswählen und „Auswahl beitreten“ verwenden. Alternativ unter „Direkt beitreten“ die LAN-Adresse des Hosts eingeben und die gleichnamige Schaltfläche drücken.

Der Host muss Die Neue Krone geöffnet lassen. Seine laufende Spielinstanz ist zugleich der Server dieser Netzwerkpartie.

LAN-Adresse und automatische Suche



Abb. 2.3 LAN-Bedienung im Detail: Partie erstellen oder über IP und Port beitreten.

Für den direkten Beitritt verwendet Ihr die Adresse des Host-PCs, beispielsweise 192.168.178.20. Ohne Portzusatz nutzt das Spiel UDP 7779. Ein ausdrücklich gesetzter Port steht hinter einem Doppelpunkt, etwa 192.168.178.20:7779.

127.0.0.1 bezeichnet immer den eigenen Computer. Diese Adresse eignet sich nur zum Testen mehrerer Spielinstanzen auf demselben PC, nicht für den Beitritt von einem anderen Rechner.

Verwendung	Standardport
Lokale Spielverbindung	UDP 7779
Automatische LAN-Suche	UDP 7790
Online-Zentrale	UDP 7777
Dedicated-Spielinstanzen	Ab UDP 7780, serverseitig konfigurierbar

Wenn keine Partie erscheint

1. Prüfen, ob der andere Spieler wirklich „Partie hosten“ gewählt hat und beide Rechner im gleichen lokalen Netzwerk sind.

2. „LAN aktualisieren“ anklicken. Nach dem Verlassen eines Hosts wird dessen Eintrag entfernt; ein alter Eintrag kann kurz nachlaufen.

3. Den direkten Beitritt mit der LAN-Adresse versuchen. So lässt sich unterscheiden, ob nur die automatische Suche oder auch die Spielverbindung betroffen ist.

4. Bei blockierter Verbindung die Firewall-Freigabe für Die Neue Krone und die LAN-Ports prüfen. Gastnetze oder getrennte Teilnetze können die automatische Suche verhindern.

Für eine Runde im Internet nutzt Ihr normalerweise den Online-Tab. Die LAN-Suche ist keine Suche nach allen öffentlichen Partien von Die Neue Krone.

Online über die Online-Zentrale spielen

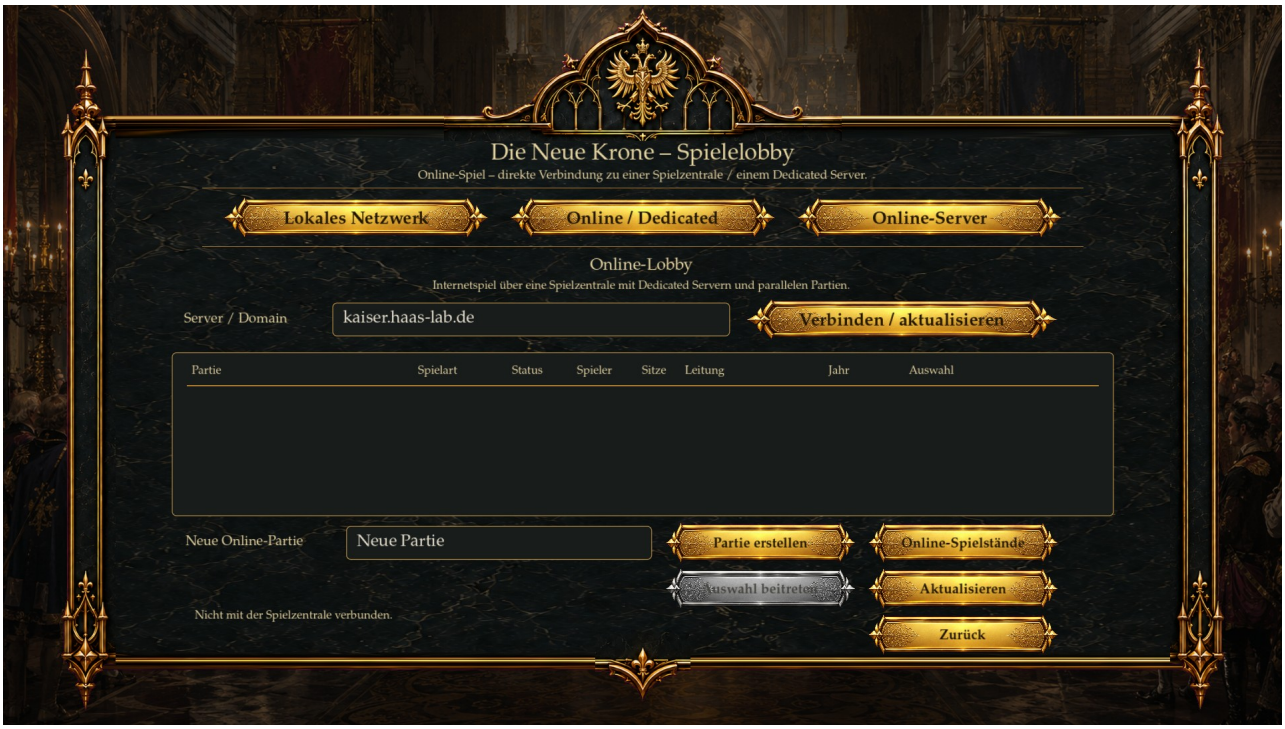


Abb. 2.4 Online-Reiter vor dem Verbinden. Eine Serverliste wird erst nach dem Abruf gefüllt.

1. „Netzwerk / Online-Spiel“ öffnen und auf „Online / Dedicated Server“ wechseln.

2. „Server / Domain“ prüfen. Voreingestellt ist kaiser.haas-lab.de. „Verbinden / aktualisieren“ anklicken; allein der Tabwechsel verbindet noch nicht.

3. Für eine neue Runde einen Namen unter „Neue Online-Partie“ eintragen und „Partie erstellen“ wählen. Der Server startet dafür eine eigene Spielinstanz.

4. Für eine bestehende Runde einen Eintrag markieren und „Auswahl beitreten“ wählen.

5. In der Spiellobby den eigenen Sitz einrichten und „Bereit“ bestätigen. Der Lobby-Leiter startet die Runde.

Die Liste zeigt Partie, Spielart, Status, Spieler, Sitze, Leitung und Jahr. „Startet“ bedeutet, dass die Instanz noch vorbereitet wird; „Lobby“ bezeichnet die Einrichtung vor dem Spiel. „Läuft“ ist keine Garantie für einen freien Beitritt: In einer laufenden Partie können frühere Mitspieler ihren eigenen KI-Sitz zurückübernehmen.

Öffentliche Online-Server finden

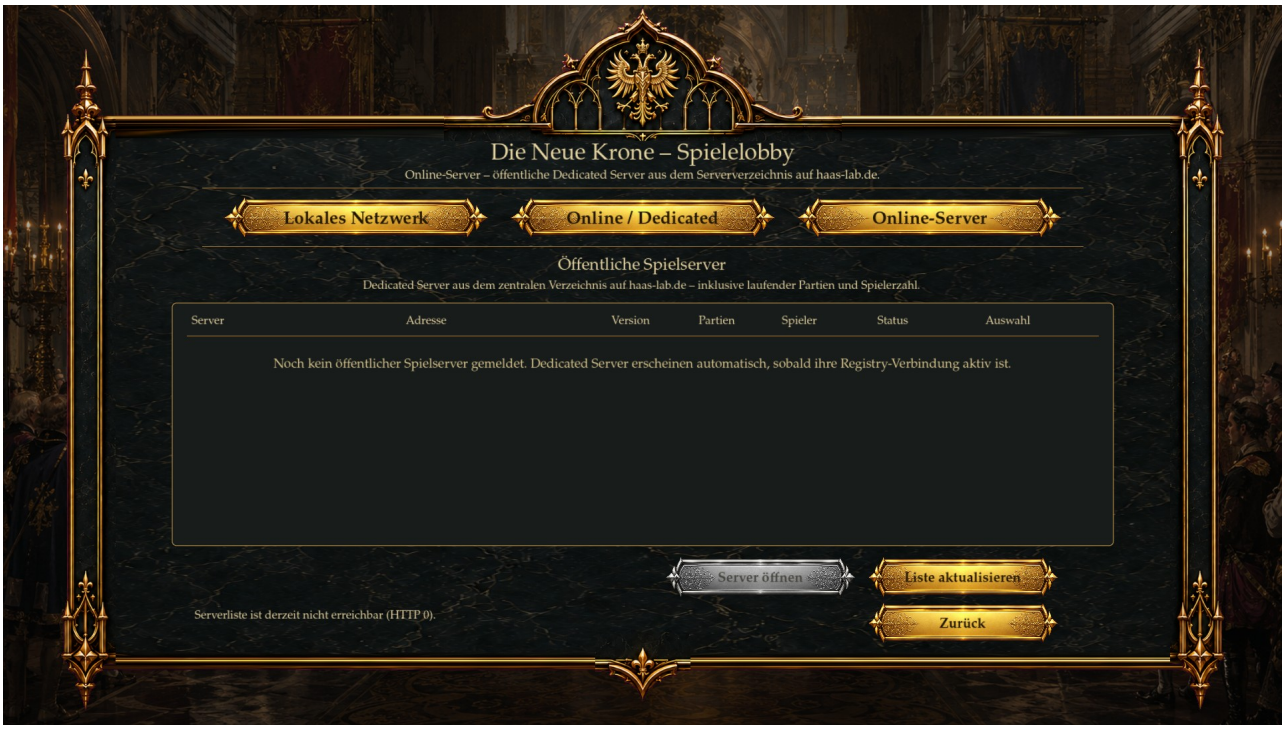


Abb. 2.5 Der Reiter Online-Server mit öffentlichem Verzeichnis. Vor „Liste aktualisieren“ ist die Liste noch leer.

1. Im Netzwerkmenü den Tab „Online-Server“ öffnen. „Liste aktualisieren“ lädt das öffentliche Verzeichnis neu.

2. Servername, Adresse, Version, Partien, Spieler und Status vergleichen. „Partien“ zählt die Spielräume auf diesem Server; „Spieler“ ist keine Zusage eines freien Sitzes in einer bestimmten Runde.

3. Bei einem passenden Server „Auswählen“ anklicken und anschließend „Server öffnen“ wählen. Eure Spielversion muss genau der angezeigten Serverversion entsprechen. Sonst erscheint „Update nötig“ beziehungsweise „Version passt nicht“.

4. Das Spiel wechselt zu „Online / Dedicated Server“, übernimmt die Adresse und ruft dessen Partieliste ab. Erst dort erstellt Ihr eine Partie oder tretet einer Runde bei. Danach folgt die gemeinsame Spiellobby.

Bei leerer Liste könnt Ihr sie erneut aktualisieren oder eine bekannte Serveradresse direkt im Online-Tab eintragen. Das Verzeichnis und die eigentliche Spielverbindung sind getrennt: Eine erreichbare Liste garantiert noch keine Verbindung zum gewählten Server.

Spieler und Häuser in der Spiellobby



Abb. 2.6 Erste Lobbyseite: Spieler, Porträts, Länder, NPCs und KI-Schwierigkeit.

1. In der Zeile Eures Sitzes Name und Geschlecht einstellen. Enter übernimmt den Namen.

2. Die Länder-Schaltfläche in der gewünschten Zeile anklicken. Die Karte rechts bezieht sich auf den ausgewählten Sitz.

3. Ein freies Land auf der Karte wählen. Jeder belegte Sitz benötigt ein anderes Reich.

4. Als Host oder Leiter NPCs und Partieregeln festlegen. Freie Sitze müssen nicht gefüllt werden.

5. Die eigene Bereitschaft bestätigen. Erst wenn die nötigen Länderzuweisungen und Bereitschaften vorliegen, geht es mit „Weiter“ zu den Spieleinstellungen. Dort werden Zugzeit und Start beziehungsweise Szenario festgelegt.

NPCs gelten nach der Länderzuweisung automatisch als bereit. Der Host beziehungsweise Lobby-Leiter darf die gemeinsamen Einstellungen ändern; Mitspieler bestätigen ihre Bereitschaft selbst. In der Online-Lobby kennzeichnet „LEITER“ die zuständige Person.

Porträt auswählen oder ein eigenes Bild importieren

Klickt auf Euer Porträt in der Sitzzeile. Ihr könnt ein Basisporträt, ein installiertes DLC-Porträt oder „Standard nach Land“ wählen. Mit dem Bildimport übernehmt Ihr PNG, JPG/JPEG oder WebP; das Bild muss mindestens 64 × 64 Pixel groß sein und darf höchstens 12 MB umfassen. Es wird mittig quadratisch zugeschnitten.

Eigene Bilder bleiben in der Porträtauswahl gespeichert und können später erneut verwendet werden. Das gewählte Bild wird hervorgehoben und direkt in die Lobby übernommen. Im Mehrspieler wird das aufbereitete Porträt mit den Teilnehmern geteilt. Bei Änderungen an Geschlecht oder Porträt prüft Ihr Eure Bereitschaft erneut. Ein dynastischer Nachfolger nutzt seine eigene Familienporträtlogik.

Bereitschaft und Partieregeln

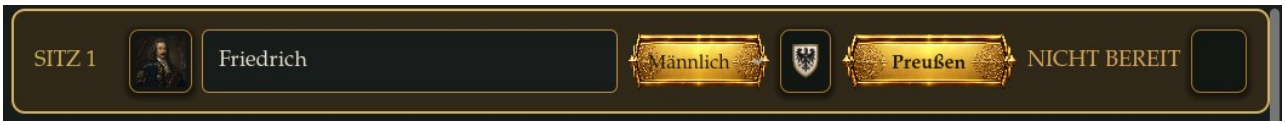


Abb. 2.7 Eigene Spielerzeile vor der Bereitschaftsbestätigung.



Abb. 2.8 Bestätigte Bereitschaft. Mit „Weiter“ geht es zu den Spieleinstellungen.

Der Knopf neben dem Namen ist eine echte Bereitschaftsbestätigung. Solange kein Land zugewiesen ist, kann er nicht gesetzt werden. Nach „Bereit“ sind Name, Geschlecht und Land gesperrt. Klickt erneut auf den Haken, um die Bereitschaft zurückzunehmen und diese Angaben zu ändern.



Abb. 2.9 Zweite Lobbyseite mit Zugzeit, Startart beziehungsweise Szenario und Startschaltfläche.

Einstellung	Auswahl und Ort
KI-Schwierigkeit	Leicht, Mittel oder Schwer; unter der Länderkarte auf der ersten Lobbyseite.
NPCs	NPC + und NPC − unter der Länderkarte.
Zugzeit	Unbegrenzt, zwei oder drei Minuten; auf der Seite Spieleinstellungen.
Start / Szenario	Freier Start mit enthaltenem Siegzielsuffix oder eine feste Herausforderung.



Porträtauswahl mit Grundspiel- und DLC-Porträts sowie Importfunktion.

Nach Änderungen prüft Ihr den Bereitschaftsstatus erneut. Auch Host und Leiter setzen ihren eigenen Haken. Regeländerungen setzen im Mehrspieler die Bereitschaft zurück; im Einzelspieler bleibt die einzige menschliche Bereitschaft bei Änderungen an Start, Zugzeit und KI erhalten. Bei geladenen Online-Partien sind gespeicherte Sitzdaten und Partieregeln gesperrt.

In berechtigten Dedicated-Lobbys steht „Server zurücksetzen“ rechts in der Kopfzeile „Spieler & Häuser“. Zwei Bestätigungen schützen vor einem versehentlichen Reset. Er verwirft die aktuelle Einrichtung beziehungsweise den alten Stand der Partie und führt in eine frische Lobby. Zum regulären Fortsetzen verwendet Ihr die Speicherverwaltung.

Klassischer Start 1700

Ihr beginnt als Herr oder Herrin mit einer kleinen Domäne. Der klassische Start lässt Euch die Systeme nach und nach mit dem Rangaufstieg erschließen.

Startwert	Klassisch
Taler	15.000
Bevölkerung	1.050
Korn	2.100
Baustoffe	220
Land	1.100 ha
Abgaben	12% / 12% / 12%
Zustimmung	70%
Öffentliche Ordnung	72%
Würde	Herr / Herrin
Gebäude	2 Bauernhöfe, 3 Wohnhäuser
Heer	keines

Schnellstart 1725

Ihr beginnt als Markgraf oder Markgräfin mit ausgebauter Wirtschaft, Heer und einem ersten Palastflügel. Der Schnellstart kombiniert 26.000 Taler Vermögen mit 6.000 Talern Startschuld; netto stehen rund 20.000 Taler zur Verfügung.

Startwert	Schnellstart
Bevölkerung	2.600
Korn	5.200
Baustoffe	760
Land	1.650 ha
Reichspunkte	5.600
Würde	Markgraf / Markgräfin
Bauten	5 Bauernhöfe, 10 Häuser, 3 Mühlen, 2 Märkte, 2 Speicher, 1 Kaserne, 1 Palastflügel
Heer	420 Infanterie, 80 Kavallerie, 8 Artillerie; 460 Waffen

Der Entwicklungsvorsprung bringt höheren laufenden Unterhalt mit sich. Prüft vor dem ersten Jahreswechsel besonders Sold, Kornbedarf und Standeswaren.

Szenarien: Eine Herausforderung wählen



Abb. 2.10 Auswahl einer Herausforderung und ihre Zielbeschreibung.

1. Richtet auf der ersten Lobbyseite Häuser und Länder ein und bestätigt die Bereitschaft. Öffnet mit „Weiter“ die Spieleinstellungen und wählt unter „Start / Szenario“ die Herausforderung.

2. Lest „Szenario & Ziel“. Prüft Startlage, Frist, Mindestdauer und Hauszahl. Freie klassische und schnelle Starts enthalten die Wahl „Bis Kaiserwürde“ oder „Bis zur letzten Dynastie“ direkt in ihrem Eintrag; Szenarien besitzen ein festes Ziel.

3. Handelsboom, Krieg an der Grenze und Kaiser ohne Eroberung benötigen mindestens drei Häuser; Kaiser nur durch Diplomatie mindestens vier. Fehlende Mitspieler können NPCs sein. Für DLC-Szenarien gelten die Hauszahlen in Kapitel 24.

4. Startet die Partie, sobald alle Bedingungen erfüllt sind. Im Spiel öffnet „Aufgaben“ neben „Details“ die vollständige Zielliste mit aktuellen Werten, grünen Haken und roten Kreuzen. Jahresbericht und Szenariohinweise ergänzen diese jederzeit erreichbare Übersicht.

In den Grundszenarien gewinnen aktive menschliche Häuser durch Erfüllung der Herausforderung. Ein endgültig verfehltes Ziel bleibt für das betroffene Haus verfehlt. Sind alle menschlichen Herausforderer gescheitert, kann die Partie nach den normalen Siegbedingungen weiterlaufen. Das DLC-Wettbewerbsszenario „Wettlauf der Häuser“ lässt auch einen KI-Sieger zu.

Szenarioziele mit Jahresfrist

Erfüllt alle mit „und“ verbundenen Bedingungen gleichzeitig. Bei der Zielprüfung im Fristjahr muss das Ziel bereits erreicht sein; danach ist es zu spät. Plant deshalb einen Puffer ein.

Hungersnot

1700 bis 1712; mindestens sechs Jahre. Keine Versorgungskrise oder anhaltende Kornknappheit; Kornreserve mindestens 125 % des jährlichen Volksbedarfs (Heeresbedarf zusätzlich einplanen), mindestens 94 % der Startbevölkerung, Zustimmung 65, zwei Kornspeicher und eine Mühle. Sichert zuerst Vorräte und Wohnraum.

Staatsverschuldung

1700 bis 1718; mindestens acht Jahre. Überwindet die Startverschuldung von 28.000 Talern und erreicht 20.000 Taler Reserve, Ordnung 70 sowie je drei Märkte und Kornspeicher. Höhere Gebäudelimits erfordern die passende Würde.

Krieg an der Grenze

1725 bis 1738; mindestens drei Häuser und sechs Jahre. Gewinnt zwei Kriege ODER kontrolliert drei Länder. Zusätzlich sind Ausbildung 70 und Moral 70 erforderlich.

Handelsboom

1725 bis 1743; mindestens drei Häuser und zehn Jahre. Erreicht 80.000 Taler, fünf Märkte, 1.200 Baustoffe und zwei gleichzeitig aktive Handelsabkommen mit verschiedenen Häusern. Der Start umfasst zwei Märkte, 16.000 Taler und 300 Baustoffe; weitere Märkte erfordern Ausbau und Rangfortschritt.

Werde bis 1740 König

1700 bis 1740; mindestens 15 Jahre. Erreicht König/Königin, mindestens 25.000 Taler und Ordnung 70. Plant insbesondere Bevölkerung, Städte und fünf Palastflügel rechtzeitig.

Verträge für „Handelsboom“ müssen zum Zielzeitpunkt aktiv sein. Ein einmaliger Warenhandel aus Kapitel 12 ersetzt kein Handelsabkommen. Mehrere Verträge mit demselben Haus erzeugen keinen zusätzlichen Handelspartner.



Abb. 2.11 Aufgaben einer Handelsboom-Partie: Aktuelle Werte und Mindestbedingungen bleiben im Spiel abrufbar.

Die Zielliste ist Eure laufende Kontrolle. Ein grüner Haken kennzeichnet eine erfüllte Bedingung, ein rotes Kreuz eine noch offene. Prüft neben Taler- und Bauzielen auch aktive Partner, Mindestdauer und mögliche Fristen. Bei längeren Aufgabenlisten könnt Ihr im Fenster scrollen.

Zwei friedliche Wege zur Kaiserkrone



Abb. 2.12 Szenario Kaiser nur durch Diplomatie in den Spieleinstellungen.

Kaiser ohne Eroberung · Start 1700

Erreicht Kaiser/Kaiserin, ohne jemals ein Land erobert zu haben. Jede eigene Eroberung lässt die Herausforderung scheitern. Die Forderung nach drei kontrollierten Ländern wird durch „Keine Eroberungen“ ersetzt. Dieses Szenario prüft Eroberungen; es ist nicht gleichbedeutend mit dem strengeren Verbot eigener Kriegserklärungen im Diplomatie-Szenario. Zusätzlich sind zwei aktive diplomatische Partner, 30.000 Taler, Ordnung 75 und mindestens zwölf Jahre erforderlich.

Kaiser nur durch Diplomatie · Start 1725

Erreicht Kaiser/Kaiserin ohne eigene Kriegserklärung und ohne Eroberung. Gleichzeitig müssen Verträge mit drei verschiedenen Partnern aktiv sein. Gezählt werden Handelsabkommen, Nichtangriffspakt und Durchmarschrecht; ein Angriffspakt zählt hierfür nicht. Mehrere Verträge mit demselben Haus zählen nur einmal.

„Kaiser ohne Eroberung“ verlangt zwei aktive Diplomatiepartner; „Kaiser nur durch Diplomatie“ verlangt drei. Beide Szenarien benötigen mindestens zwölf gespielte Jahre, 30.000 Taler und Ordnung 75, haben aber keine Jahresfrist. Die jeweils angepasste Kaiserprüfung gilt weiterhin: Die Kaiserwürde muss zunächst mit ihren

übrigen Voraussetzungen erreicht werden, darunter 100.000 Taler. Die zusätzliche Szenarioreserve von 30.000 Talern senkt diese Ranghürde nicht.

3. Die acht Reiche, Karte und Sichtbarkeit

Jede Partie spielt auf denselben acht Reichen. Besitz, Nachbarschaft und Verträge bestimmen, was Ihr seht und wen Ihr angreifen könnt.





Reiche

Preußen, Sachsen, Bayern, Schwaben, Franken, Hessen, Rheinland und Westfalen bilden die vollständige politische Karte.

Direkte Nachbarschaften

Reich	Direkte Nachbarn
Preußen	Sachsen
Sachsen	Preußen, Hessen, Bayern
Bayern	Sachsen, Hessen, Schwaben
Schwaben	Bayern, Hessen, Rheinland
Franken	Westfalen, Hessen
Hessen	Franken, Rheinland, Schwaben, Sachsen, Bayern
Rheinland	Westfalen, Hessen, Schwaben
Westfalen	Franken, Rheinland

Für alle vier Feldzugsarten braucht Ihr einen realen Marschweg zum Ziel. Direkte Nachbarn sind erreichbar; bestehende Durchmarschrechte und Angriffspakte können weitere Länder entlang einer zusammenhängenden Route zugänglich machen.

Vertragliche Marschwege

Direkte Nachbarn sind der einfachste Zugang. Bestehende Durchmarschrechte und Angriffspakte können weitere Ziele über eine reale, zusammenhängende Route erschließen. Prüft dafür die Zielauswahl und den Marschweg in „Krieg & Feldzug“. Reine Kartenkenntnis durch ein Handelsabkommen ersetzt kein militärisches Wegerecht.

Fog of War

Fremde menschliche und KI-Reiche werden ohne ausreichende politische Kenntnis als unerkannt behandelt. Verträge wie Handelsabkommen, Nichtangriffspakt, Durchmarschrecht oder Angriffspakt geben Kartenkenntnis und heben den Nebel für das betreffende Reich auf. Dadurch ist Diplomatie zugleich Informationspolitik.

Wege, Wasser und Kartenfiguren

Kartenfiguren bevorzugen Hauptstraßen und Nebenwege, dürfen aber auch Wiesen und Felder überqueren. Flüsse und Seen sind nur über vorhandene Brücken passierbar; Berge und Stadtmauern sperren den Weg. Stadtfiguren nutzen das Tor- und Straßennetz. Neue Nebenstraßen zu Gebäuden werden um diese Hindernisse herum geführt.

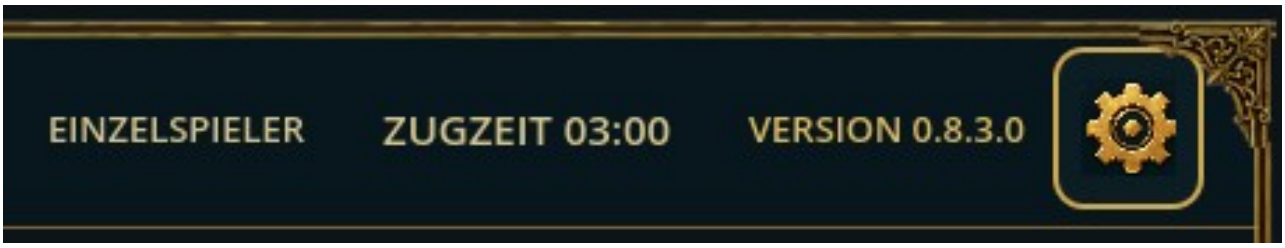
4. Hauptbildschirm und Kronrat

Der Hauptbildschirm ist Euer Regierungstisch: Die Reichswerte und Informationskacheln zeigen die Lage; der Kronrat bündelt die Aktionen. Die Karte stellt Eure Domäne und die übrigen Länder dar.



Kopfleiste

- Jahr und Runde sowie aktuelles Wetter.



Kopfzeile der Regierungsansicht 0.8.3.0 mit Spielmodus, Zugzeit, Versionsnummer und Einstellungen.

- Nächste Würde mit Fortschritt. „Details“ zeigt die Rangbedingungen; „Aufgaben“ öffnet bei einer Szenariopartie deren laufende Ziele.

Bei begrenzter Zugzeit steht oben rechts zwischen Spielmodus und Versionsnummer die verbleibende Zeit. Der Zähler läuft rückwärts; in den letzten 20 Sekunden ertönt einmal je Sekunde ein Tick. Bei 00:00 greift der automatische Zugabschluss. Noch erforderliche Pflichtentscheidungen müssen abgeschlossen werden. Bei unbegrenzter Zugzeit ist die Zeitanzeige ausgeblendet.

- Versionsanzeige und Einstellungen.
- Zentrale Reichswerte wie Taler, Korn, Land, Baustoffe, Bevölkerung und Stand der Herrschaft.

Kronrat

„Aufgaben“ und „Details“ stehen neben dem Würdenblock. Rangbedingungen und Szenarioaufgaben sind zwei getrennte Listen: Ein erfüllter Würdenfortschritt bedeutet nicht automatisch, dass auch das Szenario geschafft ist.

Gruppe	Schaltflächen	Freischaltung
Wirtschaft & Versorgung	Bauen, Handel, Versorgung, Abgaben	Bauen/Handel ab Herr; Versorgung/Abgaben ab Baron.
Reichsführung & Krieg	Diplomatie, Heer, Krieg & Feldzug, Justiz	Heer/Feldzug ab Markgraf; Justiz ab Landgraf; einzelne Diplomatieaktionen rangabhängig.
Hof & Runde	Hofrat bei aktivem DLC, Hofchronik, Zug abschließen	Hofrat ab Baron; weitere Amtssitze nach Würde. Pflichtentscheidungen können den Zugabschluss blockieren.

5. Der Regierungsjahres-Zyklus

Eine Runde entspricht im Kern einem Regierungsjahr: planen, Entscheidungen bestätigen, Jahr abrechnen, Bericht lesen, Ereignisse und Rangaufstieg verarbeiten.



1. Planung

Während der Phase PLANUNG baut, handelt, besteuert, verhandelt und rüstet Ihr. Ihr könnt mehrere Feldzüge für den gemeinsamen Zugabschluss vormerken, solange freie Truppen, Taler, Korn und zulässige Ziele reichen. Feldzugskosten werden bereits beim Bestätigen bezahlt. Viele andere Aktionen verändern Ressourcen und Prestige ebenfalls sofort; Reichspunkte werden regulär erst bei der Jahresabrechnung verbucht.

2. Pflichtentscheidungen vor Zugabschluss

- Zunächst ab Baron die Kornverteilung für Volk und Heer bestätigen.
- Anschließend offene Hofbitten und verpflichtende Ereignisentscheidungen bearbeiten.
- Bereits offene Regentschaften müssen geregelt sein. Nach neu aufgelösten Eroberungen folgt die Regentwahl vor der Jahresabrechnung.
- Danach wird der Zug versiegelt. Im Mehrspieler wartet Ihr auf die übrigen aktiven menschlichen Höfe. Später eintreffende Kriegskonferenzen und Hilfsangebote beantwortet Ihr weiterhin; dadurch wird die allgemeine Planung nicht erneut geöffnet.

3. Jahresabrechnung

Sobald alle aktiven menschlichen Höfe ihren Zug beendet haben, wird auch die KI-Planung abgeschlossen. Neue KI-Feldzüge können noch eine Kriegskonferenz auslösen. Erst wenn alle menschlichen Konferenz- und Hilfsentscheidungen beantwortet sind, läuft die Kriegsauflösung weiter. Die Karte wird vorbereitet, dann folgen die vorgemerkten Feldzüge nacheinander und die Pflichtwahl der Regenten nach Eroberungen.

Anschließend werden Baufortschritt, Versorgung, Ernte, Wetter, Lagerverluste, Standeswaren, Haushalt, Heereskosten, Kredit/Zinsen, Bevölkerung, Dynastie, Siedlungen und Reichspunkte abgerechnet. Der Jahresbericht öffnet sich vor dem Abschluss der neuen Kartenansicht; bei schnellem Schließen kann noch eine kurze Vorbereitung folgen.

4. Beförderung und neues Jahr

Reguläre Beförderungen werden nach der vollständigen Jahresabrechnung geprüft. Erfüllt Ihr die Reichspunkte- und Strukturbedingungen der nächsten Würde, folgt eine große Beförderungszeremonie. Danach beginnt das nächste Jahr mit Wetterbild und neuer Planung.

WARUM REICHSPUNKTE MANCHMAL „VERSPÄTET“ ERSCHEINEN

Diplomatie, Krieg, Familie, Intrige und Hofentscheidungen sammeln häufig Prestige bzw. Karriereeffekte während des Jahres. Die transparente Umrechnung in Reichspunkte erfolgt bei der nächsten Jahreswertung. Das ist beabsichtigt.

6. Wirtschaft, Bevölkerung und Arbeitskräfte

Wohlstand allein genügt nicht: Ohne Menschen, Wohnraum und produktive Arbeitskräfte funktionieren Höfe, Mühlen, Märkte und Prestigeprojekte nicht.



Abb. 6.1 Volk und Stände im Hauptbildschirm. Die Auslastung zeigt verfügbare Arbeitskräfte im Verhältnis zum Gebäudebedarf.

Die Kernressourcen

Ressource	Bedeutung
Taler	Baukosten, Handel, Diplomatie, Heer, Justiz, Agenten, Regenten und laufender Unterhalt.
Korn	Versorgt Bevölkerung und Heer; kann gehandelt und gelagert werden.
Baustoffe	Werden für fast alle Bauprojekte benötigt; Artillerie benötigt zusätzlich Baustoffe.
Land	Fläche für Gebäude und Landwirtschaft; Mindestziel für höhere Würden.
Bevölkerung	Steuerbasis, Arbeitskräfte, Siedlungsentwicklung, Heeresreservoir und Rangvoraussetzung.
Zustimmung	Politische Akzeptanz; beeinflusst Reichspunkte und hohe Würden.

Ressource	Bedeutung
Öffentliche Ordnung	Stabilität und Aufstandsrisiko; wichtig für Städte, Palast, Kathedrale und Kaiserwürde.
Prestige	Wird durch Bauten, Diplomatie, Siege und Hofpolitik gesammelt; hohe Würden verlangen Mindestprestige.
Reichspunkte	Kumulative Karrierewertung für den Rangaufstieg.

Arbeitskräfte

Als zivile Arbeitskräfte stehen grundsätzlich etwa 52% der Bevölkerung zur Verfügung - abzüglich der Soldaten. Gebäude binden Arbeitskräfte. Reicht die Belegschaft nicht aus, sinkt die Auslastung und damit die Produktivität.

Auslastung richtig lesen

Die Anzeige hat die Form „80 % (400/500 Arbeitskräfte)“: Die erste Zahl in Klammern sind verfügbare zivile Arbeitskräfte, die zweite der Bedarf vorhandener Gebäude. 400 verfügbare Kräfte bei 500 benötigten ergeben 80 % Auslastung. Bei ausreichendem Personal bleibt der Wert bei 100 %, auch wenn noch mehr Menschen verfügbar sind.

Die Farben helfen beim Einschätzen: Grün ab 90 %, Gold von 65 bis unter 90 %, Rot unter 65 %. Die Prozentanzeige wird gerundet. Die Grundrechnung lautet: rund 52 % der Bevölkerung minus Soldaten ergeben die verfügbaren zivilen Kräfte; dieser Wert wird durch den Gebäudebedarf geteilt.

Bei Personalmangel arbeiten landwirtschaftliche Fläche, Märkte und andere Wirtschaftsbereiche nur eingeschränkt. Ernte, Handels- und Gebäudeeinnahmen können sinken. Nicht jeder Einnahmeposten sinkt exakt im gleichen Verhältnis. Mühlen werden zusätzlich nach den nach übrigen Gebäuden verbleibenden Arbeitskräften geprüft; eine hohe Gesamtzahl an Mühlen ist daher noch kein voller Mühlenbonus.

Was bei niedriger Auslastung hilft

Bremst zusätzliche Rekrutierungen und prüft, ob Ihr Soldaten entlassen könnt. Baut nicht immer mehr arbeitsintensive Betriebe, solange das Personal fehlt. Sichert Korn, Wohnraum, Zustimmung und Ordnung, damit die Bevölkerung wachsen kann. Kontrolliert nach Rekrutierungen und Fertigstellungen die Anzeige erneut. Zufriedene Stände verbessern ihre jeweiligen Wirkungen, ersetzen aber keine fehlenden Arbeitskräfte.

Gebäude oder Status	Arbeitskräfte je Einheit
Bauernhof	55
Wohnhaus	2
Kornmühle	45
Wochenmarkt	45
Kornspeicher	18
Stadtstatus	0

Gebäude oder Status	Arbeitskräfte je Einheit
Kaserne	35
Palastflügel	25
Kathedralenabschnitt	30

Wohnraum

Die Grundkapazität beträgt 500 Einwohner. Jedes Wohnhaus schafft 220 Plätze, ein Bauernhof 25, eine Mühle 20, ein Kornspeicher 15 und ein Markt 25. Stadtstatus allein liefert in 0.8.3.0 keinen zusätzlichen Wohnraum. Bevölkerungswachstum braucht deshalb echte Wohnbauten.

TYPISCHER ENGPASS

Viele Gebäude auf einmal können Eure Wirtschaft schwächen, obwohl sie auf dem Papier stark aussehen: Jeder Bauernhof, Markt und jede Mühle braucht Menschen. Rekrutierung zieht zusätzlich Arbeitskräfte aus der Wirtschaft ab.

Bauern, Handwerker und Bürger

Die drei Stände behalten ihre eigene Bevölkerungszahl und Zufriedenheit über die Jahre. Sie werden nicht in jeder Runde vollständig neu verteilt: Ausbau von Städten, Märkten und Mühlen verändert die Zusammensetzung schrittweise. Die Summe der drei Stände ergibt die Bevölkerung. Soldaten werden zusätzlich angezeigt und fehlen als zivile Arbeitskräfte.

Stand	Wirkung der Zufriedenheit	Grenzen
Bauern	Verändern den Ernteertrag.	−18% bis +12%
Handwerker	Verändern den jährlichen Baufortschritt.	−30% bis +36%
Bürger	Verändern Markt-, Handels- und Zolleinnahmen.	−15% bis +15%

70% Zufriedenheit ist der neutrale Ausgangspunkt: Der jeweilige Faktor beträgt 100%. Bei 80% Zufriedenheit ergeben sich beispielsweise +4% Ernte, +12% Bautempo und +5% Handelseinnahmen. Die sichtbare Zustimmung zum Hof ist ein anderer Wert; sie ersetzt die Zufriedenheit der einzelnen Stände nicht.

Die Zufriedenheit verändert sich durch die jährliche Reichslage und durch bestimmte Ereignisentscheidungen. Versorgung, Abgaben, Ordnung, Arbeits- und Wohnsituation wirken zusammen. Betrachtet deshalb nicht nur zusätzliche Einnahmen: Ein unzufriedener Stand kann an anderer Stelle Ertrag oder Baufortschritt kosten.

Die Auslastung bleibt eine eigene Prüfung. Zufriedene Bauern ersetzen keine fehlenden Arbeitskräfte. Prüft nach Rekrutierungen und großen Ausbauprogrammen sowohl Personaldeckung als auch Ständezufriedenheit.

7. Bauen und Siedlungsentwicklung

Bauprojekte schaffen nicht nur direkte Boni. Häuser, Märkte, Mühlen und Versorgung bilden gemeinsam die Grundlage für Dörfer, Städte, Großstädte und die Residenz.



Bauprinzip

Bauten benötigen Taler, Baustoffe, freie Landfläche und Bauzeit. Zusätzlich gelten Rangobergrenzen und bei späteren Gebäuden Strukturvoraussetzungen. Bauten verursachen nach Fertigstellung jährlichen Unterhalt und erhöhen Prestige. Die Baujahre sind Grundwerte. Die Zufriedenheit der Handwerker verändert den jährlichen Fortschritt jedes laufenden Projekts; unzufriedene Handwerker können auch einen nominell einjährigen Bau verzögern. Eine höhere Baugeschwindigkeit ist nicht gleichbedeutend mit derselben prozentualen Verkürzung der gesamten Bauzeit.

Wählt ein Bauprojekt und anschließend einen gültigen Platz auf der Karte. Ein grüner Marker kennzeichnet einen zulässigen Standort, ein roter einen gesperrten. Linksklick bestätigt; Rechtsklick bricht die Platzierung ohne Baukosten ab. Ihr könnt auch in kontrollierten Nebenländern bauen. Gebäude und Baustellen behalten ihre Länderzuordnung. Für spätere Palast- und Kathedralenabschnitte wird der bereits festgelegte Standort weitergenutzt.

Stadtstatus entsteht automatisch

Städte werden nicht direkt gekauft. Das Spiel berechnet die Siedlungsreife aus vorhandenen Häusern, Bevölkerung, funktionsfähigen Märkten und Mühlen, Wohnraum und Versorgung. Der Stadtstatus kann bei längeren Versorgungskrisen auch wieder zurückfallen.

Stufe	Mindestvoraussetzungen
Dorf	mindestens 2 Wohnhäuser und ca. 400 Einwohner.
Marktflecken	mindestens 3 Häuser, ca. 600 Einwohner und ein produktiver Markt.
Stadt	mindestens 5 Häuser, ca. 750 Einwohner, produktiver Markt, produktive Mühle, Wohnraum und stabile Versorgung.
Großstadt	mindestens 7 Häuser, ca. 1.150 Einwohner sowie produktiver Markt und Mühle.
Residenz	2.500 Einwohner, 8 Häuser, 2 produktive Märkte, 2 produktive Mühlen, mindestens 1 Palastflügel, Ordnung >=72 und Zustimmung >=60.

Jährlich erzeugen entwickelte Siedlungen zusätzliche Reichspunkte: Stadt 30, Großstadt 70, Residenz 120 pro Stufe/Einheit, insgesamt im System gedeckelt.

Palast und Kathedrale

- Palastflügel: ab Landgraf, 3 Jahre Bauzeit, maximal 5; vollständige fünf Flügel sind Voraussetzung für König/Königin.
- Kathedralenabschnitt: erst ab König, 4 Jahre Bauzeit, maximal 4; alle vier Abschnitte sind für Kaiser/Kaiserin erforderlich.
- Kathedrale setzt vollständigen Palast, mindestens 4.000 Einwohner, Ordnung 68 und mindestens drei Städte voraus.

8. Korn, Versorgung, Wetter und Krisen

Korn ist die Lebensversicherung Eurer Dynastie. Eine gute Bilanz kann durch einen einzigen schlechten Erntezyklus kippen, wenn Reserven und Speicher fehlen.



Grundformeln

- Basisertrag: etwa 1,55 Korn pro produktivem Hektar, danach unter anderem Wetter-, Mühlen- und Bauernzufriedenheitsfaktoren.
- Bevölkerungsverbrauch: etwa 1,25 Korn je Einwohner und Jahr.
- Grund-Lagerverlust: 8%; jeder Kornspeicher senkt den Verlust um 2,5 Prozentpunkte bis zu einem Minimum von etwa 1,5%.
- Eine produktive Mühle verbessert den Ertrag um 11%; der gesamte Mühlenbonus ist bei 66% gedeckelt.

Versorgung bestätigen

Ab Baron/Baronin teilt Ihr die Kornreserve zwischen Volk und Heer auf. Der Zug kann erst abgeschlossen werden, wenn die Versorgung bestätigt ist. Rekrutierung oder größere Kornänderungen können eine bereits berechnete Verteilung wieder relevant machen.

Folgen von Knappheit

Unterversorgung senkt Zustimmung und Ordnung, bremst Wachstum, schadet der Herrschergesundheit und verschlechtert die jährliche Reichspunktewertung. Mehrjährige Krisen können Städte zurückstufen und die Kaiserkrone blockieren.

FÜR DIE KAISERWÜRDE

Die Versorgung gilt für die Kaiserprüfung als stabil, solange keine schwere Hungersnot/Krisenstufe 2+ besteht und keine langanhaltende Unterversorgungsserie aufgebaut wurde. Eine einzelne minimale Unterdeckung sperrt die Krone nicht für immer.

Wetter

Das Wetter wird jährlich neu bestimmt und wirkt direkt auf den Ertrag. „Reiche Ernte“ erhöht die Ernte deutlich; Dürre und früher Frost sind die gefährlichsten Ertragseinbrüche. Details stehen im Wetter-Anhang.

9. Abgaben und Justiz

Gute Herrschaft ist kein maximaler Steuersatz. Hohe Einnahmen können durch Abwanderung, Unzufriedenheit und Ordnungskosten teurer werden als sie einbringen.



Abb. 9.1 Abgaben einstellen und die Vorschau je Stand prüfen.

Drei Abgabenarten

Ab Baron stehen Einkommen-, Verbrauchs- und Zollabgaben jeweils von 0 bis 40% zur Verfügung. Der effektive Steuersatz wird gewichtet: 50% Einkommensteuer, 30% Verbrauchsabgabe und 20% Zoll.

Effektiver Satz	Einordnung
bis 7%	Schonend
über 7 bis 14%	Ausgewogen
über 14 bis 22%	Hoch
über 22%	Drückend

Niedrige Sätze begünstigen Loyalität, Migration und Ordnung. Über dem Ausgangsniveau von 12% steigen die negativen sozialen Effekte. Eine Verbrauchsabgabe über 12% belastet die Bevölkerung zusätzlich. Märkte und Stadtstatus stärken die Steuerbasis; Zoll profitiert besonders vom Handel.

„Stände pro Jahr“ zeigt den voraussichtlichen Beitrag der Abgaben zur Zufriedenheit von Bauern, Handwerkern und Bürgern. Bei jeweils 12 % ist dieser reine Abgabenbeitrag neutral. Es ist keine vollständige Vorhersage des nächsten Jahres: Versorgung, Ordnung, Ausbau und Ereignisse wirken zusätzlich.

Justiz

Ab Landgraf wird die Justizhärte zwischen 0 und 100 geregelt. Mehr Härte stärkt die Ordnung, kann aber Zustimmung und Zuzug schädigen; milde Justiz wirkt sozial angenehmer, erhöht jedoch das Kriminalitätsrisiko.

Härte	Bezeichnung
0-20	Milde
21-40	Nachsichtig
41-60	Ausgewogen
61-80	Streng
81-100	Unerbittlich

Der jährliche Justizaufwand besteht aus Grundkosten, Einwohnerzahl, Härtegrad und Städten. Die Politik ist deshalb ein echtes Stabilitäts- gegen Kosteninstrument.

Die Vorschau einer anderen Justizhärte ändert zunächst nur die Anzeige. Erst „Justizpolitik beschließen“ übernimmt Eure gewählte Politik für die Partie.

10. Handel, Waren und Kredit

Handel gleicht Engpässe aus und wird im späteren Spiel zugleich zur Standespflicht: höhere Würden verbrauchen jährlich bestimmte Luxuswaren.

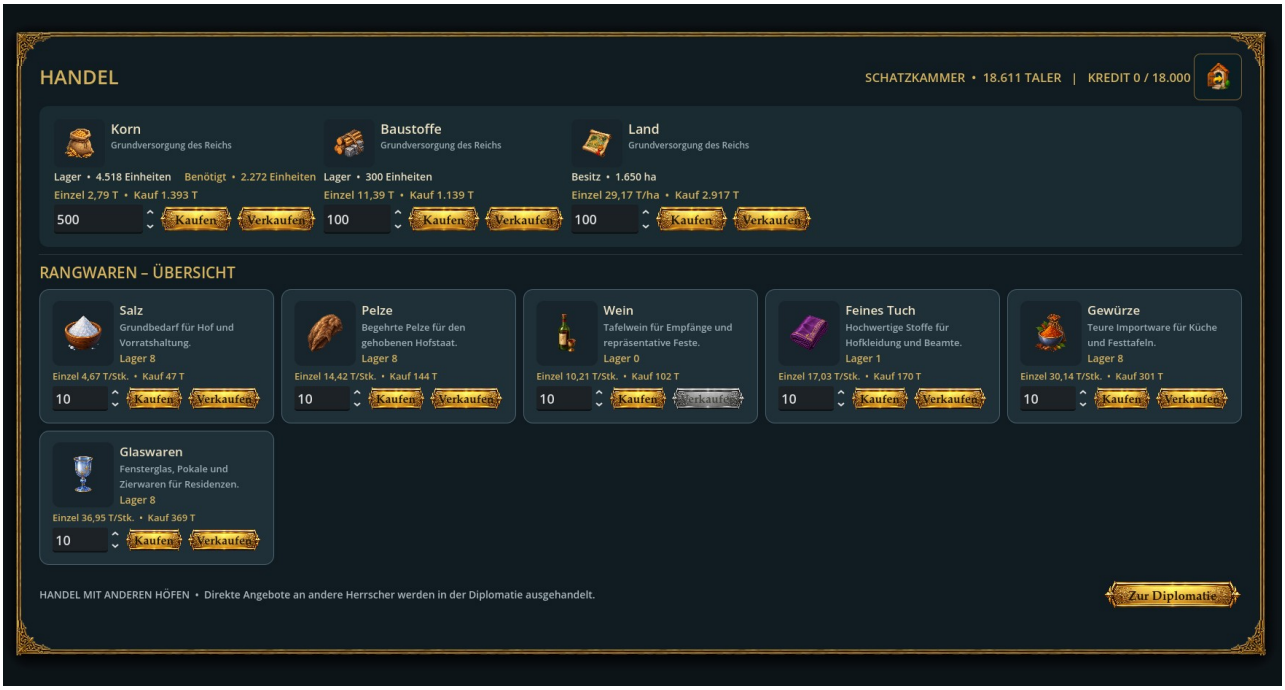


Abb. 22 Handel im aktuellen Spiel: Vorräte, Waren, Preise und Kredit.

Grundhandel

- Korn wird ausschließlich am Inlandsmarkt zu dynamischen Preisen gekauft und verkauft. Ein eigener Auslandskornmarkt ist in dieser Version nicht mehr vorhanden; der Verkaufspreis bleibt unter dem Einkaufspreis.
- Baustoffe und Land können gehandelt werden; Verkaufspreise liegen unter dem Einkaufspreis.
- Luxus-/Standeswaren werden mit Rangfortschritt freigeschaltet und haben jährlich schwankende Preise. Verkauf bringt grundsätzlich weniger als der Markt-Einkaufspreis.

Für einen frei ausgehandelten Tausch mit einem anderen Herrscher wählt Ihr „Zur Diplomatie“. Dort werden Taler, Korn, Baustoffe und freigeschaltete Hofwaren zwischen zwei Höfen übertragen. Land wird weiterhin am normalen Markt gehandelt. Den Ablauf erklärt Kapitel 12.

Standeswaren

Ab Baron verlangt der Hof jährlich bestimmte Waren. Fehlende Hofwaren blockieren den Rangaufstieg nicht mehr direkt, belasten jedoch die Jahresbilanz bzw. Hofzufriedenheit. Die aktuellen Mengen stehen in der Würdentabelle und im Waren-Anhang.

Kredit und Schulden

Die Würde legt den Grundrahmen des Kredits fest; tatsächliches Kreditlimit, Sicherheiten und Wirtschaftsleistung werden im Spiel berücksichtigt. Negative Talerstände verursachen 8 % jährliche Kreditzinsen. Bei übermäßiger Verschuldung kann eine Zwangsverwertung beginnen. Vorräte und nicht geschützte Vermögenswerte werden nur zu einem Teil ihres Wertes verwertet. Palast und Kathedrale sind geschützt.

KAISER VERLANGT SCHULDENFREIE STÄRKE

Die Kaiserbedingungen enthalten 100.000 Taler und einen maximalen Schuldenanteil von 0. Damit reicht es nicht, sich über Kredit in die Kaiserkrone zu kaufen.

11. Heer, Manöver und Veteranen

Ab Markgraf wird das Heer zum eigenen Wirtschaftssektor. Rekrutierung kostet sofort, Soldaten brauchen jährlich Lohn und Korn und fehlen der zivilen Arbeit.

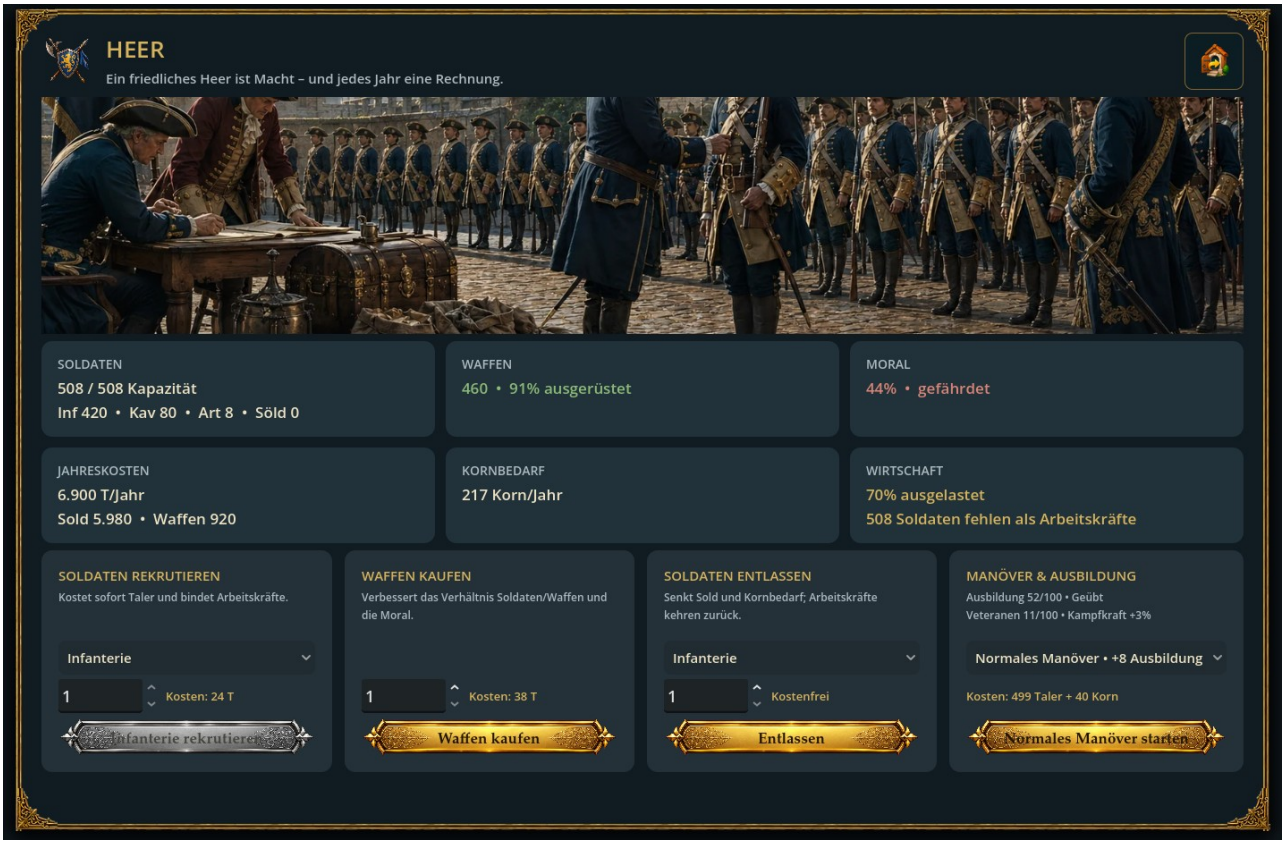


Abb. 23 Heer und Garnison mit Rekrutierung, Ausrüstung und Manövern.

Heereskapazität

Die Kapazität orientiert sich an höchstens rund 25% der Bevölkerung und an der militärischen Infrastruktur. Basis sind 250 Plätze, jede Kaserne erhöht die Kapazität um 350. Bereits vorhandene Soldaten werden nicht allein durch eine sinkende theoretische Grenze gelöscht.

Einheiten

Einheit	ab	Rekrutierung	Sold	Korn	Kraft	Charakter
Infanterie	Markgraf	24	9/Jahr	0,35	1,00	solider Kern
Kavallerie	Markgraf	58	22/Jahr	0,85	1,55	schnell, teuer
Artillerie	Fürst	180 + 18 Baustoffe	55/Jahr	0,25	4,80	sehr stark bei Belagerung
Söldner	Fürst	95	38/Jahr	0,42	1,25	flexible Verstärkung

Waffen kosten 38 Taler pro Stück und 2 Taler jährlichen Unterhalt. Die Waffenabdeckung wirkt auf die Kampfkraft. Entlassene Soldaten kehren in die zivil verfügbare Bevölkerung/Arbeitskraft zurück; Rekrutierungskosten werden nicht erstattet.

Miliz

Miliz hat gegenüber regulären Truppen etwa 60% relative Kampfkraft. Für Feldzüge kann nur ein Teil der heimischen Miliz mobilisiert werden. Milizverluste sind gedeckelt und erholen sich jährlich teilweise, sodass eine einzige Schlacht nicht automatisch die gesamte lokale Verteidigung vernichtet. Heeresmoral hängt unter anderem an Soldzahlung und Kornversorgung. Ein großes Heer ohne wirtschaftliche Basis kann den Jahreshaushalt und die Reichspunkte stärker schädigen als ein kleineres, gut versorgtes Heer.

Manöver durchführen

Ab Markgraf/Markgräfin findet Ihr rechts im Heer-Fenster die vierte Spalte „Manöver & Ausbildung“. Ein stehendes Heer kann genau ein Manöver pro Regierungsjahr absolvieren.



Abb. 11.1 Großes Manöver mit getrennt ausgewiesenen Taler- und Kornkosten.

1. Im Kronrat „Heer“ öffnen und Ausbildung, Veteranen sowie den Kampfkraftbonus prüfen.

2. Im Auswahlfeld „Normales Manöver“ oder „Großes Manöver“ wählen.

3. Die unter der Auswahl live angezeigten Taler- und Kornkosten kontrollieren. Sie richten sich nach Zahl und Art Eurer Truppen.

4. „Normales Manöver starten“ oder „Großes Manöver starten“ anklicken. Taler und Korn werden sofort abgezogen, Ausbildung und Moral sofort angepasst. Der Button trägt nur die Aktion; die Kosten stehen im Manöverfeld.

5. Nach der Ausführung erscheint „Manöver dieses Jahr: abgeschlossen“. Erst im nächsten Regierungsjahr ist wieder ein Manöver möglich.

Manöver	Ausbildung	Moral	Kostenfaktor
Normal	+8	+2	Grundkosten
Groß	+18	+5	Taler × 2,40; Korn × 3,00

Ausbildung endet bei 100 Punkten; Moral ebenfalls bei 100. Ein Manöver ist ohne Heer, nach dem Zugabschluss, außerhalb der Planung oder nach einem bereits absolvierten Manöver gesperrt. Es benötigt ausreichend Korn und genügend Taler einschließlich des verfügbaren Kreditrahmens.

Ausbildung, Veteranen und Kosten

Ausbildung und Veteranenerfahrung sind dauerhafte Werte von 0 bis 100. Manöver erhöhen die Ausbildung. Veteranenerfahrung entsteht vor allem durch überlebte Gefechte; nur eingesetzte, überlebende Truppen tragen dazu bei. Neue Rekruten mischen sich in den Ausbildungsstand ein, weshalb große Rekrutierungen das bisherige Niveau senken können. Söldner bringen mehr Erfahrung mit.

Bei Rekrutierung und Waffenkauf zeigt das Heer-Fenster die Kosten der gewählten Menge separat. Entlassen erscheint als kostenfrei, erstattet aber keine früheren Rekrutierungskosten. Prüft zusätzlich die Wirtschaftsanzeige: Mehr Soldaten können die Auslastung der zivilen Wirtschaft senken.

Truppengattung	Taler je Einheit	Korn je Einheit
Infanterie	0,75	0,06
Kavallerie	1,75	0,18
Artillerie	5,50	0,04
Söldner	1,50	0,09

Die Tabelle zeigt das normale Manöver. Für das große Manöver werden zunächst die ungerundeten Gesamtkosten mit 2,40 beziehungsweise 3,00 multipliziert; erst danach wird jeweils auf volle Taler und Korn aufgerundet.

Beispiel: das Schnellstart-Heer

420 Infanteristen, 80 Kavalleristen und 8 Artillerieeinheiten kosten beim normalen Manöver 499 Taler und 40 Korn. Das große Manöver kostet 1.198 Taler und 120 Korn. Es erhöht Ausbildung um 18 und Moral um 5 Punkte, jeweils bis zum Höchstwert; die Veteranenerfahrung verändert sich dabei nicht. Im gezeigten Schnellstart-Beispiel steigen Ausbildung von 55 auf 73 und Moral von 70 auf 75.



Abb. 11.2 Beispiel nach einem ausgeführten Manöver. Ausbildung, Moral und Ressourcen werden sofort angepasst.

Ohne Manöver und ohne Gefecht im abgerechneten Jahr sinken Ausbildung um 2,5 und Veteranenerfahrung um 0,75 Punkte. Der Erfahrungsfaktor regulärer Truppen beträgt 0,82 + Ausbildung × 0,0036 + Veteranen × 0,0015, höchstens 1,33. Waffenabdeckung, Moral, Versorgung und weitere Kampffaktoren kommen hinzu. Ausbildung 50 bei Veteranen 0 entspricht einem neutralen Erfahrungsfaktor.

Der Kornverbrauch des Manövers ist sofort erledigt. Eine bereits bestätigte Verteilung bleibt bestätigt und wird an den kleineren Vorrat angepasst. Prüft deshalb nach dem Training die verbleibende Versorgung und Reserve.

12. Diplomatie, Verträge und Hofhandel

Diplomatie ist mehr als ein Beziehungsschieberegler: Verträge schaffen Einkommen, Kartenkenntnis, Sicherheit, Durchmarsch und militärische Unterstützung.





Beziehungsstufen

Wert	Status
75–100	Freundlich
55–74	Neutral
35–54	Kühl
0–34	Feindselig

Diese Bezeichnungen gelten im Diplomatie-Hauptfenster. Die Feldzugsvorschau kann andere Beziehungswörter verwenden; für Aktionen zählt der Zahlenwert. Ein Angriffspakt verlangt 75 Beziehungspunkte. Die Aktionshinweise zeigen die Voraussetzungen und ihren aktuellen Erfüllungsstand.

Wichtige diplomatische Aktionen

Aktion	ab Rang	Grundvoraussetzung / Wirkung
Gesandter	Baron	300 Taler; +8 Beziehung, +8 Prestige.
Geschenk	Baron	500 Taler; Ziel erhält volle 500; +12 Beziehung, +10 Prestige.
Handelsabkommen	Baron	ab Beziehung 55; 4 Jahre; Handelsertrag, Kartenkenntnis, gebührenfreier Hofhandel und mehrere Angebote pro Jahr.
Nichtangriffspakt	Baron	ab Beziehung 45; Laufzeit 5 Jahre; verhindert Krieg zwischen Partnern.
Durchmarschrecht	Markgraf	ab Beziehung 60; Laufzeit 4 Jahre; erlaubt reale Marschwege durch Vertragsgebiet und deckt die Karte auf.
Angriffspakt	Markgraf	ab Beziehung 75; Laufzeit 5 Jahre; vertragliche Marschwege und begrenzte Unterstützung bei Eroberungen.
Sanktion	Kurf.	erfordert aufgedeckte feindliche Geheimdienstlage; 3 Jahre; Beziehung -18 und Handelsmalus für Ziel.

MENSCHEN VS. KI

Zwischen menschlichen Spielern werden Verträge als Vorschläge versandt und müssen angenommen oder abgelehnt werden. Bei KI-Herrschern entscheidet die KI anhand von Beziehung und eigener Lage.

Voraussetzungen gezielt prüfen

Bei gesperrten Bau- und Ereignisaktionen helfen die Hinweise zu Kosten und Sperrgründen. Diplomatie-Aktionen zeigen mit ✓/✗, welche Bedingungen erfüllt sind: Würde, Taler, Beziehung, Agenten, Soldaten, Verträge und Jahreslimit. Ein verbrauchter Jahresversuch bleibt bis zum nächsten Regierungsjahr gesperrt. Beim Attentat ändern sich Voraussetzungen und Kosten mit dem gewählten Ziel.

Hofhandel: ein Angebot erstellen

Öffnet „Diplomatie“, wählt den gewünschten Gegenhof und verwendet unter „Handel zwischen Höfen“ die Schaltfläche „Handelsangebot erstellen“. Auch der normale Markt führt mit „Zur Diplomatie“ hierher.

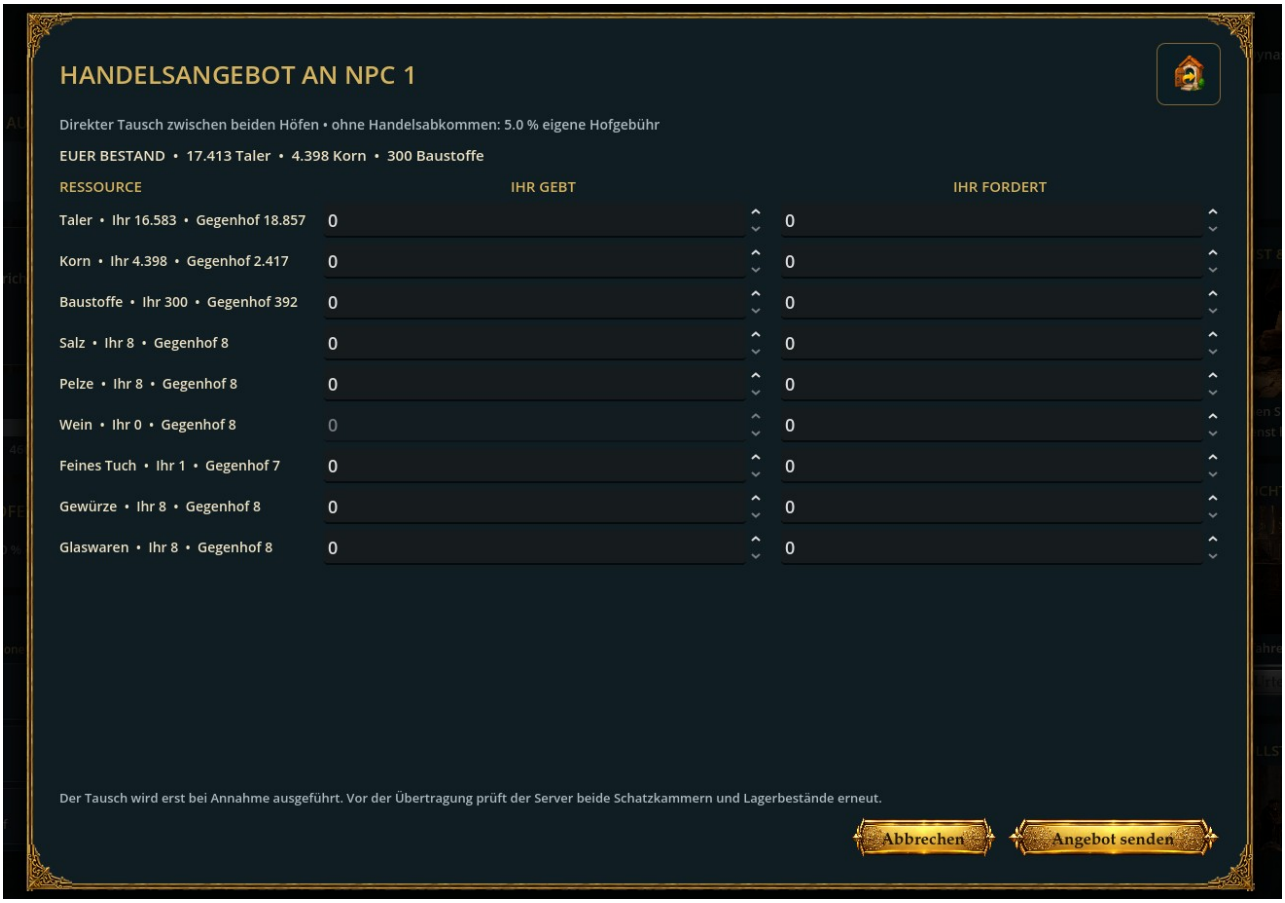


Abb. 12.1 Direktes Handelsangebot mit getrennten Mengen für Angebot und Gegenleistung.

1. Auf der linken Seite Eure Leistung eingeben: Taler, Korn, Baustoffe und/oder Hofwaren.

2. Rechts die gewünschte Gegenleistung eingeben. Auf beiden Seiten muss mindestens eine Leistung stehen; ein reines Geschenk gehört zur separaten Geschenkaktion.

3. Bestände und Gebühren prüfen. Ohne Bestand bleibt das betreffende Feld bei null gesperrt.

4. „Angebot senden“ wählen. Bei einem menschlichen Gegenhof wird der Tausch erst durch dessen Annahme ausgeführt; ein KI-Hof bewertet das Angebot sofort.

Ein Hofwaren-Tausch ist nur möglich, wenn beide Herrscher die Ware ihrer Würde nach handeln dürfen. Ab Herr/Herrin steht Salz zur Verfügung; Pelze und Wein folgen ab Baron. Die vollständigen Freischaltungen stehen in Anhang C.

Annehmen, ablehnen oder verhandeln



Abb. 12.2 Eingehendes Angebot mit Annahme, Ablehnung und Gegenangebot.

„Annehmen“ prüft beide Lager und Schatzkammern erneut und führt beide Leistungen zusammen aus. „Ablehnen“ beendet den Vorschlag ohne Tausch. Ein Angebot reserviert Eure Waren nicht: Wenn inzwischen etwas fehlt, kann die Annahme scheitern.

„Gegenangebot“ öffnet die Eingabemaske aus Eurer Sicht. Die bisher geforderte Leistung wird zu „Ihr gebt“, die bisher angebotene zu „Ihr fordert“. Passt die Mengen an und sendet das Gegenangebot zurück.

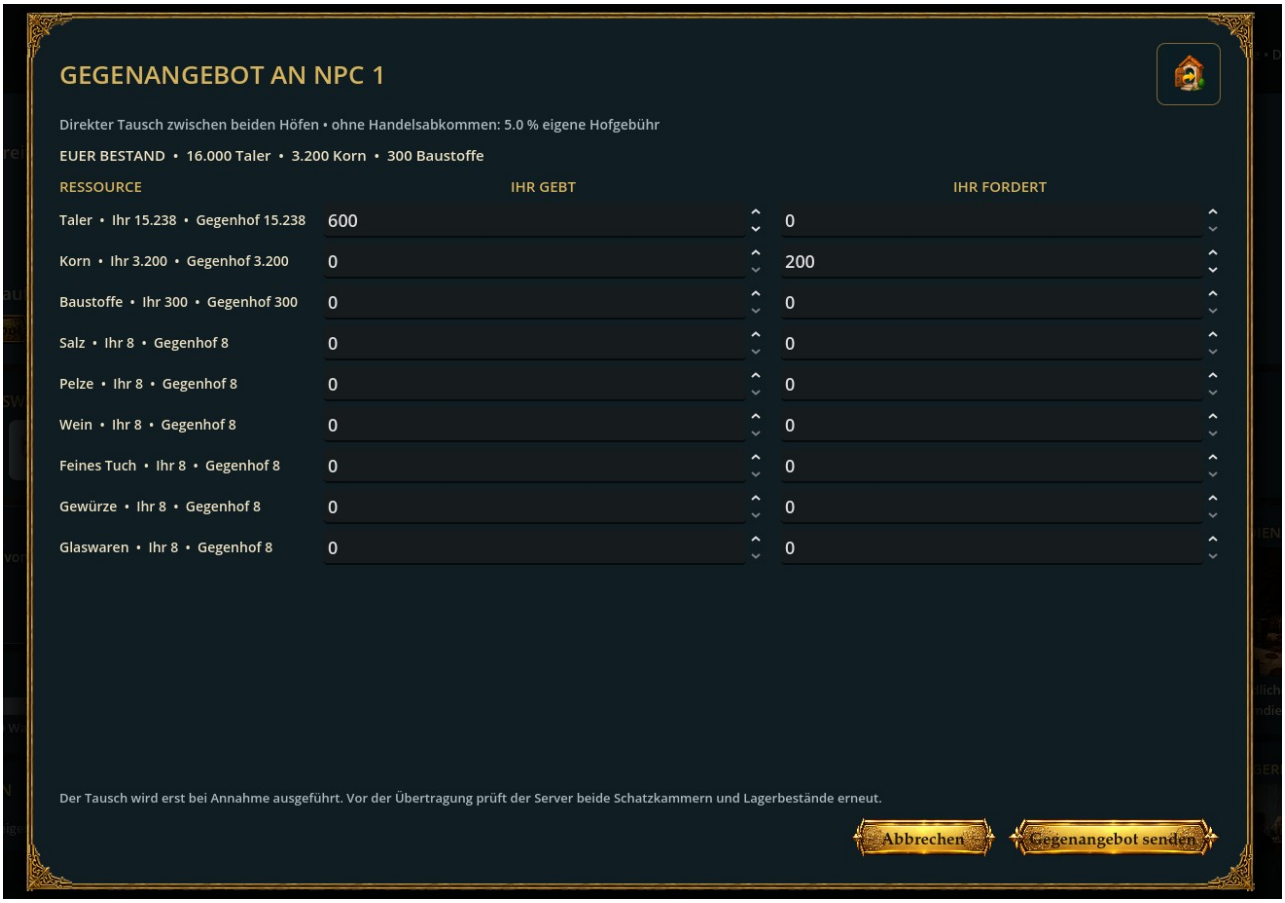


Abb. 12.3 Gegenangebot bearbeiten. Erst die Bestätigung sendet die neuen Konditionen.

Der ursprüngliche Vorschlag wird durch das Gegenangebot ersetzt. Beide Seiten erhalten Rückmeldungen über den Verhandlungsstand. Nicht beantwortete Vorschläge verfallen nach zwei Regierungsjahren.

Gebühren, Grenzen und ein Rechenbeispiel

Regel	Ohne Handelsabkommen	Mit Handelsabkommen
Hofgebühr	5 % auf gezahlte Taler	keine
Eigene Angebote an denselben Hof	höchstens eines pro Jahr	mehrere pro Jahr
Offene eigene Angebote an denselben Hof	höchstens eines gleichzeitig	höchstens eines gleichzeitig

Die Hofgebühr wird zusätzlich zu den gezahlten Talern abgezogen und auf ganze Taler gerundet. Der Empfänger erhält den angebotenen Talerbetrag vollständig. Zahlt auch die Gegenseite Taler, trägt sie die Gebühr auf ihre eigene Zahlung. Ein reiner Warentausch ohne Taler erzeugt keine Talergebühr.

Beispiel: Ihr zahlt 1.000 Taler und erhaltet 500 Korn. Ohne Handelsabkommen benötigt Ihr 1.050 Taler: 1.000 gehen an den Gegenhof, 50 sind Gebühr. Mit aktivem Handelsabkommen benötigt Ihr nur 1.000 Taler. Die 500 Korn müssen bei der Annahme noch beim Gegenhof vorhanden sein.

Ein reguläres eigenes Angebot verbraucht ohne Handelsabkommen den Jahresversuch auch dann, wenn die KI es ablehnt. Gegenangebote gehören zur laufenden Verhandlung. Handelssanktionen zwischen den beiden Höfen blockieren den Direkthandel in beiden Richtungen.

Wie die KI entscheidet

Die KI vergleicht den Warenwert beider Seiten mit den aktuellen Marktpreisen. Gute Beziehungen und ein Handelsabkommen erleichtern ihre Zustimmung. Korn bei knapper Versorgung und Baustoffe bei niedrigem Lagerbestand sind für sie besonders interessant. Ein Angebot muss trotzdem für beide Seiten erfüllbar sein.

Markt oder Hofhandel?

Weg	Geeignet für
Handel / Markt	Sofort kaufen oder verkaufen; feste aktuelle Marktpreise; auch Land.
Diplomatie / Hofhandel	Mengen und Gegenleistung mit einem anderen Haus aushandeln; auch Tauschpakete ohne Taler.
Handelsabkommen	Mehrjähriger Vertrag: laufende Vorteile plus gebührenfreie direkte Geschäfte.

Der Ablauf gilt im Einzelspieler mit KI-Höfen ebenso wie im LAN und auf Dedicated-Servern. In Mehrspielerpartien prüft die führende Spielinstanz alle Übertragungen; ein offenes Eingabefenster allein bewegt noch keine Ressourcen.

13. Geheimdienst, Intrige und Hofgericht

Agenten sind knappe Ressourcen. Spionage, Sabotage und Attentate verbrauchen echte Agenten; gefangene Gegner können später selbst rekrutiert werden.





Agentenpools

Es gibt zwei getrennte Vorräte: Saboteure/Spione und Attentäter. Jeder Pool ist auf maximal 5 Agenten begrenzt. Spionage und Sabotage verbrauchen je einen Saboteur/Spion; Attentate verbrauchen einen Attentäter - auch bei Fehlschlag.

Operationen

Operation	ab	Kosten/Ressource	Ergebnis
Spionage	Fürst	450 Taler + 1 Saboteur	Erfolg deckt u.a. Schatzkammer, Heer/Waffen und lebende Kinder auf. Erfolgschance sinkt mit Ziel-Sicherheit.
Sabotage	Fürst	700 Taler + 1 Saboteur	Kann ein Zielgebäude zerstören; Risiko der Gefangennahme bei Fehlschlag.
Raubzug	Markgraf	350 Taler, mind. 60 Soldaten	Chance abhängig vom Kräfteverhältnis; kann 700-2.400 Taler erbeuten, kostet Soldaten.
Attentat	Herzog	1 Attentäter; 1.600 Taler gegen Herrscher, sonst 1.250	Ziele: Herrscher, Ehepartner, Erbe oder Kind. Pro Zielreich nur ein Attentatsversuch pro Jahr.

Die Ziel-Sicherheit steigt mit Rang und Kasernen. Dadurch werden Agentenoperationen gegen entwickelte Reiche deutlich schwieriger.

Gefangene Agenten

- Verhören: 150 Taler; kann Herkunft aufdecken, verschlechtert bei Aufdeckung die Beziehung.
- Rekrutieren: einmaliger Versuch; Chance steigt nach erfolgreichem Verhör bzw. bekannter Herkunft. Bei Erfolg wandert der Agent in Euren Pool, sofern dort Platz ist.

- Gerichtsverfahren: Schuldspruch wahrscheinlicher bei aufgedeckter Herkunft; reiche Gegner können Richter zu bestechen versuchen.
- Hinrichten: erst nach Schuldspruch; bringt Prestige, kostet Zustimmung und kann Beziehungen verschlechtern.
- Begnadigen: verbessert bei bekannter Herkunft die Beziehung zum Herkunftsreich.

14. Krieg und Feldzug

Feldzüge sind planbare, kostspielige Jahresaktionen. Ziel, Angriffsart, Truppenzusammensetzung und Taktik werden vor dem Start festgelegt.



Abb. 14.1 Krieg und Feldzug im aktuellen Spiel. Vorschau und konkrete Kosten beziehen sich auf das gewählte Ziel.

Grundregeln

- Aktive Feldzüge sind ab Markgraf/Markgräfin verfügbar.
- Mehrere Feldzüge pro Jahr sind möglich. Es gibt keine feste Anzahlgrenze; freie Truppen, Taler, Korn und die übrigen Voraussetzungen begrenzen Eure Planung.
- Ein offener Nichtangriffspakt blockiert den Krieg gegen den Vertragspartner.
- Ein noch nicht verwaltetes erobertes Land (fehlender Regent) blockiert weitere Feldzüge.
- Das Ziel muss über eine zusammenhängende Kartenroute erreichbar sein: direkt an kontrolliertem Gebiet oder über Länder mit bestehenden Durchmarschrechten beziehungsweise Angriffspakten. Ein Vertrag erlaubt keinen beliebigen Sprung über andere, nicht zugängliche Länder.

Angriffsarten

Art	Grundkosten	Minimum	Beziehung	Kriegsmüdigkeit	Ziel
Erobern	3.900 Taler	150 Mann	-48	+18	Land übernehmen; nach Sieg Regent Pflicht.
Plündern	1.700 Taler	80 Mann	-34	+10	Beute und Schwächung ohne Landübernahme.
Sabotage	2.200 Taler	70 Mann	-40	+12	Gebäude/Infrastruktur militärisch zerstören.
Strafexpedition	1.950 Taler	90 Mann	-30	+9	Ordnung/Moral des Gegners schwächen.

Die Gesamtkosten berücksichtigen zusätzlich eingesetzte Soldaten, gegnerische Verteidigung, Entfernung und spezialisierte Truppen. Prüft Kosten, Kornnachschub, erwartete Verluste und Risiko vor dem Bestätigen. Die angezeigten Taler- und Kornkosten werden bei erfolgreicher Vormerkung sofort abgezogen und später nicht ein zweites Mal berechnet.

Feldzugverlauf und Musik

„Feldzug starten“ merkt den Befehl verbindlich vor und bindet die gewählten Truppen. Ihr könnt das Fenster anschließend schließen oder mit den verbleibenden freien Kräften ein anderes zulässiges Zielland planen. Dasselbe Land kann im selben Jahr nicht doppelt vorgemerkt werden. Die eigentliche Kriegsschau findet erst am gemeinsamen Jahresabschluss nach den offenen Kriegsentscheidungen statt. Sie zeigt AUFBRUCH → MARSCH → GRENZE → GEFECHT → ERGEBNIS mit eigener Musik. Spätere Kämpfe verwenden bereits verminderte Truppen und geänderte Besitzstände. Hat das konkret angegriffene Land inzwischen den Besitzer gewechselt, wird ein späterer Befehl gegen dieses Land abgebrochen.

Mehrere Feldzüge planen

1. Ziel und Marschweg prüfen, Angriffsart wählen und ein Kontingent aus den angezeigten freien Truppen zusammenstellen.

2. Taler, Korn, Risiko und die verbleibende Versorgung des eigenen Reiches kontrollieren. Mit „Feldzug starten“ verbindlich bestätigen.

3. Nach der Bestätigung sind Kosten bezahlt und Truppen gebunden. Bereits verplante Infanterie, Kavallerie, Artillerie, Söldner und Miliz können nicht erneut eingesetzt werden.

4. Für einen weiteren Feldzug ein anderes zulässiges Zielland wählen. Die Maske zeigt die noch freien Kräfte und die Zahl vorgemerkter Feldzüge; nach Möglichkeit springt sie zum nächsten zulässigen Ziel.

5. Eingehende Kriegskonferenzen und Hilfsangebote bearbeiten. Beendet Euren Zug, sobald auch alle sonstigen Pflichtentscheidungen abgeschlossen sind.

Stadtverteidigung bei Eroberungen

Zieltyp	Zusätzliche Verteidigung	Verlustminderung des Verteidigers
Stadt	180	16 %
Großstadt	320	25 %
Residenzstadt	520	34 %

Dieser Befestigungswert gilt gegen Eroberungen. Er ist kein rekrutierbares Heer und kann nicht in den eigenen Angriff mitgenommen werden. Befestigte Ziele erhöhen zugleich die Angreiferverluste.

Taktiken

Taktik	Angriff	Verluste	Besonderheit
Ausgewogen	normal	normal	keine extreme Ausrichtung.
Sturmangriff	+13%	+22%	schneller, aggressiver; profitiert von Infanterie/Artillerie.
Vorsichtiger Vormarsch	-6%	-28%	schont Truppen.
Umzingeln	+6%	-12%	Kavallerie besonders nützlich.
Belagerung	+2%	-22%	Artillerie besonders stark bei Eroberung.
Defensive Stellung	-4%	-35%	Infanterie/Miliz besonders verlustarm.
Schneller Vorstoß	+4%	+5%	Kavallerie stark, Artillerie bremst.

Unterstützung bei Eroberungen

Eroberungen lösen keine spontane Kriegskonferenz aus. Für sie bleibt die begrenzte Hilfe aus vorher geschlossenen Angriffspakten bestehen. Ein Partner mit aktivem Angriffspakt und Beziehung mindestens 60 kann ungefähr 8 % seiner Armee beitragen, begrenzt auf etwa 20 bis 180 Soldaten; die Hilfe fließt mit reduzierter Kampfkraft ein. Die Schwelle 60 für bestehende Unterstützung ist nicht die Abschlussbedingung 75 für einen neuen Angriffspakt.

Nach der letzten Eroberung folgt zuerst das Kriegsergebnis, dann die Einsetzung eines Regenten und anschließend gegebenenfalls die Reichseiniger-Auszeichnung.

Kriegskonferenz: Plündern, Sabotage und Strafexpedition

Vor der Auflösung dieser drei nicht-erobernden Feldzüge werden die übrigen aktiven Höfe gefragt, ob sie den Angreifer unterstützen, den Verteidiger unterstützen oder neutral bleiben. Das gilt sowohl zwischen Menschen als auch in Partien mit KI-Höfen. Eine Eroberung bleibt von dieser spontanen Beteiligung ausgenommen.

Als helfender Hof entscheiden

1. Prüft Angreifer, Verteidiger und Art des Feldzugs. Entscheidet bewusst, welche Seite Ihr unterstützen wollt, oder wählt „Neutral bleiben“.

2. Wählt für die gewünschte Seite „Kleine Hilfe“, „Normale Hilfe“ oder „Starke Hilfe“. Das Kontingent wird aus Euren tatsächlich freien regulären Truppen berechnet und ist je Stufe begrenzt.

3. Prüft das angezeigte Kontingent und die Vergütung. Truppengattung, Ausbildung und Veteranenerfahrung gehen in die Berechnung ein. Das Angebot ist noch keine angenommene Beteiligung.

4. Wartet auf Annahme oder Ablehnung durch den begünstigten Hof. Bereits angebotene beziehungsweise angenommene Hilfstruppen sind reserviert und können nicht gleichzeitig in einen eigenen weiteren Feldzug geschickt werden.

Ein Nichtangriffspakt mit der gegnerischen Seite verhindert die militärische Beteiligung. Das gilt für Hilfe im Angriff ebenso wie für Hilfe in der Verteidigung. „Durchmarsch erlauben“ ist keine Antwortoption: Neue Wegerechte werden nicht spontan in der Konferenz erteilt.

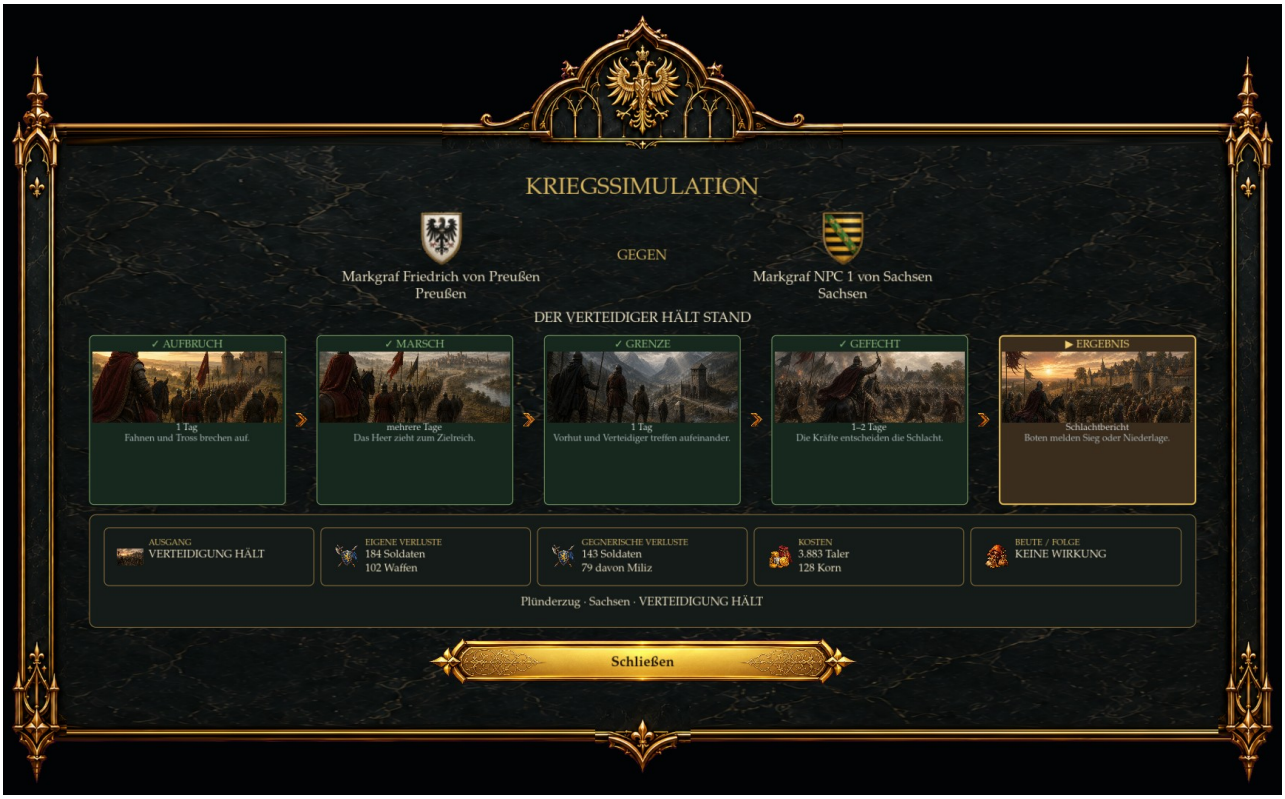
Als Angreifer oder Verteidiger Hilfe annehmen

Das militärische Hilfsangebot nennt Stärke und Zusammensetzung der Truppen, verlangte Taler und Eure verfügbare Staatskasse. Prüft, ob Euch die Verstärkung diesen Preis wert ist. Erst „Hilfe annehmen“ bestätigt die Beteiligung und zahlt die Vergütung sofort an den Helfer. „Hilfe ablehnen“ verzichtet auf dieses Angebot.

Hilfstruppen bleiben Eigentum des helfenden Hofes. Ihre tatsächlichen Verluste werden nach dem Gefecht von dessen Heer abgezogen; auch Moral und Kampferfahrung werden dort fortgeschrieben. Angenommene Hilfe stärkt die Beziehung zum begünstigten Hof und belastet die Beziehung zur gegnerischen Seite. Eine Hilfszusage ist deshalb eine militärische und diplomatische Entscheidung.

Beute und Wirkung der drei Angriffsarten

- Plünderung: Ein begrenzter Teil der tatsächlich erzielten Beute geht zusätzlich an beteiligte Angreifer-Hilfshöfe. Diese Beutebeteiligung ist vom vorher gezahlten Sold getrennt.
- Sabotage: Die tatsächliche militärische Überlegenheit einschließlich angenommener Hilfstruppen bestimmt die Stärke der Wirkung. Bis zu drei begrenzte Sabotagetreffer sind möglich.
- Strafexpedition: Entschädigung sowie Auswirkungen auf Zustimmung, öffentliche Ordnung und Heeresmoral skalieren mit der tatsächlichen Überlegenheit; auch diese Verstärkung hat Obergrenzen.
- Ergebnis: Die gemeinsame Schlachtmeldung führt Hilfstruppen und deren Verluste auf. Prüft als Helfer anschließend auch den Zustand Eures eigenen Heeres.



Feldzugsergebnis in 0.8.3.0: Ausgang, eigene Verluste, gegnerische Verluste, Kosten und Beute beziehungsweise Folgen.

KI-Feldzüge und Warten am Jahresende

KI-Höfe planen neben Eroberungen auch Plünderung, Sabotage und Strafexpedition. Sie bewerten Kräfteverhältnis, Beziehungen, Vermögen, Infrastruktur, Entfernung, Kosten und Reserven. Leichte KI greift seltener und vorsichtiger an; Mittel und Schwer handeln häufiger und risikobereiter. Daher könnt Ihr selbst im Einzelspieler als unbeteiligter Hof um Hilfe gebeten werden.

Neue KI-Feldzüge können den Jahresabschluss für Eure Antwort anhalten. Nach der letzten menschlichen Kriegsentscheidung geht es automatisch weiter; Euer versiegelter Zug bleibt für allgemeine Regierungsaktionen geschlossen.

15. Eroberte Länder und Regenten

Erobern ist nicht gleich verwalten. Jedes neue Untertanenreich benötigt sofort einen Regenten - mit unterschiedlichem Tribut, Unterhalt und Loyalitätsprofil.



Warum die Regentwahl zwingend ist



Regentenwahl in 0.8.3.0. Karte markieren, Auswirkungen prüfen und „Ausgewählten Regenten einsetzen“ bestätigen.

Ein erobertes Land benötigt eine Verwaltung. Nach der Kriegsschau setzt der erfolgreiche menschliche Eroberer einen Regenten ein; mehrere offene Regentschaften werden nacheinander abgefragt. Das Pflichtfenster öffnet auch während der normalen Planung, sobald eine Verwaltung fehlt. Das gilt für Nebenländer zu Szenariobeginn und ältere Spielstände mit offener Regentschaft. Nach der Wahl aus der Planung kehrt Ihr zur Regierungsansicht zurück. Offene Regentschaften blockieren weitere Feldzüge und den Zugabschluss.

Wählt eine der vier Porträtkarten. Der goldene Rahmen markiert die Auswahl; erst „Ausgewählten Regenten einsetzen“ schließt die Ernennung ab. Vergleicht zuvor Abgaben, Ordnung, Loyalität und Verwaltungskosten im Detailbereich. Die Einsetzung kann auch über verfügbaren Kredit finanziert werden. Ist selbst die günstigste Option nicht finanzierbar, erscheint „Land aufgeben – Verwaltung nicht finanzierbar“. Dadurch wird das betroffene Nebenland wieder neutral; ein noch ausstehender Einigungsbonus entfällt.

Regent	Einsetzung	Unterhalt	Tributfaktor	Loyalität	Profil
Militärstatthalter	900	1.200/Jahr	0,88	+3,8/Jahr	sicher, aber geringerer Tribut.
Regent aus der Dynastie	700	650/Jahr	1,00	+2,8/Jahr	ausgewogener Mittelweg.
Einheimischer Adeliger	300	250/Jahr	0,76	+4,6/Jahr	sehr loyal und günstig, niedriger Tribut.
Hofkanzler	450	350/Jahr	1,16	-1,2/Jahr	maximaler Tribut, höheres Unruherisiko.

Tribut und Aufstand

Untertanenländer leisten jährlich Tribut. Höhe und Stabilität hängen von Landgröße, Herrschaftsdauer, Regent, Loyalität und Kriegsmüdigkeit ab. Sehr niedrige Loyalität kann einen Aufstand auslösen; dann wird das Gebiet wieder unabhängig und Ihr verliert Prestige.

16. Haus und Dynastie

Euer Reich kann reich und mächtig sein - wenn die Dynastie erlischt, endet dennoch die Herrschaft. Ehe, Kinder und Nachfolge sind deshalb Kernmechaniken.



Heirat

Ein unverheirateter, lebender Herrscher kann ab 18 Jahren heiraten. Der allgemeine Hof-Heiratsmarkt bietet drei regionale Kandidaten unabhängig von der Zahl anderer Spieler. Die Hofheirat kostet je nach gesellschaftlicher Herkunft 500, 650, 750, 900 oder 1.100 Taler und verbessert die Zustimmung. Prüft den konkreten Preis auf der Angebotskarte; es gilt keine einheitliche Pauschale mehr. Eine dynastische Verbindung zu einem anderen Reich erfordert mindestens Beziehung 45 und verbessert die Beziehung zusätzlich.

Herrscherinnen erhalten weibliche Herrscherporträts und männliche Kandidaten auf dem allgemeinen Heiratsmarkt; Herrscher erhalten weibliche Kandidatinnen. Die Auswahl richtet sich nach dem in der Lobby gewählten Geschlecht. Größere Familienporträts und Heiratskarten erleichtern den Vergleich. Bei einer Verbindung mit einem anderen menschlichen Haus erhält auch der Gegenhof eine Hochzeitsmeldung.

Kinder

Geburten sind möglich, solange der Ehepartner lebt, im gebärfähigen Alter liegt, der Herrscher nicht zu alt ist, keine schwere Krise herrscht und noch nicht zu viele lebende Kinder vorhanden sind. Kinder altern jährlich und können durch Unglück, Krankheit oder feindliche Intrigen sterben.

Nachfolge

Das älteste lebende Kind erbt.

Ist der Erbe jünger als 16, regiert er minderjährig; Heirat ist erst ab 18 möglich.

Gibt es kein lebendes Kind, übernimmt ein lebender Ehepartner die Herrschaft.

Gibt es weder Kind noch Ehepartner, erlischt die Dynastie und ein entsprechendes Endereignis wird ausgelöst.

ATTENTATSZIELE

Feindliche Attentate können ausdrücklich Herrscher, Ehepartner, Erben oder andere Kinder treffen. Dadurch ist ein gut gefüllter Stammbaum echte strategische Absicherung.

Gesundheit und Tod

Hunger, Versorgungskrise und Alter beeinflussen die Herrschergesundheit. Todesfälle von Herrscher, Ehepartner und Kindern werden als große Informationsereignisse mit Todesursache, Erben und Nachfolger dargestellt.

17. Ereignisse und Hofbitten

Zufallsereignisse zwingen zu Entscheidungen zwischen Taler, Korn, Bevölkerung, Zustimmung, Agenten und Reichspunkten.



Abb. 37 Ereignisentscheidung mit zwei Erklärungskarten und den zugehörigen Antwortschaltflächen.

Die Grundchance für ein Ereignis liegt bei rund 55% pro Jahr. Wiederholungen sind seltener; nach zwei ruhigen Jahren steigt die Chance deutlich auf rund 84%. Welches Ereignis gewählt wird, hängt zusätzlich vom aktuellen Rang und Ereignisgewicht ab.

Ein offenes Ereignis muss beantwortet werden, bevor Ihr den Zug abschließen könnt. Lest die beiden Erklärungskarten oberhalb der Antwortbuttons: Dort stehen die konkreten Folgen und bei Ereignisketten der weitere Verlauf. Die kurzen Buttons lauten häufig „Akzeptieren“ oder „Ablehnen“; ihre Bedeutung ergibt sich aus der jeweils zugehörigen Karte. Optionen können bei fehlenden Ressourcen gesperrt sein.

Arten von Auswirkungen

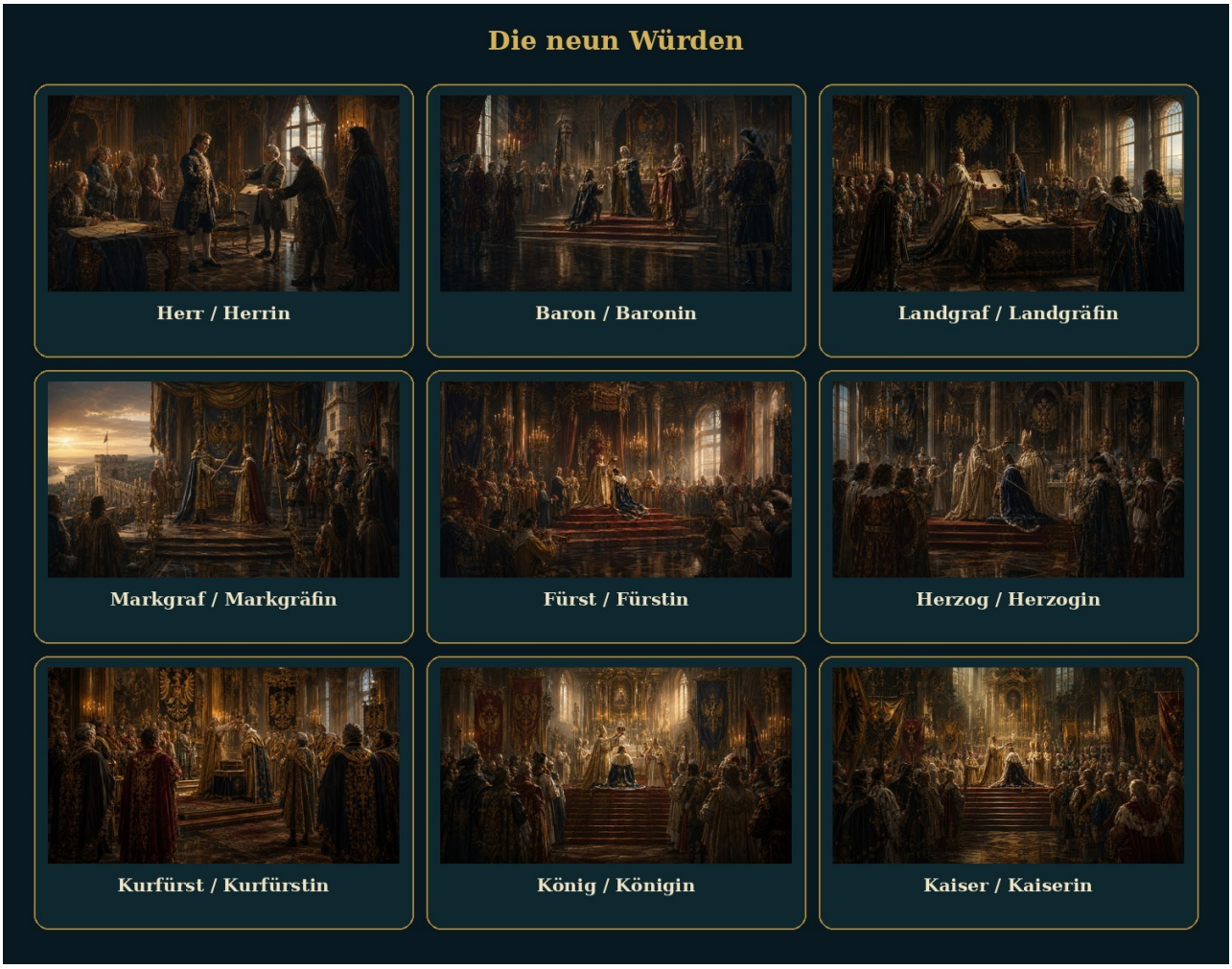
- Taler, Korn und Baustoffe gewinnen oder verlieren.
- Bevölkerung aufnehmen oder entlasten.
- Zustimmung verändern.
- Direkte kleinere Reichspunkte-/Score-Effekte erhalten.
- Seltene Agenten rekrutieren: „Eine dunkle Gestalt am Hintertor“ kann einen Saboteur liefern; „Der herrenlose Klingenmeister“ einen Attentäter.

VOLLSTÄNDIGE LISTE

Alle 25 aktuell implementierten Ereignisse mit beiden Entscheidungen und ihren direkten Effekten stehen in Anhang H.

18. Reichspunkte, Prestige und Würden

Reichspunkte sind die kumulative Karriereleiter. Höhere Würden verlangen zusätzlich ein tatsächlich funktionierendes Reich.



Reichspunkte entstehen bei der Jahreswertung

Die Jahresabrechnung bewertet Wirtschaftsbilanz, Vermögen, Bevölkerungsentwicklung, Versorgung, Zustimmung, Ordnung, Ausbau, neues Prestige, Siedlungsentwicklung, Handel, Militärerfolg, Schulden, Krisen und Kriegsmüdigkeit. Der resultierende Jahreswert wird zu den vorhandenen Reichspunkten addiert, niemals unter Null.

Die neun Würden

#	Würde	Kernanforderungen	Neue Schwerpunkte
0	Herr / Herrin	Startwürde	Grundwirtschaft: Bauen, Kornhandel am Inlandsmarkt, Land und Baustoffe.
1	Baron / Baronin	2.200 RP	Erweiterte Steuerpolitik und grundlegende Diplomatie.
2	Landgraf / Landgräfin	4.800 RP, 1.300 Ew.	Justizpolitik und breiterer Warenhandel.

#	Würde	Kernanforderungen	Neue Schwerpunkte
3	Markgraf / Markgräfin	8.500 RP, 1.700 Ew., 1 Stadt	Heer, Kaserne, Rekrutierung, Waffen, Raubzug und aktive Feldzüge.
4	Fürst / Fürstin	14.000 RP, 2.200 Ew., 2 Städte, Prestige 600	Erweiterte Diplomatie, Spionage und Sabotage.
5	Herzog / Herzogin	22.000 RP, 2.800 Ew., 3 Städte	Erweiterte Dynastie-/Hofpolitik und Attentatsoperationen.
6	Kurfürst / Kurfürstin	34.000 RP, 3.400 Ew., 4 Städte, Palast 3/5, Prestige 1.400	Reichspolitik, Sanktionen und große Prestigeprojekte.
7	König / Königin	50.000 RP, 4.000 Ew., 5 Städte, Palast 5/5, Prestige 2.200	Kathedralenbau und höchste diplomatische Stellung.
8	Kaiser / Kaiserin	70.000 RP, 5.200 Ew., 5 Städte, Palast 5/5, Kathedrale 4/4, Prestige 4.000	Endrang: alle freigeschalteten Herrschaftsfunktionen.

MEHRERE RÄNGE AUF EINMAL?

Die Rangprüfung läuft von der aktuellen Würde nach oben und bricht am ersten nicht erfüllten Rang ab. Wer durch einen starken Jahresabschluss mehrere aufeinanderfolgende Stufen vollständig erfüllt, kann technisch bis zur höchsten lückenlos erfüllten Würde aufsteigen.

Prestige vs. Reichspunkte

Prestige ist ein laufender Herrschaftswert und zugleich Eingang in die nächste Jahreswertung. Reichspunkte sind die dauerhafte Rangwährung. Deshalb kann eine diplomatische oder militärische Aktion sofort Prestige anzeigen, während der Reichspunktebalken erst nach dem Jahresbericht sichtbar steigt.

19. Kaiserkrone, Reichseiniger und Sieg

Das Endspiel verbindet Ökonomie, Städtebau, Dynastie, Versorgung und Außenpolitik. Es gibt mehrere Wege zur Kaiserkrone, aber nur eine Kaiserprüfung.

Kaiserbedingungen in Version 0 8 3 0

Bedingung	Erforderlich
Reichspunkte	70.000
Land	1.800 ha
Bevölkerung	5.200
Taler	100.000
Städte	5
Residenzen	1

Bedingung	Erforderlich
Kontrollierte Gebiete	3
Öffentliche Ordnung	mind. 75
Zustimmung	mind. 65
Prestige	4.000
Palast	5 / 5 Flügel
Kathedrale	4 / 4 Abschnitte
Versorgung	stabil
Schulden	keine tragbare Restverschuldung im Kaisercheck

Die Tabelle beschreibt das freie Spiel. „Kaiser ohne Eroberung“ ersetzt die Drei-Länder-Forderung durch eine Laufbahn ohne Eroberung; „Kaiser nur durch Diplomatie“ ersetzt sie durch das erforderliche aktive Partnernetz. Andere Kaiserbedingungen bleiben unverändert. Die unten genannten Chronikbezeichnungen sind nicht mit den gleichnamig klingenden Szenariozielen gleichzusetzen.

Welcher Kaiserweg wird in der Chronik genannt?

- Reichseiniger: alle acht Länder unter Eurer Kontrolle.
- Diplomatischer Kaiser: mindestens vier aktive Bündnis-/Handels-/Durchmarschverbindungen der relevanten Vertragstypen.
- Militärischer Kaiser: mindestens fünf kontrollierte Gebiete, sofern nicht bereits Reichseiniger.
- Wirtschafts-Kaiser: wenn die Kaiserbedingungen erfüllt sind, ohne die obigen Spezialpfade.

Reichseiniger

Sobald alle acht Länder unter einer Krone stehen, wird einmalig die Auszeichnung „Herrscher des Reiches - Reichseiniger“ vergeben. Sie bringt +5.000 Prestige und zusätzlich +5.000 Reichspunkte, die bei der nächsten Jahresabrechnung vollständig verbucht werden. Die Reichseinigung ersetzt aber keine wirtschaftlichen oder geistlichen Kaiserbedingungen.

20. Jahresbericht, Chronik und Highscores

Die Partie wird nicht nur gewonnen, sondern dokumentiert: Jahresbericht, Hofchronik, Endstatistik und Alltime-Highscores bilden eine langfristige Karriereakte.



Abb. 20.1 Jahresbericht einer Beispielpartie in 0.8.3.0.

Jahresbericht

Nach jedem Jahr zeigt der Bericht Einnahmen und Ausgaben, Versorgung, Bevölkerung, Entwicklung, Prestige-/Reichspunktefaktoren und Fortschritt zur nächsten Würde. Der Bericht ist zugleich die zentrale Stelle, an der die neuen Reichspunkte transparent verbucht werden.

Die Bevölkerungsbilanz lesen



Abb. 20.2 Bevölkerungsentwicklung im Jahresbericht.

Der Jahresbericht zerlegt die Veränderung in Geburten, Todesfälle, Zuwanderung und Abwanderung. Die vier Werte erklären den Nettozuwachs: Geburten − Todesfälle + Zuwanderung − Abwanderung = Bevölkerungsänderung.

Im gezeigten Beispiel wächst das Volk von 1.950 auf 2.024 Menschen: 47 Geburten − 20 Todesfälle + 55 Zuwanderer − 8 Auswanderer = +74. Diese Angaben gehören zum abgerechneten Jahr; sie sind keine Vorhersage für den nächsten Zug.



Abb. 20.3 Volk und Reichslage im Jahresbericht.

Die wichtigsten Ursachen erklären den Einfluss etwa von Zufriedenheit, Ordnung, Versorgung, Abgaben oder Wohnraum. Diese Ursachenwerte sind keine zweite, exakt addierbare Bevölkerungsrechnung. Für die rechnerische Bilanz verwendet Ihr die vier Bevölkerungsströme.

Unter „Alle Informationen“ seht Ihr außerdem die Veränderung der Ständezufriedenheit und bei einer Szenariopartie den Abschnitt „HERAUSFORDERUNG“. Prüft vor „Jahresbericht bestätigen“, welche Zielwerte noch fehlen und wie viel Zeit bis zur Frist bleibt.

Hofchronik

Die sichtbare Hofchronik führt die letzten 256 Einträge, darunter Verträge, Feldzüge, Rangaufstiege, dynastische Ereignisse und Reichseinigung. Die Kriegshistorie ist auf die letzten 96 Datensätze je Spieler begrenzt. Ältere Einträge können aus diesen Listen verschwinden; Karriere- und Langzeitstatistiken werden getrennt weitergeführt.

Abschlusswertung

Am Partieende wird eine gesonderte Karrierewertung erstellt. Sie ist nicht identisch mit den Reichspunkten. Ihre sieben Kategorien sind Dynastie, Expansion, Wirtschaft, Militär, Intrige, Prestige/Reichspunkte und Tempo. Anhang G erklärt die Berechnungsprinzipien.

Alltime Highscores

Die Alltime Highscores liegen jetzt zentral auf der Online-Zentrale. Das Hauptmenü zeigt die besten 50 Einträge und bietet „Aktualisieren“. Einzelspieler- und LAN-Abschlüsse werden als „Lokal“, Dedicated-Abschlüsse als „Online“ geführt. Die Gesamtpunktzahl entscheidet zuerst; bei Gleichstand folgen die kürzere Spieldauer und die Prestigewertung. Ohne Verbindung ist die zentrale Liste nicht verfügbar. Die frühere Löschfunktion der lokalen Liste entfällt.

21. Mehrspieler

Im Mehrspieler teilen sich menschliche und KI-Herrscher dieselbe Jahreslogik. Das Spiel wartet an wichtigen Synchronisationspunkten auf alle aktiven Menschen.



Lobby und Verbindung

- LAN: Ein Spieler hostet auf seinem PC. Die Mitspieler finden die Partie im Tab „Lokales Netzwerk“ oder treten direkt über die Host-Adresse bei.
- Online: Ein Dedicated Server vermittelt und betreibt die Partie. Ihr erreicht ihn über eine bekannte Adresse oder den Tab „Online-Server“. Ein Teilnehmer leitet die Lobby.
- In beiden Modi werden Länder, NPCs und Partieregeln über die zwei Lobbyseiten festgelegt. Alle Menschen bestätigen ihre Bereitschaft selbst. Die Einrichtung steht in Kapitel 2.

Bereit-Barriere

Ein Jahr wird erst fortgesetzt, wenn alle aktiven menschlichen Spieler ihren Zug abgeschlossen haben und alle menschlichen Kriegskonferenz- und Hilfsentscheidungen beantwortet sind. Solche Entscheidungen können auch nach Eurem Zugabschluss eintreffen. Nach der letzten Antwort setzt der gemeinsame Abschluss automatisch fort. Nach dem eigenen Jahresbericht gibt es eine weitere Wartephase, damit niemand bereits im neuen Jahr agiert, während andere noch ihren Abschluss lesen.

Verbindungsabbruch

In einer laufenden Dedicated-Partie übernimmt die KI das Reich eines aktiven Spielers, der die Verbindung trennt oder die Partie verlässt. Das gilt auch für den bisherigen Lobby-Leiter: Seine Leitungsrolle ist nach Spielstart kein Grund, die Partie für alle zu beenden. Die Runde läuft weiter, solange noch ein aktiver Mensch spielt. Mit derselben Spieler-ID kann ein Rückkehrer seinen bisherigen Sitz wieder übernehmen; derselbe Anzeigename genügt nicht. Im LAN muss der hostende PC mit seiner Spielinstanz weiterlaufen, weil er den Server stellt.

Gameplay-DLCs im Mehrspieler

Eine Partie verwendet das Gameplay-DLC-Profil ihres Erstellers. Alle menschlichen Teilnehmer benötigen dieselben Gameplay-DLCs in exakt derselben Version. Für Hof & Schicksal ist dies 0.3.0. Ein Fortsetzungsspiel übernimmt die Anforderungen aus dem Spielstand. Eine Basispartie und eine DLC-Partie können parallel auf demselben Dedicated Server laufen.

Für diesen Stand müssen Client und Dedicated Server 0.8.3.0 verwenden. Die eigentliche DLC-PCK bleibt auf den Spieler-PCs. Der Server enthält die benötigten Regeln bereits in seinem eigenen Export; ein zusätzlicher Server-DLC-Ordner wird nicht benötigt. Installation und Fehlerhilfe stehen in Kapitel 24.

Diplomatische Vorschläge

Verträge und Handelsangebote zwischen menschlichen Herrschern werden ausdrücklich angenommen oder abgelehnt; bei Handelsangeboten ist auch ein Gegenangebot möglich. Hof-, Diplomatie- und Familienmeldungen warten während Zug-/Berichtsbarrieren und Pflichtanzeigen und erscheinen danach nacheinander in einer freigegebenen Phase. Kriegskonferenzen und militärische Hilfsangebote sind notwendige Entscheidungen vor der Kriegsauflösung und können deshalb auch bei bereits abgeschlossenem Zug erscheinen.

Auch Betroffene erhalten Ergebnisse aus Spionage, Sabotage, Raubzug und Attentat aus ihrer eigenen Perspektive. Ein abgewehrter Raubzug wird beim Zielhof als Abwehr gemeldet. Diese Rückmeldungen werden erst angezeigt, wenn keine vorrangige Warte- oder Pflichtanzeige im Weg steht.

Ausgeschiedene Häuser beobachten weiter

Verliert ein Haus sein letztes Land oder erlischt seine Dynastie, wechselt es in den Beobachterstatus. Regierungsaktionen sind gesperrt; Karte, Chronik und Jahresberichte bleiben sichtbar. Beobachter müssen keinen Zug, keine Versorgung und keine Bericht-Barriere mehr bestätigen und halten die aktiven Spieler nicht auf. Im freien Spiel gilt: Bleibt von mehreren ursprünglichen Häusern nur eines regierend übrig, gewinnt dieses die Partie – auch im Modus „Bis Kaiserwürde“.

Verlässt ein ausgeschiedener Beobachter die Partie, wird sein Sitz nicht zur KI. Mit derselben Spieler-ID kann er zu seinem Beobachterplatz zurückkehren. War dieser ausgeschiedene Spieler bisher Lobby-Leiter, wird die Leitung an einen verbleibenden aktiven Teilnehmer übertragen. Das ersetzt keinen weiterlaufenden LAN-Host: Dessen Server muss weiterhin verfügbar bleiben.

Wenn „Server verarbeitet“ erscheint

Bei Aktionen auf einem Dedicated Server sperrt das Spiel weitere Klicks, bis die Antwort vorliegt. Bei etwas längerer Verarbeitung erscheint eine animierte Warteanzeige mit dem betreffenden Vorgang, etwa Bauen, Handel oder Krieg. Nach einigen Sekunden folgt ein zusätzlicher Hinweis. Wartet auf die Antwort, statt dieselbe Aktion wiederholt auszulösen; die Anzeige endet nach der tatsächlichen Serverrückmeldung.

22. Speichern, Einstellungen und Bedienung

Die Benutzeroberfläche ist auf Mausbedienung ausgelegt, unterstützt aber wichtige Tastaturwege und ein einheitliches Schließen-/Fokusverhalten.



Speichern und Laden

Es gibt zehn lokale Speicherplätze. „Spielstand laden“ im Hauptmenü und „Spielstände verwalten“ unter „Einstellungen & Spielstände“ öffnen die Verwaltung. In einer laufenden Partie kann jeder aktive menschliche Teilnehmer lokal speichern. Dedicated-Partien bieten zusätzlich zehn private Online-Speicherplätze je Spieler-ID. Gespeichert werden auch Stände, Szenariofortschritt und benötigte Gameplay-Erweiterungen. Ein DLC-Spielstand benötigt eine kompatible Installation; ohne sie wird das Laden mit einer Meldung blockiert.

Lokal und online speichern



Abb. 22.1 Verwaltung der lokalen Speicherplätze.

Wählt zuerst den Speicherort, danach den Platz und schließlich „Speichern“, „Laden“ oder „Löschen“. Prüft Name, Jahr und Datum des gewählten Eintrags. Das Überschreiben eines belegten Platzes und das Löschen benötigen eine zusätzliche Bestätigung.

„Lokal – dieser PC“ speichert auf Eurem Rechner. In einer Dedicated-Online-Partie steht zusätzlich „Online – privater VPS-Speicher“ zur Verfügung und ist dort vorausgewählt. Ein Online-Speicherplatz ist privat Eurer Spieler-ID zugeordnet; er ist keine gemeinsame Ablage aller Teilnehmer.

Eine Online-Partie fortsetzen

1. Den Online-Tab öffnen, mit derselben Online-Zentrale verbinden und „Online-Spielstände“ wählen.

2. Den privaten Speicherplatz markieren und „Als Partie laden“ anklicken. Die Zentrale erstellt daraus eine neue Fortsetzungspartie.

3. Frühere Mitspieler treten mit ihrer bisherigen Spieler-ID wieder bei. Namen, Herrscher, Reiche und Partieregeln stammen aus dem Spielstand.

4. Alle anwesenden Menschen setzen „Bereit“. Der Leiter wählt „Fortsetzung starten“.

Die Spieler-ID wird lokal gespeichert und bleibt unabhängig vom eingegebenen Herrschernamen bestehen. Bewahrt Eure Spielbenutzerdaten beim Umzug auf einen anderen Rechner auf, wenn Ihr auf dieselben Online-Spielstände und Sitze zugreifen wollt. Ein gleicher Anzeigename ersetzt die ID nicht.

Beim Fortsetzen eines Online-Spielstands bleibt der gespeicherte Spielername des reservierten Sitzes sichtbar. Auch aus einer laufenden Online-Partie könnt Ihr über „Einstellungen“ → „Spiel laden“ einen anderen Online-Stand laden. Ein geladener historischer Kriegseintrag wird dabei nicht als neuer Feldzug erneut abgespielt.



Abb. 22.2 Einstellungen mit Sprache, Lautstärken und weiteren Verwaltungsfunktionen.

Sprache wählen

Öffnet im Hauptmenü „Einstellungen & Spielstände“ und wählt unter „Sprache“ Deutsch, English, Français oder Español. Die Auswahl wird gespeichert. Sie gilt für Menüs, Länder, Würden, Ereignisse, Diplomatie, Kriegskonferenzen und Jahresberichte. Die Spielregeln und Eure gespeicherte Partie bleiben dieselben; technische Online-Adressen ändern sich durch die Sprache nicht.

Der Spieltitel in den vier Sprachen

Deutsch: Die Neue Krone – Aufstieg zum Kaiser

English: The New Crown – Rise to Emperor

Français: La Nouvelle Couronne – L’Ascension vers le trône impérial

Español: La Nueva Corona – Ascenso al trono imperial

Audio

Hintergrundmusik und „Effekte & Umgebung“ können getrennt ein-/ausgeschaltet und in der Lautstärke geregelt werden. Bestimmte Ereignisse - besonders der Feldzug - schalten vorübergehend in einen exklusiven Audiomodus.

Fenster und Auflösung

Das Spielfenster lässt sich skalieren und maximieren. Abstände und sichtbare Listenbereiche hängen von der Fenstergröße ab. Verwendet die Beschriftungen zur Orientierung und scrollt in längeren Listen. Ausgegraute Aktionen sind sichtbar, aber wegen Rang, Phase, Ressourcen oder anderer Voraussetzungen gesperrt.

Das Spiel aktualisieren

Die Windows-Ausgabe kann beim Start nach einer neuen Version suchen. „Jetzt aktualisieren“ startet den separaten Updater und beendet das Spiel. „Später“ verschiebt ein optionales Update; bei einer verpflichtenden Aktualisierung steht stattdessen „Spiel beenden“. Diese Anleitung gilt für Hauptspiel 0.8.3.0. Die Versionsnummer des Updaters und die DLC-Version werden unabhängig davon geführt.

DieNeueKroneUpdater.exe muss neben DieNeueKrone.exe liegen; die zugehörige Spieldatei heißt DieNeueKrone.pck. Meldet das Spiel einen fehlenden Updater, prüft die vollständig entpackte Installation. Ist der Update-Dienst nicht erreichbar, blockiert dies den normalen Spielstart nicht. Für die öffentliche Serverauswahl müssen Spiel- und Serverversion trotzdem exakt übereinstimmen.

Hauptspiel-Update und DLC-Installation sind getrennte Vorgänge. Ein neues Hauptspiel-PCK installiert Hof & Schicksal nicht automatisch. Behaltet für Online-Partien sowohl den passenden Hauptspielstand als auch das passende Gameplay-DLC-Profil im Blick.

Programmdateien und ältere Verknüpfungen

Startet die aktuelle Windows-Ausgabe über DieNeueKrone.exe. Die Hauptspieldatei heißt DieNeueKrone.pck, der Updater DieNeueKroneUpdater.exe. Eine ältere Desktop-Verknüpfung sollte auf DieNeueKrone.exe zeigen. Optional installierte Erweiterungen liegen im separaten DLC-Ordner.

Der bisherige Speicherordner „Kaiser“ und die bestehende Spieler-ID bleiben aus Kompatibilitätsgründen erhalten. Benennt diesen Ordner nicht allein wegen des neuen Spieltitels um. Auch die bekannte Online-Adresse kaiser.haas-lab.de bleibt unverändert; verwendet bei einem anderen Server dessen mitgeteilte Adresse.

Mengen genau eingeben

Mengen lassen sich direkt eintippen. Bei Handelsmengen aktualisieren sich Preis und Gesamterlös sofort, ohne Enter oder Fokuswechsel. Markt, Hofhandel und Heeresverwaltung erlauben Einermengen. Ein Pfeilklick ändert einen Grundschritt; Gedrückthalten beschleunigt stufenweise. Die Haltefunktion gilt auch in Versorgung, Bauen und Feldzugplanung. Prüft die Endmenge vor der Bestätigung.

Schließen und Fokus

Zum Schließen verwendet Ihr die angebotene Zurück-/Schließen-Schaltfläche oder das Symbol oben rechts im jeweiligen Fenster. Bei Pflichtentscheidungen – etwa „Regent einsetzen“ – bleibt das Schließen blockiert, bis die notwendige Auswahl getroffen wurde.

23. Strategieleitfaden

Die folgenden Empfehlungen sind keine versteckten Regeln, sondern praktische Konsequenzen aus den aktuellen Mechaniken.

Frühspiel: Herr bis Landgraf

1. Wohnraum zuerst stabilisieren: Häuser sind günstig und verhindern, dass Bevölkerungswachstum früh gedeckelt wird.

2. Bauernhöfe nicht ohne Arbeitskräfte stapeln. Produktive Fläche bringt nur dann etwas, wenn die Bevölkerung sie bedienen kann.

3. Kornreserve aufbauen. Ein Kornspeicher ab Baron wirkt wie eine Versicherung gegen Wetter und Lagerverlust.

4. Abgaben nur so hoch setzen, dass Wachstum und Zustimmung nicht dauerhaft geopfert werden.

5. Früh an Stadtvoraussetzungen arbeiten: Häuser + Markt + Mühle + Versorgung sind später mehrfach rangrelevant.

Mittelspiel: Markgraf bis Herzog

1. Heer nicht größer machen als die Wirtschaft tragen kann. Soldaten kosten Lohn, Korn und zivile Arbeitskräfte.

2. Diplomatie nutzen, bevor Krieg notwendig wird: Kartenkenntnis, Handelsgeld, NAP und Durchmarsch sind echte Ressourcen.

Plant Friedensjahre für Manöver ein und haltet dafür Taler und Korn zurück. Verhandelt Kornengpässe oder überschüssige Hofwaren bei Bedarf direkt mit anderen Höfen; ein Handelsabkommen spart die Hofgebühr.

3. Spionage zuerst gegen gefährliche Rivalen einsetzen, statt Agenten blind zu verbrauchen.

4. Palastflügel früh staffeln: drei Grundjahre je Projekt und das Bautempo der Handwerker berücksichtigen, damit ein verspäteter Start die Königswürde nicht lange blockiert.

5. Bei Eroberungen den Regent nach Eurem Ziel wählen: Sicherheit, Tribut oder Kosten.

Für mehrere Feldzüge und Hilfstruppen Reserven zurückhalten: Eine Vormerkung zahlt Kosten sofort und bindet Soldaten. Wer sein gesamtes Heer verplant, hat für weitere eigene Aufträge oder spontane Hilfe kaum Spielraum. Bezieht mögliche gegnerische Unterstützung in Eure Risikoeinschätzung ein.

Endspiel: Kurfürst bis Kaiser

1. Fünf Städte, Residenz, Palast und Kathedrale parallel planen - nicht nacheinander.

2. 100.000 Taler Kaiserziel nicht durch unkontrollierte Kreditaufnahme konterkarieren.

3. Ordnung 75, Zustimmung 65 und Prestige 4.000 als dauerhafte Pufferwerte behandeln, nicht als einmaligen Sprint.

4. Kathedrale benötigt vier Abschnitte zu je vier Jahren: so früh wie möglich als König beginnen.

5. Im freien Spiel mindestens drei Gebiete kontrollieren; in den beiden Kaiser-Szenarien die jeweilige Ersatzbedingung einplanen. Acht Länder sind optional, die Reichseinigung bringt einen großen einmaligen Bonus.

24. Die Erweiterung Hof und Schicksal

Hof & Schicksal 0.3.0 erweitert die Regierung um Persönlichkeiten am Hof, mehrstufige Entscheidungen und sieben Herausforderungen. Die Erweiterung läuft im Hauptspiel; sie startet kein zweites Programm. Hofrat und Hofereignisse stehen auch außerhalb der besonderen DLC-Szenarien zur Verfügung.

Installieren und Aktivierung prüfen

1. Das Spiel vollständig beenden.

2. DieNeueKrone_DLC_HofUndSchicksal.pck in den Ordner DLC neben DieNeueKrone.exe legen. Eine ältere Fassung derselben Datei ersetzen; nicht mehrere Fassungen in verschiedenen Suchordnern aufbewahren.

3. Das Spiel neu starten und „Einstellungen & Spielstände“ → „Erweiterungen“ öffnen. Dort muss „Erweiterung Hof & Schicksal aktiv“ erscheinen.

4. In der Lobby die zusätzlichen Porträts und unter „Start / Szenario“ die DLC-Herausforderungen prüfen. In der Partie öffnet Ihr unter „Hof & Runde“ den „Hofrat“, sobald die erforderliche Würde erreicht ist.

Die Erweiterungsübersicht zeigt die verwendeten Suchordner und Gründe für abgelehnte Pakete. Alternativ ist der dort angezeigte Benutzerordner für DLCs nutzbar. Das Source-ZIP ist ein separates Entwicklungsprojekt; zum Spielen braucht Ihr die PCK. Die Datei wird weder in die Hauptspiel-PCK hineinkopiert noch als zweites Spiel gestartet.

Hofrat und Hofkapazität

Fünf Ämter stehen zur Auswahl. Die Würde bestimmt, wie viele davon gleichzeitig besetzt sein dürfen. Ihr entscheidet selbst, welche Ämter Eure freien Plätze erhalten. Alle fünf Reiter sind keine Zusage von fünf sofort verfügbaren Amtssitzen.

Würde	Gleichzeitig besetzbare Ämter
Herr / Herrin	0
Baron / Baronin	1
Landgraf / Landgräfin	2
Markgraf / Markgräfin	3
Fürst / Fürstin	4
Herzog / Herzogin und höher	5

Amt	Schwerpunkt
Kanzler	Beziehungen und diplomatische Verträge
Kämmerer	Steuereinnahmen und Staatskasse
Marschall	Ausbildung und Moral des Heeres
Baumeister	Baukosten, Baustoffbedarf und Baufortschritt
Hofmeister	Öffentliche Ordnung und Zufriedenheit der Stände



Abb. 24.1 Hofrat in 0.8.3.0: Amtsreiter, vier Kandidaten und gesonderte Bestätigung der Auswahl.

Kandidaten vergleichen und berufen

Jedes Amt bietet vier Kandidaten. Wählt zunächst den Amtsreiter und dann eine Kandidatenkarte. Das Anklicken markiert nur die Auswahl. Erst „Ausgewählten Kandidaten berufen“ rechts unten setzt die Person ins Amt. Vergleicht Kompetenz, Loyalität, Ehrgeiz, Alter, Eigenschaften, konkrete Wirkungen und Jahresgehalt. „Im Amt“ kennzeichnet die amtierende Person.

Kompetenz steht für die fachliche Eignung. Loyalität beschreibt die Bindung an Euren Hof. Hoher Ehrgeiz kann bei geringer Loyalität problematisch werden. Die zwölf unterschiedlichen Eigenschaften ergänzen individuelle Stärken und Schwächen. Entscheidend sind die im Detailbereich ausgewiesenen Wirkungen; nicht jeder Bewerber desselben Amtes bietet dasselbe Profil.

Eine Berufung kostet regulär 350 Taler, eine Entlassung 100 Taler. Das Jahresgehalt hängt vom Kandidaten ab und belastet die laufende Staatskasse. Ein voller Hof ist deshalb eine dauerhafte Ausgabe. Ein bestehendes Amt kann neu besetzt werden; zusätzliche besetzte Ämter bleiben durch die Hofkapazität begrenzt.

Loyalität und Amtswechsel

Ein amtierender Hofrat kann einmal pro Regierungsjahr für 250 Taler belohnt werden. Dadurch steigt seine Loyalität um 8 Punkte, höchstens bis 100. Die Belohnung ist eine zusätzliche Ausgabe neben dem Jahresgehalt. Eigenschaften, Ereignisse und das Verhältnis von Ehrgeiz zu Loyalität beeinflussen die weitere Entwicklung.

Amtsträger altern und können altersbedingt ausscheiden. Kontrolliert deshalb nach Jahreswechseln die Besetzung und offene Plätze. Spätere Kandidatengenerationen sichern die Nachbesetzung. In älteren Spielständen bleiben bereits überzählige Ämter erhalten, doch weitere Ernennungen sind gesperrt, solange die aktuelle Kapazität überschritten ist.

Hofphasen und Ereignisketten

Die Erweiterung enthält acht vierstufige Ereignisketten und zwölf einzelne Hofereignisse, insgesamt 44 Entscheidungsknoten. Im freien Spiel sind diese in Hofphasen gebündelt: Üblicherweise liegen zwei bis vier Jahre zwischen den Phasen; meist erscheinen ein bis zwei Entscheidungen, selten bis zu drei. Ein Jahr ohne neue Hofentscheidung ist daher normal.

Szenarien können ihre wichtige Ereigniskette früher und gezielter auslösen. Ämter, bisherige Entscheidungen und Fortschritt bestimmen, welche Ereignisse verfügbar sind. Lest bei jeder Entscheidung die beiden Erklärungskarten: Sie nennen Ressourcenfolgen, Auswirkungen auf Personen und den Fortgang einer Kette. Die notwendige Entscheidung wird mit dem Button unter der jeweiligen Karte getroffen.

Ereigniskette	Zugeordnetes Amt
Das verschwundene Siegel	Kanzler
Der ehrgeizige Marschall	Marschall
Gerüchte im Westflügel	Hofmeister
Der falsche Erbe	Hofmeister
Handwerker gegen Baumeister	Baumeister
Der Bund der Kaufleute	Kämmerer
Die Kornfrage	Kämmerer
Der Gesandte am Tor	Kanzler



Abb. 24.2 Beispiel einer DLC-Entscheidung: Beide Erklärungskarten nennen die Folgen der jeweiligen Antwort.

Die sieben DLC-Szenarien

Häuser zählen Menschen und NPCs gemeinsam. Die Mindestdauer ist eine zusätzliche Siegbedingung: Selbst mit allen übrigen Zielwerten endet die Herausforderung nicht früher. Bei einer Frist müssen alle erforderlichen Bedingungen spätestens bei der Prüfung in diesem Jahr erfüllt sein. Die Aufgabenanzeige bleibt die laufende Kontrolle.

Die Kanzlerprobe

Start 1700 als Baron/Baronin; Frist 1710; mindestens zwei Häuser und sechs Jahre. Beruft einen Kanzler, schließt die vierstufige Kette „Das verschwundene Siegel“ ab und haltet mindestens einen diplomatischen Partner, Kanzlerloyalität 65, Ordnung 65 und 12.000 Taler. Ein aktiver Handelsvertrag, Nichtangriffspakt oder ein Durchmarschrecht kann den Partnernachweis liefern.

Der letzte Erbe

Start 1725; Frist 1742; zwei bis acht Häuser; mindestens sechs Jahre. Sichert einen lebenden Erben beziehungsweise eine bereits erfolgte Nachfolge sowie Ordnung 68 und 15.000 Taler. Ihr beginnt mit einem 61-jährigen Herrscher ohne Kinder. Die Erbenkette bietet eine anerkannte Adoption. Kasse, Familienentwicklung und Leben des Herrschers müssen zusammen abgesichert werden.

Aufstand der Stände

Start 1700; Frist 1715; zwei bis acht Häuser; mindestens sechs Jahre. Alle drei Stände müssen Zufriedenheit 65 erreichen. Sammelt vier stabile Jahresabschlüsse in Folge: Dafür müssen alle drei Stände mindestens 65 und die Ordnung mindestens 70 halten. Für den Sieg selbst sind Ordnung 72 und 12.000 Taler erforderlich. Ein instabiler Jahresabschluss setzt die Folge zurück.

Der Preis des Friedens

Start 1725; Frist 1740; drei bis acht Häuser; mindestens sechs Jahre. Erreicht Ausbildung 70, 18.000 Taler und zwei gleichzeitig aktive Vertragspartner. Zusätzlich benötigt Ihr sechs Friedensjahre in Folge. Eigene Feldzüge oder tatsächliche Gefechtsbeteiligung können diese Folge zurücksetzen; schützt Eure Lage durch Diplomatie und bildet das Heer mit Manövern aus.

Krone im Schatten

Start 1700; Frist 1718; zwei bis acht Häuser; mindestens sieben Jahre. Klärt die Westflügel-Intrige, besetzt alle fünf Ämter mit jeweils mindestens 65 Loyalität und erreicht Ordnung 72. Ihr startet mit einem besetzten Kanzleramt auf Baron-Stufe. Um alle fünf Ämter zu besetzen, müsst Ihr die Hofkapazität durch den Aufstieg bis mindestens Herzog erweitern.

Das zerrissene Reich

Start 1725; Frist 1740; zwei bis vier Häuser; mindestens sechs Jahre. Jedes Haus erhält ein zusätzliches Land. Zu Beginn öffnet sich dafür automatisch die Regentenwahl. Für den Sieg benötigt Ihr zwei stabile Länder: Das Stammland zählt, ein Nebenland braucht einen Regenten und Loyalität mindestens 60. Dazu kommen Ordnung 72, 3.200 Korn, 180 Soldaten und 15.000 Taler.

Wettlauf der Häuser

Start 1725; Frist 1742; genau vier Häuser; mindestens zehn Jahre. Erreicht 24.000 Reichspunkte. Dies ist ein Wettbewerb, den auch KI-Häuser gewinnen können. Ein früher Punktestand oberhalb des Ziels genügt vor Ablauf der Mindestdauer noch nicht.

Auszeichnungen und zusätzliche Gestaltung

Für jedes der sieben Szenarien gibt es drei Auszeichnungen, insgesamt 21. Freigeschaltete Auszeichnungen werden im Benutzerprofil gespeichert und in der Szenarioauswahl angezeigt. Die Erweiterung ergänzt außerdem 16 wählbare Herrscherporträts, 20 Kandidatenporträts sowie eigene Szenariobilder, Ereignisillustrationen und Musik. Unter den Herrscherporträts stehen acht zusätzliche Bilder je Geschlecht bereit.

Speichern und gemeinsam spielen

Amtsträger, Loyalität, Ereignisfortschritt und Szenariodaten werden mit der Partie gespeichert. Entfernt Ihr das DLC, bleibt das Grundspiel nutzbar; Spielstände, die diese Erweiterung benötigen, können ohne kompatible DLC-Version nicht geladen werden. Die Erweiterung 0.3.0 erklärt ältere eigene Spielstände ab 0.1.0 mit dem bisherigen Zustandsformat für kompatibel. Das ist keine Erlaubnis, im Mehrspieler unterschiedliche DLC-Versionen zu mischen.

Für eine gemeinsame Hof-&-Schicksal-Partie installieren alle menschlichen Teilnehmer lokal das DLC 0.3.0. Das Hauptspiel und der Dedicated Server müssen auf 0.8.3.0 stehen. Das DLC-Profil wird pro Raum festgelegt; ein leeres Profil bezeichnet eine Basispartie. Für eine Basispartie startet deren Ersteller ohne aktives Gameplay-DLC, und die übrigen Teilnehmer benötigen das passende leere Profil.

Auf dem VPS ist keine separate Datei DieNeueKrone_DLC_HofUndSchicksal.pck und kein Ordner /opt/kaiser-server/DLC erforderlich. Die zur Berechnung nötigen Regeln gehören zum Dedicated-Server-Export. Bilder, Porträts und Musik bleiben in der lokalen Erweiterung. Meldet ein Server eine nicht unterstützte DLC-Version, müssen Serverstand und unterstützte Erweiterung zueinander passen.

Wenn etwas fehlt oder gesperrt bleibt

- DLC fehlt in der Übersicht: Spiel beenden, PCK-Dateiname und Ablageordner kontrollieren, doppelte ältere Kopien entfernen und neu starten. Den Ablehnungsgrund in „Erweiterungen“ lesen.
- Hofrat gesperrt: Würde und Hofkapazität prüfen. Herr/Herrin hat noch keinen Amtssitz; Baron/Baronin hat einen.
- Kandidat gewählt, Amt weiterhin leer: Mit „Ausgewählten Kandidaten berufen“ bestätigen und die angezeigten Kosten prüfen.
- Keine neue Hofentscheidung: Im freien Spiel sind mehrjährige Pausen vorgesehen. Zusätzlich können Amt oder Kettenfortschritt Voraussetzung sein.
- Szenario startet nicht: Mindest- oder Höchstzahl der Häuser, Länderzuweisung und Bereitschaft kontrollieren.
- Szenarioziel scheint erfüllt: Unter „Aufgaben“ auch Mindestjahre, aktive Partner, Folgejahre und Frist prüfen. Für „Krone im Schatten“ sind alle fünf loyal besetzten Ämter erforderlich.

Anhang A - Würden im Detail

Die Würdenanforderungen gelten für das freie Spiel. RP sind kumulierte Reichspunkte. Die zwei friedlichen Kaiser-Szenarien ändern die Länderbedingung wie in Kapitel 2 beschrieben. Die angegebenen Kreditwerte sind Ranggrundwerte; das aktuelle Limit berücksichtigt zusätzlich Eure wirtschaftliche Lage.

Herr / Herrin

Startwürde.

Kreditgrundwert: 5000 Taler. Jährliche Standeswaren: keine.

Grundwirtschaft: Bauen, Kornhandel am Inlandsmarkt, Land und Baustoffe.

Baron / Baronin

Reichspunkte: 2200; Mindestkasse: 1

Kreditgrundwert: 8000 Taler. Jährliche Standeswaren: Salz 8.

Erweiterte Steuerpolitik und grundlegende Diplomatie.

Landgraf / Landgräfin

Reichspunkte: 4800; Bevölkerung: 1300; Dörfer: 1; Mindestkasse: 0

Kreditgrundwert: 12000 Taler. Jährliche Standeswaren: Pelze 6, Wein 5.

Justizpolitik und breiterer Warenhandel.

Markgraf / Markgräfin

Reichspunkte: 8500; Land in ha: 1250; Bevölkerung: 1700; Städte: 1

Kreditgrundwert: 18000 Taler. Jährliche Standeswaren: Feines Tuch 7, Wein 8.

Heer, Kaserne, Rekrutierung, Waffen, Raubzug und aktive Feldzüge.

Fürst / Fürstin

Reichspunkte: 14000; Bevölkerung: 2200; Städte: 2; Mindestkasse: 0; Prestige: 600; Maximale Schuldenquote: 50 %

Kreditgrundwert: 25000 Taler. Jährliche Standeswaren: Gewürze 5, Glaswaren 4.

Erweiterte Diplomatie, Spionage und Sabotage.

Herzog / Herzogin

Reichspunkte: 22000; Bevölkerung: 2800; Städte: 3; Infrastruktur: 15; Maximale Schuldenquote: 65 %

Kreditgrundwert: 35000 Taler. Jährliche Standeswaren: Bücher 5, Pelze 10.

Erweiterte Dynastie-/Hofpolitik und Attentatsoperationen.

Kurfürst / Kurfürstin

Reichspunkte: 34000; Bevölkerung: 3400; Städte: 4; Ordnung: 68; Zustimmung: 55; Prestige: 1400; Palastflügel: 3

Kreditgrundwert: 50000 Taler. Jährliche Standeswaren: Seide 4, Glaswaren 8.

Reichspolitik, Sanktionen und große Prestigeprojekte.

König / Königin

Reichspunkte: 50000; Bevölkerung: 4000; Städte: 5; Mindestkasse: -5000; Ordnung: 70; Zustimmung: 60; Prestige: 2200; Palastflügel: 5

Kreditgrundwert: 70000 Taler. Jährliche Standeswaren: Schmuck 3, Wein 14.

Kathedralenbau und höchste diplomatische Stellung.

Kaiser / Kaiserin

Reichspunkte: 70000; Land in ha: 1800; Bevölkerung: 5200; Städte: 5; Residenzen: 1; Gebiete: 3; Taler: 100000; Ordnung: 75; Zustimmung: 65; Prestige: 4000; Palastflügel: 5; Kathedralenabschnitte: 4; Maximale Schuldenquote: 0 %; Stabile Versorgung: ja

Kreditgrundwert: 100000 Taler. Jährliche Standeswaren: Reichsinsignien 1, Seide 8, Schmuck 5.

Endrang: alle freigeschalteten Herrschaftsfunktionen.

Anhang B - Bauwerke und Kosten

Bauernhof

Ab Herr: 1.800 Taler, 55 Baustoffe, 60 ha; Grundbauzeit 1 Jahre. Unterhalt 80 Taler jährlich; Prestige 25. Allgemeines Maximum 12.

Wohnhaus

Ab Herr: 950 Taler, 28 Baustoffe, 12 ha; Grundbauzeit 1 Jahre. Unterhalt 35 Taler jährlich; Prestige 18. Allgemeines Maximum 30.

Kornmühle

Ab Herr: 3.200 Taler, 85 Baustoffe, 20 ha; Grundbauzeit 1 Jahre. Unterhalt 160 Taler jährlich; Prestige 55. Allgemeines Maximum 8.

Zusätzliche Voraussetzungen: benötigt Bauernhof x1.

Wochenmarkt

Ab Baron: 4.200 Taler, 90 Baustoffe, 25 ha; Grundbauzeit 1 Jahre. Unterhalt 190 Taler jährlich; Prestige 90. Allgemeines Maximum 6.

Kornspeicher

Ab Baron: 2.800 Taler, 70 Baustoffe, 18 ha; Grundbauzeit 1 Jahre. Unterhalt 110 Taler jährlich; Prestige 35. Allgemeines Maximum 6.

Zusätzliche Voraussetzungen: benötigt Bauernhof x1.

Stadtstatus

Ab Landgraf: 0 Taler, 0 Baustoffe, 0 ha; Grundbauzeit 0 Jahre. Unterhalt 0 Taler jährlich; Prestige 250. Allgemeines Maximum 8.

Kaserne

Ab Markgraf: 5.000 Taler, 160 Baustoffe, 30 ha; Grundbauzeit 1 Jahre. Unterhalt 300 Taler jährlich; Prestige 150. Allgemeines Maximum 5.

Zusätzliche Voraussetzungen: benötigt Stadtstatus x1.

Palastflügel

Ab Landgraf: 12.500 Taler, 380 Baustoffe, 35 ha; Grundbauzeit 3 Jahre. Unterhalt 450 Taler jährlich; Prestige 450. Allgemeines Maximum 5.

Zusätzliche Voraussetzungen: benötigt Stadtstatus x1; Bev. 1.800; Ordnung 55.

Kathedralenabschnitt

Ab König: 18.000 Taler, 560 Baustoffe, 45 ha; Grundbauzeit 4 Jahre. Unterhalt 520 Taler jährlich; Prestige 600. Allgemeines Maximum 4.

Zusätzliche Voraussetzungen: benötigt Palastflügel x5; Bev. 4.000; Ordnung 68; Städte 3.

Taler, Baustoffe, Land, Unterhalt und Bauzeit sind Grundwerte ohne Hofmodifikatoren. Baufortschritt hängt auch von der Zufriedenheit der Handwerker und bei aktivem DLC von Hofboni ab. Stadtstatus entsteht automatisch.

Rangbezogene Bauobergrenzen

Bauwerk	Herr	Baron	Landgr.	Markgr.	Fürst	Herzog	Kurf.	König	Kaiser
Bauernhof	5	7	9	11	12	12	12	12	12
Wohnhaus	8	11	14	18	21	24	27	30	30
Kornmühle	2	3	4	5	6	7	8	8	8
Wochenmarkt	-	1	2	3	4	5	6	6	6
Kornspeicher	-	2	3	4	5	6	6	6	6
Stadtstatus	-	-	2	3	4	5	6	7	8
Kaserne	-	-	-	1	2	3	4	5	5
Palastflügel	-	-	1	2	3	4	5	5	5
Kathedralenabschnitt	-	-	-	-	-	-	-	4	4

Anhang C - Waren und Standesbedarf

Ware	handelbar ab	Basispreis	Jährlicher Standesbedarf
Salz	Herr	3.6	Baron: 8
Pelze	Baron	12.5	Landgraf: 6, Herzog: 10
Wein	Baron	9.8	Landgraf: 5, Markgraf: 8, König: 14
Feines Tuch	Landgraf	15.5	Markgraf: 7

Ware	handelbar ab	Basispreis	Jährlicher Standesbedarf
Gewürze	Markgraf	24.0	Fürst: 5
Glaswaren	Markgraf	28.0	Fürst: 4, Kurfürst: 8
Bücher	Fürst	34.0	Herzog: 5
Seide	Herzog	48.0	Kurfürst: 4, Kaiser: 8
Schmuck	Kurf.	78.0	König: 3, Kaiser: 5
Reichsinsignien	König	165.0	Kaiser: 1

Marktpreise schwanken jährlich. Der Basispreis ist daher nur eine Orientierung. Verkäufe erfolgen mit Abschlag gegenüber dem Einkauf.

Anhang D - Diplomatie und Intrige: Kurzreferenz

Bereich	Aktion	Rang	Kosten / Schwelle	Kernwirkung
Diplomatie	Gesandter	Baron	300 T	+8 Beziehung, +8 Prestige
Diplomatie	Geschenk	Baron	500 T	+12 Beziehung, +10 Prestige
Diplomatie	Handelsabkommen	Baron	Beziehung 55, 4 J.	Einkommen + Sichtbarkeit
Diplomatie	NAP	Baron	Beziehung 45, 5 J.	Krieg blockiert + Sichtbarkeit
Diplomatie	Durchmarsch	Markgraf	Beziehung 60, 4 J.	militärischer Weg + Sichtbarkeit
Diplomatie	Angriffspakt	Markgraf	Beziehung 75, 5 J.	militärische Hilfe
Diplomatie	Sanktion	Kurf.	Intel erforderlich, 3 J.	Handel des Ziels schwächen
Intrige	Spionage	Fürst	450 T + 1 Saboteur	Informationen gewinnen
Intrige	Sabotage	Fürst	700 T + 1 Saboteur	Gebäude zerstören
Intrige	Raubzug	Markgraf	350 T + 60 Soldaten	Talerbeute / Verlustrisiko
Intrige	Attentat	Herzog	1.250-1.600 T + 1 Attentäter	Dynastisches Ziel ausschalten
Diplomatie	Hofhandel	ab Herr	5 % Talergebühr ohne Abkommen	Taler/Korn/Baustoffe und beidseitig freigeschaltete Hofwaren tauschen

Anhang E - Feldzug: Kurzreferenz



Angriffsart	Basis	Soldatenkosten	Verteidigungsfaktor	Minimum	Versorgungsfaktor
Erobern	3.900	7,0 / Mann	2,35	150	0,58
Plündern	1.700	4,2 / Mann	0,85	80	0,34
Sabotage	2.200	4,8 / Mann	1,05	70	0,30
Strafexpedition	1.950	4,5 / Mann	0,95	90	0,32

Die tatsächliche Feldzugsvorschau enthält weitere Faktoren wie Entfernung, gegnerische Lage und Truppenzusammensetzung. Die Tabelle nennt Basiswerte, keinen Endpreis. Taler und Korn werden bei Vormerkung bezahlt; gebundene Truppen stehen nicht für einen zweiten Auftrag bereit. Pro Jahr sind mehrere unterschiedliche Ziele möglich. Eroberungen nutzen bestehende Angriffspakte; Plündern, Sabotage und Strafexpedition nutzen die Kriegskonferenz aus Kapitel 14.

Anhang F - Wetter



Wetter	Erntefaktor	Gewicht
Mildes Jahr	1,00	38%
Reiche Ernte	1,24	18%
Nasser Sommer	0,86	16%
Günstige Witterung	1,12	13%
Dürre	0,72	8%
Früher Frost	0,80	7%

Die Wettergewichte ergeben zusammen 100 %. Das Wetter verändert den Ertrag; ausreichende Kornreserven bleiben auch nach mehreren günstigen Jahren nötig.

Anhang G - Reichspunkte und Abschlusswertung

Jährliche Reichspunkte - aktuelle Berechnung

Kategorie	Prinzip	Deckel / Größenordnung
Wirtschaft	Jahresbilanz / 30	-300 bis +320
Vermögen	positive Taler / 2.000	0 bis +90
Bevölkerung	Jahresänderung + Größenbonus	-180 bis +220
Versorgung	+100 bei Vollversorgung; Mangel negativ; Überschussbonus	etwa -320 bis +150
Zustimmung	(Zustimmung - 50) x 2,2	-100 bis +120
Ordnung	(Ordnung - 50) x 1,8	-90 bis +100
Ausbau	neue Bauten: 28 + 12% des Bauprestiges	0 bis +260
Prestige	neues, noch nicht abgerechnetes Prestige	-220 bis +850
Siedlungen	Stadt 30, Großstadt 70, Residenz 120	0 bis +650
Reichseinigung	einmaliger Bonus	+5.000
Handel	Diplomatieeinnahmen / 60	0 bis +80
Militär	Sieg +90; Eroberung +45; Raub +20; Niederlage -120; Verluste ziehen ab	variabel
Schulden	negative Taler / 24	-80 bis -500
Krisen	Krisenstufe / Unruhe	bis -900

Kategorie	Prinzip	Deckel / Größenordnung
Kriegsmüdigkeit	-2 je Punkt	bis -180

KI erhält auf Mittel bzw. Schwer zusätzlich einen Effizienzbonus von etwa 10% bzw. 22% auf positive Kernbeiträge. Dieser Bonus gilt nur für KI-Herrscher.

Abschlusswertung / Highscore

Kategorie	Formelidee
Dynastie	Heiraten x220 + Geburten x140 + Nachfolgen x280 + lebende Kinder x90 + Herrscherbonus (gedeckelt).
Expansion	Gebiete x520 + Gebäude x34 + Städte x260 + Großstädte x420 + Residenzen x650 + Palast/Kathedrale.
Wirtschaft	kumuliertes Einkommen + Spitzen-Taler + Spitzen-Korn + Spitzen-Bevölkerung, jeweils gedeckelt.
Militär	Kriege x45 + Siege x180 + Eroberungen x330 + Spitzenheer/-waffen mit Deckeln.
Intrige	Spionageerfolg 130, Sabotage 190, Attentat 520, gewonnener Raubzug 120; auch Fehlschläge zählen gering.
Prestige	Reichspunkte / 8 + Prestige / 3 (Prestigeteil gedeckelt).
Tempo	Bonus für kurze Herrschaftsdauer und wenige Herrschertode; nimmt mit Jahren ab.

Die finale Gesamtpunktzahl ist die Summe dieser sieben Kategorien. Sie dient dem Vergleich im Alltime-Highscore und ist ausdrücklich nicht dieselbe Zahl wie die Reichspunkte des Rangsystems.

Anhang H - Die 25 Ereignisse des Grundspiels

Rang 0 entspricht Herr/Herrin, Rang 1 Baron/Baronin bis Rang 8 Kaiser/Kaiserin. Die folgenden Optionen zeigen die direkten Grundspieleffekte. Ständezufriedenheit verändert sich in Punkten. Bei aktivem Hof & Schicksal kommen die Hofereignisse aus Kapitel 24 hinzu.

Streit am Mühlbach | Rang 0-1

Option A: Persönlich vermitteln
Zustimmung +3, Reichspunkte +35, Bauernzufriedenheit +4

Option B: Wasserrecht versteigern (+180 Taler)
Taler +180, Zustimmung -2, Reichspunkte +5, Bauernzufriedenheit -4, Bürgerzufriedenheit +1

Das undichte Schuldach | Rang 0-1

Option A: Zimmermann bezahlen (-350 Taler)
Taler -350, Zustimmung +3, Reichspunkte +30

Option B: Dorfgemeinschaft hilft (-70 Korn)
Korn -70, Zustimmung +2, Reichspunkte +20

Eine verirrte Viehherde | Rang 0-1

Option A: Tiere zurückgeben
Zustimmung +2, Reichspunkte +45

Option B: Herde verkaufen (+260 Taler)
Taler +260, Zustimmung -2, Reichspunkte +5

Der wandernde Heiler | Rang 0-2

Option A: Unterkunft gewähren (-90 Korn)
Korn -90, Bevölkerung +12, Zustimmung +3, Reichspunkte +30

Option B: Mit Vorräten weiterziehen lassen
Korn -35, Zustimmung +1, Reichspunkte +15

Brand im Nachbardorf | Rang 0-3

Option A: Alle Familien aufnehmen (-160 Korn)
Korn -160, Bevölkerung +55, Zustimmung +4, Reichspunkte +65

Option B: Ein kleines Notquartier öffnen
Bevölkerung +22, Zustimmung +1, Reichspunkte +25

Kornhändler am Hof | Rang 0-3

Option A: Vorräte kaufen (-650 Taler)
Taler -650, Korn +380, Zustimmung +1

Option B: Preise aushandeln (+80 Taler)
Taler +80, Reichspunkte +15

Bitte um ein Marktrecht | Rang 1-3

Option A: Freies Marktrecht gewähren
Zustimmung +3, Reichspunkte +70, Handwerkerzufriedenheit +4, Bürgerzufriedenheit +5

Option B: Standgebühr erheben (+650 Taler)
Taler +650, Zustimmung -1, Reichspunkte +35, Handwerkerzufriedenheit +1, Bürgerzufriedenheit -2

Jahrmarkt und Erntedank | Rang 1-5

Option A: Fest unterstützen (-800 Taler)
Taler -800, Zustimmung +4, Reichspunkte +80, Handwerkerzufriedenheit +3, Bürgerzufriedenheit +4

Option B: Nur Genehmigung erteilen
Taler +250, Zustimmung +1, Reichspunkte +25, Handwerkerzufriedenheit +1, Bürgerzufriedenheit +1

Räuber auf der Handelsstraße | Rang 1-5

Option A: Wachen entsenden (-1.100 Taler)
Taler -1100, Zustimmung +3, Reichspunkte +100, Handwerkerzufriedenheit +2, Bürgerzufriedenheit +4

Option B: Bauernwacht aufstellen (-120 Korn)
Korn -120, Zustimmung +1, Reichspunkte +45, Bauernzufriedenheit +3, Bürgerzufriedenheit +1

Familien an der Grenze | Rang 2-6

Option A: Aufnehmen (-220 Korn)
Bevölkerung +110, Korn -220, Zustimmung +4, Reichspunkte +70

Option B: Arbeit in Nachbarstädten vermitteln
Taler -250, Zustimmung +1, Reichspunkte +35

Streit der Zünfte | Rang 2-5

Option A: Einen Zunftrat einberufen
Zustimmung +2, Reichspunkte +90

Option B: Kronrecht durchsetzen (+700 Taler)
Taler +700, Zustimmung -2, Reichspunkte +30

Unruhe an der Grenze | Rang 3-5

Option A: Grenzwacht verstärken (-1.600 Taler)
Taler -1600, Zustimmung +4, Reichspunkte +150

Option B: Mit dem Nachbarn verhandeln
Zustimmung +1, Reichspunkte +55

Händler aus fernen Städten | Rang 3-7

Option A: Privileg gewähren (-1.500 Taler)
Taler -1500, Zustimmung +2, Reichspunkte +130

Option B: Zollvertrag schließen (+1.000 Taler)
Taler +1000, Zustimmung +1, Reichspunkte +75

Gesandter eines Fürstenhofes | Rang 4-6

Option A: Bündnisbankett ausrichten (-2.200 Taler)
Taler -2200, Zustimmung +2, Reichspunkte +220

Option B: Schlichten Vertrag schließen
Reichspunkte +95

Bitte des Bischofs | Rang 5-7

Option A: Stiftung leisten (-2.400 Taler)
Taler -2400, Zustimmung +5, Reichspunkte +190

Option B: Kirchliche Sammlung erlauben
Zustimmung +2, Reichspunkte +70

Gelehrte bitten um Schutz | Rang 5-8

Option A: Akademie fördern (-2.800 Taler)
Taler -2800, Zustimmung +2, Reichspunkte +260

Option B: Nur Schutzbrief ausstellen
Reichspunkte +110

Eine königliche Gesandtschaft | Rang 7-8

Option A: Staatsempfang geben (-4.500 Taler)
Taler -4500, Zustimmung +3, Reichspunkte +420

Option B: Handelsabkommen schließen (+2.200 Taler)
Taler +2200, Zustimmung +1, Reichspunkte +210

Die Flut am Unterlauf | Rang 0-2

Option A: Hofstellen und Korn geben (-140 Korn)
Korn -140, Bevölkerung +42, Zustimmung +3, Reichspunkte +48, Bauernzufriedenheit +5

Option B: Nur einige Familien ansiedeln
Bevölkerung +18, Zustimmung +1, Reichspunkte +18, Bauernzufriedenheit +1,5

Die heimatlosen Weber | Rang 0-3

Option A: Werkstätten einrichten (-550 Taler)
Taler -550, Bevölkerung +36, Zustimmung +2, Reichspunkte +55, Handwerkerzufriedenheit +6

Option B: Nur Unterkunft gewähren (-60 Korn)
Korn -60, Bevölkerung +17, Zustimmung +1, Reichspunkte +20, Handwerkerzufriedenheit +2

Bergleute ohne Grube | Rang 1-4

Option A: Neue Siedlung finanzieren (-950 Taler)
Taler -950, Bevölkerung +68, Baustoffe +35, Zustimmung +3, Reichspunkte +85, Handwerkerzufriedenheit +4

Option B: Nur Fachkräfte anwerben (-180 Taler)
Taler -180, Bevölkerung +20, Baustoffe +15, Reichspunkte +35, Handwerkerzufriedenheit +2

Schutzbrief für Glaubensflüchtlinge | Rang 2-6

Option A: Schutzbrief und Versorgung gewähren
Taler -750, Korn -180, Bevölkerung +96, Zustimmung +4, Reichspunkte +115, Bauernzufriedenheit +3, Handwerkerzufriedenheit +3, Bürgerzufriedenheit +3

Option B: Begrenzte Aufnahme erlauben (-80 Korn)
Korn -80, Bevölkerung +34, Zustimmung +2, Reichspunkte +48, Bauernzufriedenheit +1, Handwerkerzufriedenheit +1, Bürgerzufriedenheit +1

Kaufleute verlassen die alte Handelsstadt | Rang 2-7

Option A: Kontore steuerfrei stellen (-1.200 Taler)
Taler -1200, Bevölkerung +52, Zustimmung +2, Reichspunkte +125, Bürgerzufriedenheit +6, Handwerkerzufriedenheit +2

Option B: Nur Fuhrleute aufnehmen
Bevölkerung +24, Reichspunkte +42, Bürgerzufriedenheit +2, Handwerkerzufriedenheit +1

Ein entlassenes Regiment | Rang 3-8

Option A: Veteranendörfer gründen (-1.350 Taler)
Taler -1350, Baustoffe -45, Bevölkerung +82, Zustimmung +3, Reichspunkte +145, Bauernzufriedenheit +2, Handwerkerzufriedenheit +2

Option B: Dreißig Grenzwächter anwerben (-420 Taler)
Taler -420, Bevölkerung +30, Zustimmung +1, Reichspunkte +70, Bauernzufriedenheit +1

Eine dunkle Gestalt am Hintertor | Rang 2-8

Option A: In den Geheimdienst aufnehmen
Saboteur/Spion +1, Taler -350, Reichspunkte +25

Option B: Fortschicken
Zustimmung +0,5

Der herrenlose Klingenmeister | Rang 3-8

Option A: Den Mann anwerben
Attentäter +1, Taler -650, Reichspunkte +35

Option B: Kein Geschäft mit Mördern
Zustimmung +1, Reichspunkte +10

Anhang I - Glossar

Abgaben: Einkommen-, Verbrauchs- und Zollabgabe. Ihre gewichtete Kombination bildet den effektiven Steuersatz.

Arbeitskräfte: Ziviler Teil der Bevölkerung, der Gebäude produktiv hält; Soldaten stehen dafür nicht zur Verfügung.

Bonusprestige / Prestige: Laufender Herrschaftswert aus Bauten, Diplomatie, Krieg und Ereignissen; beeinflusst Ränge und Jahres-Reichspunkte.

Fog of War: Unkenntnis über fremde Reiche ohne passende Verträge/Information.

Krise: Versorgungs-/Stabilitätszustand, der Wachstum, Reichspunkte, Gesundheit und Endspielbedingungen beeinträchtigt.

Kriegsmüdigkeit: Belastung durch Feldzüge; zieht jährlich Reichspunkte ab und kann Untertanen destabilisieren.

Reichseiniger: Sonderauszeichnung für Kontrolle aller acht Reiche; +5.000 Prestige und einmalig +5.000 Reichspunkte.

Reichspunkte (RP): Kumulative Jahreswertung für Würden und Rangaufstieg.

Regent: Verwalter eines eroberten Untertanenreichs; bestimmt Tribut, Kosten und Loyalitätsentwicklung.

Residenz: Höchste Siedlungsstufe mit 2.500 Einwohnern, starker urbaner Infrastruktur, Palast sowie hoher Ordnung/Zustimmung.

Stadtstatus: Automatisch entstehende Siedlungsstufe; nicht direkt kaufbar.

Standeswaren: Luxuswaren, die höhere Würden jährlich benötigen/verbrauchen.

Versorgung bestätigt: Pflichtstatus ab Baron, bevor ein Zug beendet werden darf.

Würde: Rang vom Herr/Herrin bis Kaiser/Kaiserin; bestimmt Freischaltungen, Kreditlimit und Endspielanforderungen.

Manöver: Einmalige Heeresübung pro Regierungsjahr; kostet sofort Taler und Korn, verbessert Ausbildung und Moral.

Ausbildung / Veteranen: Persistente Heereswerte von 0 bis 100; beeinflussen die Kampfkraft regulärer Truppen.

Hofhandel: Direkter, ausgehandelter Tausch zwischen zwei Herrscherhäusern über Diplomatie.

Gegenangebot: Antwort auf ein Handelsangebot mit geänderten Leistungen aus Sicht des antwortenden Hofes.

Beobachter: Ausgeschiedenes Haus ohne Regierungsaktionen; kann die Partie weiter verfolgen.

Stände: Bauern, Handwerker und Bürger mit eigenen Bevölkerungszahlen und dauerhafter Zufriedenheit; beeinflussen Ernte, Bautempo und Handelseinnahmen.

Szenario: Partie mit festgelegter Ausgangslage und eigener Herausforderung; ersetzt während des aktiven Ziels die normale Siegprüfung.

Öffentliches Serververzeichnis: Serversuche im Tab „Online-Server“. Ein Eintrag führt zur Partieliste des jeweiligen Dedicated Servers.

Kriegskonferenz: Entscheidung aktiver Höfe über Hilfe für Angreifer, Hilfe für Verteidiger oder Neutralität bei Plünderung, Sabotage und Strafexpedition.

Hilfstruppen: Eigene reguläre Truppen, die einem anderen Hof gegen Vergütung angeboten werden. Sie werden reserviert und tragen reale Verluste beim Helfer.

Gebundene Truppen: Bereits für Feldzüge oder Hilfe reservierte Kräfte; sie können nicht parallel erneut verplant werden.

Marschweg: Zusammenhängende Route zum Ziel über eigenes Gebiet und zulässige vertragliche Durchgänge.

Feldzugsvormerkung: Verbindlicher Auftrag mit sofortiger Taler-/Kornzahlung und Truppenbindung; die Auflösung erfolgt am gemeinsamen Jahresabschluss.

Hofkapazität: Maximale Zahl gleichzeitig besetzter DLC-Hofämter, abhängig von der Würde.

Hofphase: Gebündelte Folge von Hofentscheidungen mit mehrjährigen Ruhephasen im freien Spiel.

Aufgaben: Jederzeit erreichbare Übersicht der Szenarioziele neben den Würdendetails.

Gameplay-DLC-Profil: Liste der regelverändernden Erweiterungen und Versionen einer Partie.

Schlusswort



Ein stabiles Reich entsteht aus dem Zusammenspiel von Bevölkerung, Korn, Wohnraum, Wirtschaft, Dynastie und Außenpolitik. Prüft nach jeder wichtigen Entscheidung die Folgen und nutzt die Jahresberichte, um Eure Herrschaft weiterzuentwickeln.