



Runde	Partie	Spielertermin
15	8	20.11.08

STD

Kundennummer:



Staat

Fuerst Kelto, Kelten (STD)

Die Historiker berichten über die Ereignisse im alten Kelten in den Jahren 900 AD bis 1000 AD. Aus dem ewigen Tagebuch des Herrschers Fuerst Kelto wird zitiert:

Unsere Wissenschaftler entdecken das Geheimnis des Bildungswesens. Die Einwohnerzahl im ganzen Reich wird nun auf 487000 geschätzt, die vor allem in den acht Städten des Reiches leben. Am Vormittag teilt mir der Minister für Wissenschaft und Forschung mit, der Staat sei nun in der Lage, verschiedene neue Gebiete zu erforschen. Er nennt mir vor allem die Gebiete Manufakturwesen, Aufklärung und Schwarzpulver. Die Staatsform ist bis auf weiteres Despotismus.



Städte

	Anfang	Felder	Verarbeit.	Versorg.	Bau/Entw.	Speicher	P.	A.	Projekt	Rest		Hauptstadt Ambisontes	HSD
Arbeitskraft	104	-84		-7	-23		5	1	Architektur	28A	<p>115144 Einw. (+11529) Benötigte Nahrung: 21</p> <p>Ärztliche Versorgung: 22% Unterstellte Einheiten: 9 Bewirtschaftung: 8 Felder F-Zuschuss: 10 von 10</p>		0,0
Nahrungsmittel		29		-29		5	1	Rittertum	25A				
Holz	10												
Stein	127	23											
Metalle		5											
Fossilenergie													
Industriegüter													
Elektrizität													
Kernbrennstoffe													
Meteorit													


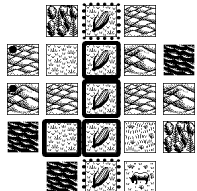
Ambisontes besitzt eine Kaserne, einen Palast, zehn Schulen und ein Siechenhaus.

Wir bewirtschaften ab sofort maximal 8 Felder. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung der Architektur. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung des Rittertums. Aufgrund von besonders günstiger Witterung fällt die Ernte dieses Jahr 10% höher aus als gewöhnlich. Wegen guter Ernährung nimmt die Bevölkerung um 9029 Einwohner zu. 25000 Einwohner sind medizinisch versorgt, daher wächst die Stadt um weitere 2500 Einwohner. Die Stadt stellt einen Palast fertig.

	Anfang	Felder	Verarbeit.	Versorg.	Bau/Entw.	Speicher	P.	A.	Projekt	Rest		Gemeinde Goepingen	GOE
Arbeitskraft	85	-48		-5	-37		5	1	Architektur	28A	<p>84178 Einw. (-404) Benötigte Nahrung: 17</p> <p>Ärztliche Versorgung: 42% Unterstellte Einheiten: 4 Bewirtschaftung: 5 Felder F-Zuschuss: 5 von 5</p>		5, -7
Nahrungsmittel	3	19		-22		5	1	Rittertum	25A				
Holz	22												
Stein	13	5											
Metalle													
Fossilenergie													
Industriegüter													
Elektrizität													
Kernbrennstoffe													
Meteorit													






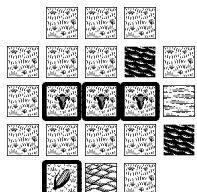
Goepingen besitzt eine Bibliothek, eine Kaserne, ein Lazarett und ein Siechenhaus.

Entwicklung des Bildungswesens. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung der Architektur. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung des Rittertums. Aufgrund von besonders günstiger Witterung fällt die Ernte dieses Jahr 10% höher aus als gewöhnlich. Wegen guter Ernährung nimmt die Bevölkerung um 9096 Einwohner zu. 35000 Einwohner sind medizinisch versorgt, daher wächst die Stadt um weitere 3500 Einwohner. Die Stadt stellt zwei Reiterheere fertig.

	Anfang	Felder	Verarbeit.	Versorg.	Bau/Entw.	Speicher	P.	A.	Projekt	Rest		Dorf Ebersbach	EBE
Arbeitskraft	41	-36		-1	-4		7	1	Bibliothek	4A3S	 54842 Einw. (+14527) Benötigte Nahrung: 8 Ärztliche Versorgung: 46% Unterstellte Einheiten: 1 Maxim. Feldbewirtschaftung F-Zuschuss: 0 von 0		
Nahrungsmittel	8	15		-13		5	1	Architektur	28A				
Holz	5					5	1	Rittertum	25A				
Stein	9	4			-13								
Metalle													
Fossilenergie													
Industriegüter													
Elektrizität													
Kernbrennstoffe													
Meteorit													



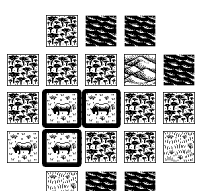
Ebersbach besitzt ein Siechenhaus.

Wir beginnen mit dem Bau einer Bibliothek. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung der Architektur. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung des Rittertums. Wegen guter Ernährung nimmt die Bevölkerung um 12027 Einwohner zu. 25000 Einwohner sind medizinisch versorgt, daher wächst die Stadt um weitere 2500 Einwohner.

	Anfang	Felder	Verarbeit.	Versorg.	Bau/Entw.	Speicher	P.	A.	Projekt	Rest		Dorf Camunni	BOM
Arbeitskraft	52	-36		-3	-18		5	1	Architektur	28A	     47777 Einw. (+8698) Benötigte Nahrung: 8 Ärztliche Versorgung: 52% Unterstellte Einheiten: 5 Bewirtschaftung: 4 Felder F-Zuschuss: 5 von 5		
Nahrungsmittel		13		-13		5	1	Rittertum	25A				
Holz													
Stein	32	7							39				
Metalle													
Fossilenergie													
Industriegüter													
Elektrizität													
Kernbrennstoffe													
Meteorit													

Camunni besitzt eine Bibliothek und ein Siechenhaus.

Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung des Bildungswesens. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung der Architektur. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung des Rittertums. Zur Zeit sind die Einwohner hochmotiviert und besonders fleißig. Sie leisten durchschnittlich um 30% mehr. Wegen guter Ernährung nimmt die Bevölkerung um 6198 Einwohner zu. 25000 Einwohner sind medizinisch versorgt, daher wächst die Stadt um weitere 2500 Einwohner. Unsere Forscher entwickeln das Bildungswesen.

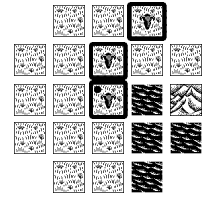
	Anfang	Felder	Verarbeit.	Versorg.	Bau/Entw.	Speicher	P.	A.	Projekt	Rest		Dorf Tigurini	TIG
Arbeitskraft	32	-24		-1	-7		6	1	Bibliothek	8S	  30159 Einw. (+5578) Benötigte Nahrung: 5 Ärztliche Versorgung: 83% Unterstellte Einheiten: 2 Maxim. Feldbewirtschaftung F-Zuschuss: 0 von 0		
Nahrungsmittel		9		-9		5	1	Architektur	28A				
Holz						5	1	Rittertum	25A				
Stein		3			-3								
Metalle													
Fossilenergie													
Industriegüter													
Elektrizität													
Kernbrennstoffe													
Meteorit													

Tigurini besitzt ein Siechenhaus.

Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung der Architektur. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung des Rittertums. Zur Zeit sind die Einwohner hochmotiviert und besonders fleißig. Sie leisten durchschnittlich um 30% mehr. Wegen guter Ernährung nimmt die Bevölkerung um 3078 Einwohner zu. 25000 Einwohner sind medizinisch versorgt, daher wächst die Stadt um weitere 2500 Einwohner.

Arbeitskraft	25	-24	-1			7	1	Bautrup	2A
Nahrungsmittel			-8			6	1	Bibliothek	5A
Holz						36	5	Architektur	28A
Stein		6		-1		5	5	Rittertum	25A
Metalle									
Fossilenergie									
Industriegüter									
Elektrizität									
Kernbrennstoffe									
Meteorit									

29912 Einw. (+8580)
Benötigte Nahrung: 4
Ärztliche Versorgung: 84%
Unterstellte Einheiten: 3
Maxim. Feldbewirtschaftung
F-Zuschuss: 0 von 0



7,4

Toygenes besitzt ein Siechenhaus.

Die Stadt entscheidet sich für einen Bautrup. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung der Architektur. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung des Rittertums. Zur Zeit sind die Einwohner hochmotiviert und besonders fleißig. Sie leisten durchschnittlich um 15% mehr. Wir erhalten eine Lieferung (36H) von der Einheit STD2. Wegen guter Ernährung nimmt die Bevölkerung um 6080 Einwohner zu. 25000 Einwohner sind medizinisch versorgt, daher wächst die Stadt um weitere 2500 Einwohner.

	Anfang	Felder	Verarbeit.	Versorg.	Bau/Entw.	Speicher	P.	A.	Projekt	Rest
Arbeitskraft	18	-12			-6		6	1	Lazarett	5H
Nahrungsmittel		8		-4		4	5	1	Architektur	28A
Holz							5	1	Rittertum	25A
Stein		4				4				
Metalle										
Fossilenergie										
Industriegüter										
Elektrizität										
Kernbrennstoffe										
Meteorit										

16673 Einw. (+3173)
Benötigte Nahrung: 3
Ärztliche Versorgung: 0%
Unterstellte Einheiten: 1
Maxim. Feldbewirtschaftung
F-Zuschuss: 0 von 0

Siedlung Nantuates **NAN**

10,9

Die Stadt besitzt keine Ausbauten.

Wir beginnen mit dem Bau eines Lazarettes. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung der Architektur. Unsere Wissenschaftler widmen sich der Entwicklung des Rittertums. Zur Zeit sind die Einwohner hochmotiviert und besonders fleißig. Sie leisten durchschnittlich um 30% mehr. Wegen guter Ernährung nimmt die Bevölkerung um 3173 Einwohner zu.

	Anfang	Felder	Verarbeit.	Versorg.	Bau/Entw.	Speicher	P.	A.	Projekt	Rest
Arbeitskraft										
Nahrungsmittel										
Holz										
Stein										
Metalle										
Fossilenergie										
Industriegüter										
Elektrizität										
Kernbrennstoffe										
Meteorit										

13500 Einw. (+13500)
Benötigte Nahrung: 0
Ärztliche Versorgung: 0%
Unterstellte Einheiten: 1
Maxim. Feldbewirtschaftung
F-Zuschuss: 0 von 0

Lager Belmopan **BEM**

-5,3

Die Stadt besitzt keine Ausbauten.

Einrichtungen


	Anfang	Förderung	Verarbeitung	Transfer	Speicher	Speicher •	Unterhalt: 3A	Bergwerk STD7 Versorger: Ambisontes Auslieferung aktiv. 2, -1
Metalle		5		-5			Versorgung gewährleistet	
							Förderquote: 4M	


	Anfang	Förderung	Verarbeitung	Transfer	Speicher	Speicher •	Unterhalt: 3A	Bergwerk STD8 Versorger: Ambisontes Auslieferung aktiv. 2, -4
Metalle							Versorgung gewährleistet	
							Förderquote: 17M	


Einheiten


- HSD1 (0|2|0|-), Bürgerwehr aus Ambisontes, kostenlose Einheit, ist bei 0,0: Keine Neuigkeiten. (befestigt)
- BOM1 (0|2|0|-), Bürgerwehr aus Camunni, kostenlose Einheit, ist bei 5,0: Keine Neuigkeiten. (befestigt)
- TIG1 (0|2|0|-), Bürgerwehr aus Tigurini, kostenlose Einheit, ist bei 1,5: Keine Neuigkeiten. (befestigt)
- TOY1 (0|2|0|-), Bürgerwehr aus Toygenes, kostenlose Einheit, ist bei 7,4: Keine Neuigkeiten. (befestigt)
- NAN1 (0|2|0|-), Bürgerwehr aus Nantuates, kostenlose Einheit, ist bei 10,9: Keine Neuigkeiten. (befestigt)


gewesen: LEPONT11 (0))

 BOM9 (0|0|15|1N), Siedler aus Camunni, zieht von 5,0 nach 2,-3: RESW, RES, RESW, REW. (Befehle: RESW GZ-1,-4 [25])


 STD2 (0|0|15|-), Bautrupp aus Ambisontes, kostenlose Einheit, zieht von 10,9 nach 6,4: WR:18H, RESW, RESW, RES, RESW, RES, EL (-36H), REW. (Befehle: AC [13])


 BOM2 (0|0|15|1N), Bautrupp aus Camunni, zieht von -4,4 nach -5,3: WR:18H, RESW, WR:18H. (beladen mit 72H)


 HSD13 (0|0|15|1N), Bautrupp aus Ambisontes, ist bei 2,-4: BABG. (Befehle: REW BS BABG [0])

 EBE2 (0|0|15|1N), Bautrupp aus Ebersbach, zieht von 4,-7 nach 4,-8: [8], [18], [38], [42], AC, REO, [53] *1*, RESW, [68]. (Befehle: AC ST REO ST REO ST AC [32])


[8]: [Kavallerie <STI> SO]
[18]: [Reiterheer <STI> SW] [Kavallerie <STI> SO]
[38]: [Reiterheer <STI> S] [Reiterheer <STI> SW] [Kavallerie <STI> SO]
[42]: [Reiterheer <STI> S] [Reiterheer <STI> SW]
[53]: [Reiterheer <STI> SW]
1: ST: Wo wir bauen sollen, ist schon eine Strasse.
[68]: [Reiterheer <STI> W] [Reiterheer <STI> S]

 TOY2 (0|0|15|1N), Bautrupp aus Toygenes, zieht von 8,6 nach 7,4: AC, ST, RESW, RES, BS:Nichts *1*.
1: BABG: Wo schon eine Stadt oder ein Bauwerk in der Landschaft steht, können wir nichts mehr bauen.


 GOE8 (0|0|15|1N), Bautrupp aus Goeppingen, zieht von 5,-6 nach 5,-5: REN, WR:8H. (beladen mit 17H, Befehle: AC [60])

 BOM6 (0|0|7|1A), Karavane aus Camunni, zieht von 11,12 nach 12,13: [1], RENO, [1] *1*, [81].
[1]: [Wilde <STM> N]


[1]: [Wilde <STM> W] [Miliz <STE> NW] [Bürgerwehr <STE> NW] [Gemeinde Carylon <STE> NW]
1: EXO: Wir können nicht weiter explorieren, da alle Wege versperrt sind.
[81]: [Landwehr <STA> W] [Wilde <STM> W] [Miliz <STE> NW] [Bürgerwehr <STE> NW] [Gemeinde Carylon <STE> NW]


 HSD27 (0|0|9|1N), Dschunke aus Ambisontes, zieht von -14,-1 nach -7,-2: [1], RENO, [9], REO, [18], REO, [27], REO, RESO, REO, RESW, RES, REO, REO *1*, [98], REN. (Befehle: RENW EXNW [1])

[1]: [Miliz <STB> W] [Miliz <STB> W] [Miliz <STB> W] [Siedler <STB> W] [Bautrupp <STB> W] [Bürgerwehr <STB> W] [Hauptstadt Darkonia <STB> W]
[9]: [Miliz <STB> NO] [Bautrupp <STB> NO] [Bürgerwehr <STB> NO] [Dorf Waldonia <STB> NO]
[18]: [Miliz <STB> N] [Bautrupp <STB> N] [Bürgerwehr <STB> N] [Dorf Waldonia <STB> N]
[27]: [Miliz <STB> NW] [Bautrupp <STB> NW] [Bürgerwehr <STB> NW] [Dorf Waldonia <STB> NW]
1: EXS: Wir können nicht weiter explorieren, da alle Wege versperrt sind.
[98]: [Kavallerie <STI> S]


 TOY3 (0|0|9|1N), Dschunke aus Toygenes, zieht von 18,-1 nach 11,-6: REW, REW, RESW, [27], REW, [36], [41], RENW, [45], REW, [54], RESW, [63], RES, [72], [75], RES, [81], RES, [90], RES. (Befehle: RES EXS EXNO [1])


[27]: [Bautrupp <STL> S]
[36]: [Siedler <STL> SW] [Bautrupp <STL> SO]
[41]: [Siedler <STL> SW]
[45]: [Bautrupp <STL> SW]
[54]: [Bautrupp <STL> S]
[63]: [Bautrupp <STL> O]
[72]: [Siedler <STL> SO] [Bautrupp <STL> NO]
[75]: [Bürgerwehr <STL> SO] [Lager Wekweti <STL> SO] [Bautrupp <STL> NO]
[81]: [Bürgerwehr <STL> O] [Lager Wekweti <STL> O]
[90]: [Bürgerwehr <STL> NO] [Lager Wekweti <STL> NO]

 STD4 (1|0|11|-), Wilde aus Ambisontes, kostenlose Einheit, zieht von 1,-4 nach -3,-4: REW, REW, REW, REW. (Befehle: REW EXW [2])


 STD5 (1|0|11|-), Wilde aus Ambisontes, kostenlose Einheit, ist bei 11,12: [1], [81].

[1]: [Wilde <STM> N]
[81]: [Landwehr <STA> N] [Wilde <STM> N]


 BOM3 (1|3|10|1N), Phalanx aus Camunni, ist bei 4,-4: Keine Neuigkeiten. (befestigt)

 HSD11 (1|3|10|1N), Phalanx aus Ambisontes, ist bei 5,-7: [8], [38], Angriff der Stärke 6 aus S gegen Verteidigung 10: Wir besiegen eine Kavallerie, [42], Angriff der Stärke 7 aus SW gegen Verteidigung 11: Wir besiegen ein Reiterheer. (befestigt)


[8]: [Kavallerie <STI> S]
[38]: [Kavallerie <STI> S] [Reiterheer <STI> SW]
[42]: [Reiterheer <STI> SW]

 GOE10 (1|3|10|1N), Phalanx aus Goeppingen, ist bei 4,-7: [8], [18], [38], [42], [58]. (befestigt)

[8]: [Kavallerie <STI> SO]
[18]: [Reiterheer <STI> SW] [Kavallerie <STI> SO]
[38]: [Reiterheer <STI> S] [Reiterheer <STI> SW] [Kavallerie <STI> SO]
[42]: [Reiterheer <STI> S] [Reiterheer <STI> SW]
[58]: [Reiterheer <STI> SW]

 HSD5 (3|1|7|1N), Kavallerie aus Ambisontes, ist bei 6,-12: [1]. (befestigt)

[1]: [Bürgerwehr <STI> N] [Dorf Faurndau <STI> N] [Phalanx <STI> NW]

 HSD7 (3|1|7|1N), Kavallerie aus Ambisontes, zieht von -14,-6 nach -9,-4: [1], REO, [8], REO, [29], REO, REO, REN, RENO. (Befehle: REO EXO [1])

[29]: [Bürgerwehr <STH> SW] [Siedlung Moffycreek <STH> SW] [Wilde Schlaubi <STB> NW]

HSD24 (7|1|7|2N), Reiterheer aus Tigurini, zieht von 7,-10 nach 5,-8: [1], RENW, [8], RENW, [42], [58].
 [1]: [Bürgerwehr <STI> SW] [Dorf Faurndau <STI> SW]
 [8]: [Kavallerie <STI> NW]
 [42]: [Reiterheer <STI> W] [Reiterheer <STI> SW]
 [58]: [Reiterheer <STI> SW]

HSD26 (7|1|7|2N), Reiterheer aus Ambisontes, ist bei 4,-8: [1], [8], [18], Angriff der Stärke 15 aus SW gegen Verteidigung 13: Wir werden von einem Reiterheer vernichtet.
 [1]: [Kavallerie <STI> S] [Reiterheer <STI> SW]
 [8]: [Kavallerie <STI> O] [Reiterheer <STI> SW]
 [18]: [Reiterheer <STI> W] [Reiterheer <STI> S] [Kavallerie <STI> O] [Reiterheer <STI> SW]

BEM1 (0|2|0|-), Bürgerwehr aus Belmopan, kostenlose Einheit, startet bei -5,3: Keine Neuigkeiten. (befestigt)

GOE13 (7|1|7|2N), Reiterheer aus Goepingen, startet bei 5,-7: Keine Neuigkeiten.

GOE14 (7|1|7|2N), Reiterheer aus Goepingen, startet bei 5,-7: Keine Neuigkeiten.

Mögliche Projekte

Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.	Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.	Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.
RM	Rittertum	20A	0 -	MW	Manufakturwesen	126A	0 -	SP	Schwarzpulver	175A	0 -
AT	Architektur	48A	0 -	AK	Aufklärung	225A	0 -				

Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.	Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.	Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.
PL	Palast	25A25S	0 -	UV	Universität	16A8H20S	0 4A	HG	Handwerksgilde	15A2M	0 -
SM	Stadtmauer	20A20S	0 1A1S	LZ	Lazarett	1A5H	0 -	WE	Werft	10A5S	0 1A
ZD	Zitadelle	15A85S	0 1A1S	SI	Siechenhaus	3A6S	0 1A	HF	Hafen	10A5S	0 1A
SH	Schule	1A5H	0 -	KS	Kaserne	5A	0 3A				
BT	Bibliothek	8A16S	0 1A	HQ	Hauptquartier	10A20S10M	0 4A				

Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.	Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.	Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.
SL	Siedler	2A	1500 1N	PH	Phalanx	5A	5000 1N	KT	Katapult	8A5H	1000 1N
BA	Bautrupp	2A	5000 1N	KA	Kavallerie	7A	2000 1N	DS	Dschunke	2A6H	0 1N
KV	Karavane	3A	0 1A	SA	Stadtwahe	7A3M	3000 1N	GL	Galeere	5A15H	0 1N
WA	Wagenkonvoi	5A1H	0 1A	SG	Streitwagen	8A5H	2500 1N	WS	Wikingerschiff	5A15H	0 1N
BU	Bürgerwehr	4A	1500 -	LE	Legion	8A5M	4000 1N	KL	Karavelle	6A13H	0 1N
WD	Wilde	2A	1000 1N	SO	Söldnerheer	10A8M	0 2N	KO	Kogge	8A20H	0 1N
LA	Landwehr	4A	2500 1N	RH	Reiterheer	15A	6500 2N				
KG	Krieger	5A	4000 1N	BS	Bogenschützen	5A2H	4000 1N				

Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.	Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.	Abk.	Projekt	Kosten	Einwoh.Unterh.
BG	Bergwerk	.	0 3A	ZL	Zwischenlager	.	0 1A	UH	Umschlaghafen	.	0 1A

Infos

Manufakturwesen

Manufakturen sind eine tolle Sache. Steckst du 10 Arbeitskraft in sie hinein, so kommen durch eine effektivere Nutzung der menschlichen Arbeit 20A hinten wieder heraus.

Abkürzung: MW, Kosten: 180A

Aufklärung

Mit dem Zeitalter der Aufklärung beginnt eine Rationalisierung des Denkens. In vielen Fällen werden religiöse Dogmen aufgelöst und Platz gemacht für sachliche Wissenschaft. Aus der Entwicklung der Aufklärung folgt kein sofortiger Nutzen, aber er ist der Ausgangspunkt zur so wichtigen Dingen wie Demokratie und Industrialisierung. Ähnlich wie beim Bildungswesen ist es denkbar ungünstig, die Erfindung der Aufklärung bis zum Schluß aufzuschieben.

Abkürzung: AK, Kosten: 250A

Schwarzpulver

Man mische 12-20 Teile Holzkohle, 70-80 Teile Kalisalpeter und 3-14 Teile Schwefel. Und schon erhält man ein dunkles Pülverchen, welches sich hervorragend zur Erzeugung kleiner Explosionen eignet. Deshalb beginnt mit der Erfindung des Schwarzpulvers eine neue Ära im militärischen Bereich. Mehrere sehr starke neue Einheitentypen können ausgehoben werden. Vor allem Kanonen mit einer Feuerkraft von 6 und Infanterien, die zwar Unmengen an Rohstoffen, Einwohnern und Nahrung verschlingen, aber auf eine stattliche Kampfkraft von 20 kommen!

Abkürzung: SP, Kosten: 250A

Universität

Mit dem Bau der ersten Universität kann eine Stadt langsam als Wissenschaftszentrum betrachtet werden. Aus der ganzen Umgebung werden Wissenschaftler und Studenten angezogen und

deine Stadt einen Forschungszuschuß von 15 Punkten pro Runde. Selbst wenn man den Unterhalt von 4A im Auge hat, dann bringt eine Uni unter dem Strich doch immerhin 11A zusätzliche Forschung pro Runde.

Abkürzung: UV, Kosten: 16A8H20S, Unterhalt: 4A, maximale Anzahl pro Stadt: 3

Mitspieleradressen

Graf Fuxx herrscht in Staufeu (Abkürzung STI). Einstufung: GEGNER!

Spieler: Benjamin Fuchs, in . Tel.:

Niemand herrscht in Matria (Abkürzung STE). Einstufung: VORLÄUFIG NEUTRAL

König Nephelim herrscht in Hohenzollern (Abkürzung STM). Einstufung: VORLÄUFIG NEUTRAL

Spieler: Mathias Werth, in . Tel.:

König Moffy der Grosse herrscht in Moffalia (Abkürzung STH). Einstufung: VORLÄUFIG NEUTRAL

Spieler: Mario Stoffels, in . Tel.:

König Schlaengler herrscht in Inupait (Abkürzung STL). Einstufung: VORLÄUFIG NEUTRAL

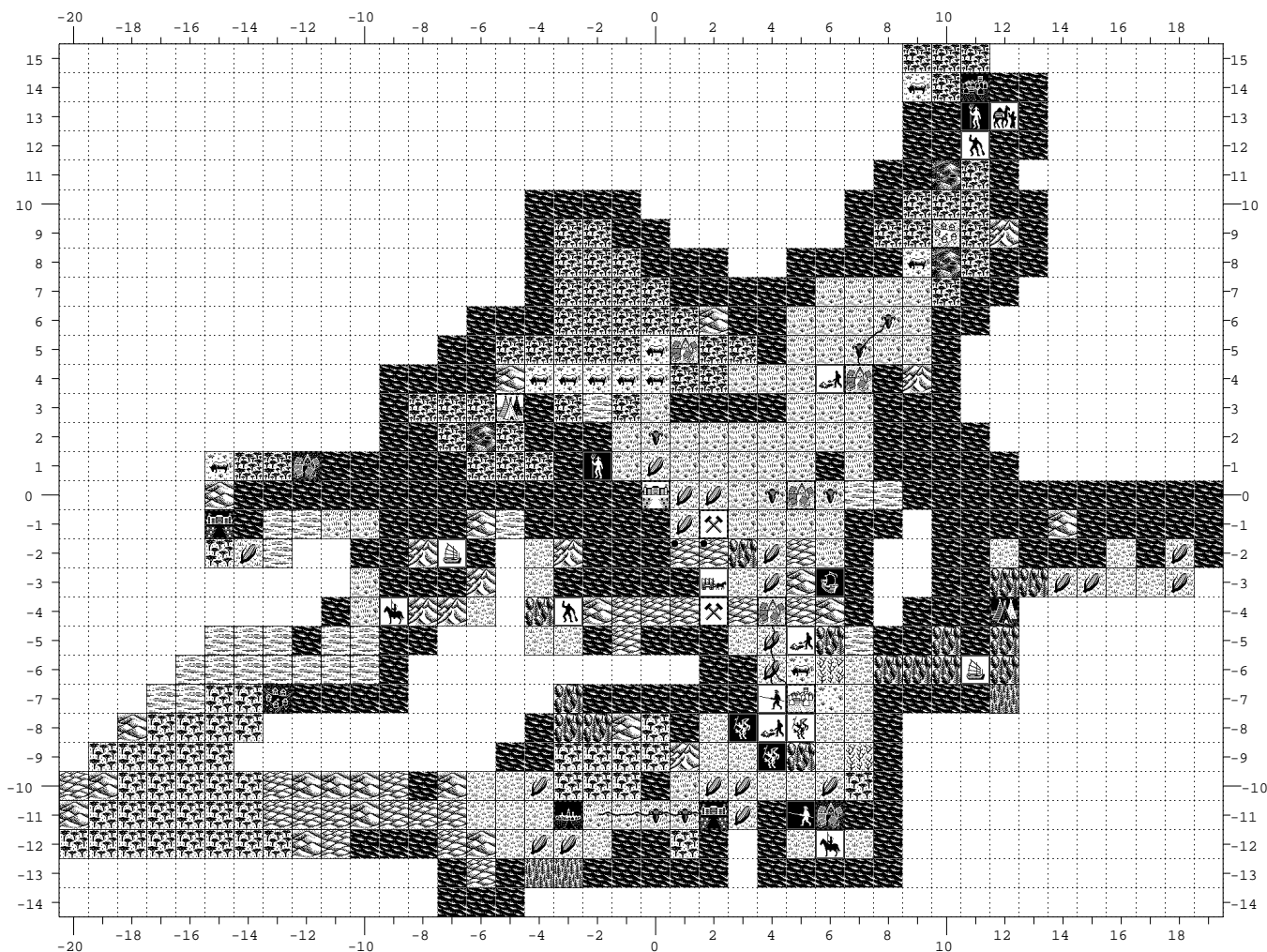
Spieler: Thomas Roth, in . Tel.:

Niemand herrscht in Darkar (Abkürzung STB). Einstufung: VORLÄUFIG NEUTRAL

NEU: König Blackhawk herrscht in Karthago (Abkürzung STA). Einstufung: VORLÄUFIG NEUTRAL

Spieler: Patrick Engel, in . Tel.:

Weltkarte



Punktwertung

Pl.	Wert	Staat	Pkt.
1	1328843	Karthago	50
2	1202921	Hohenzollern	40
3	1188580	Masmahallach	35
4	965623	Inupait	30
5	916983	Phrygien	25
6	767080	SEHRGROSSFEUDE	20
11	486685	Kelten	10

Pl.	Wert	Staat	Pkt.
1	110	Phrygien	50
2	37	Karthago	40
3	34	Omnien	33
3	34	Inupait	33
5	32	Kelten	25
6	28	Moffalia	20

Pl.	Wert	Staat	Pkt.
1	23	Phrygien	42
1	23	Hohenzollern	42
1	23	Inupait	42
4	22	Draahkonია	25
4	22	Omnien	25
4	22	Moffalia	25
9	20	Kelten	14

Städtezah			
Pl.	Wert	Staat	Pkt.
1	19	Karthago	20
2	14	Masmahallach	15
3	12	Hohenzollern	10
4	10	Inupait	8
5	8	Draahkonია	6
5	8	Kelten	6
7	7	Phrygien	4
7	7	Moffalia	4
9	6	Omnien	2

Welterforschung			
Pl.	Wert	Staat	Pkt.
1	1060	Karthago	20
2	785	Inupait	15
3	725	Hohenzollern	10
4	709	Omnien	8
5	601	Masmahallach	6
6	582	Moffalia	5
7	561	Kelten	4
8	560	Phrygien	3
9	545	Draahkonია	2

Rohstoffproduktion			
Pl.	Wert	Staat	Pkt.
1	195	Hohenzollern	20
2	160	Karthago	15
3	146	Phrygien	10
4	131	Draahkonია	8
5	128	Omnien	6
6	127	Masmahallach	5
7	126	Moffalia	4
8	119	Inupait	3
9	112	Matria	2
11	57	Kelten	0

Bau und Entwicklung			
Pl.	Wert	Staat	Pkt.
1	330	Phrygien	20
2	314	Hohenzollern	15
3	279	Inupait	10
4	228	Karthago	8
5	209	Draahkonია	6
6	173	Moffalia	5
7	159	Omnien	4
8	140	Masmahallach	3
9	95	Kelten	2

Bevölkerungswachstum			
Pl.	Wert	Staat	Pkt.
1	20.61%	Hohenzollern	20
2	18.41%	Inupait	15
3	18.21%	Karthago	10
4	16.75%	Moffalia	8
5	14.24%	Phrygien	6
6	13.86%	Masmahallach	5
7	13.76%	Matria	4
8	13.59%	SEHRGROSSFEUDE	3
9	13.58%	Kelten	2

Deine Gesamtpunktzahl aus allen Listen liegt bei 63. Im Vergleich zur vorigen Runde entspricht das einer Steigerung um 3 Punkte. In der Gesamtwertung kannst du dich um eine Position nach vorne schieben und bist nun auf Position 9. Der am besten platzierte Staat ist momentan Karthago.



Befehle

STD BABI BAAT BARM HSD BE8F GOE BA8:2RH EBE BA7:BT TOY BA7:BA NAN BA6:LZ STD2 AA1 GZTOY EL REW AC HSD TOY2 RESW,S
 BS BABG HSD27 AA GZ-8,-1 EXS EXNW TOY3 AA GZ11,-2 EXS EXNO STD4 AA1 EXW HSD GOE HSD7 AA1 EXO HSD24 RENW,NW HSD
 BOM9 GZ-1,-4