

An aerial, isometric view of a medieval village. The central focus is a large, white stone church with a red-tiled roof and multiple gables. Surrounding the church are numerous smaller houses, also with red-tiled roofs, interspersed with green trees. In the upper left, there's a stone structure that looks like a mill or a workshop. The overall scene is lush and detailed, typical of a fantasy or historical strategy game.

Die Zunftmeister

**EIN HANDBUCH FÜR ANGEHENDE
BÜRGERMEISTER**

Die Zunftmeister – der Weg ist das Ziel**Inhaltsverzeichnis**

<i>Wo bin ich?</i> – Spielbeginn und Tutorial.....	3
Steuerelemente.....	3
Das Tutorial.....	6
<i>Sie müssen nur den Nippel durch die Lasche zieh'n...</i> – Spielmechaniken.....	7
<i>Zweite Kasse, bitte!</i> – Unterstützen und Shoppen.....	8
Boni als Unterstützer.....	8
Der Shop.....	9
<i>Der Reiz des Goldes...</i> – Gold und Verkürzung.....	11
<i>Wofür war nochmal dieser Nagel..?</i> – Reparaturen.....	12
<i>Überall Zeug!</i> – Warenliste.....	13
<i>Beim Industriegebiet...</i> – Gebäude.....	14
Ein paar Worte zu einigen Gebäuden.....	17
<i>Den Kapitalismus in seinem Lauf...</i> – der Markt.....	19
<i>Wie war ich?</i> – Zufriedene und gesunde Bewohner_innen.....	20
Bedürfnisse befriedigen.....	20
Krankheit und Tod.....	20
<i>Messer rein, Gedärme raus...</i> – die Produktionsketten.....	22
Nahrung über den Bäcker.....	22
Gewandherstellung.....	23
Schuherstellung.....	24
<i>Quatschen, bis der Arzt kommt...</i> – Der Chat.....	25
Bitte Lächeln!.....	26
<i>Ich bin besser als... oh!</i> – Die Highscore-Liste.....	26
<i>Wer bin ich?</i> – Titel.....	27
<i>Das ist hier die Frage...</i> – Ausbauen oder neu bauen?.....	28
<i>Lifehack!</i> – Ein paar Kniffe.....	29
Nicht Verschiebbares verschieben.....	29
Verschieben trotz Wald.....	29
Lagerverwaltung.....	29
Das freigiebige Holzwerk.....	31
Volle Lager.....	31
Noch mehr verschiebbares!.....	32
<i>Spannung, Spaß und Abenteuer</i> – Quests.....	32
Der Schatzsucher.....	32
Das Rathaus.....	33
<i>Links, wo, drei, vier!</i> – Nützliche Webseiten.....	41
<i>Werbeblock</i>	41
<i>Rechtliches</i>	42
<i>Anhang: Der Schatzsucher und seine Ergebnisse</i>	43

Version 1.5, 09.12.20

Servus und Hallo zu dieser kleinen Starthilfe für "Die Zunftmeister".

Das Ziel dieses Dokumentes ist es, Dir ein paar Basisinformationen zum Spiel mitzugeben damit der Einstieg leichter fällt. Weitere Informationen findest Du im Forum und im Wiki zum Spiel (Links am Ende des Dokumentes).

Zögere nicht, auch im Chat zu fragen – die Community hilft Dir gern weiter.

Wo bin ich? – Spielbeginn und Tutorial

Du beginnst auf einer fast leeren Karte und besitzt bereits einen Teich, ein mittleres Lager und ein paar Waren. Auf der Karte findest Du Berge, Wiesen und Wälder sowie einige Erz- und Steinvorkommen. Du kannst die Karte verschieben, indem Du die **linke Maustaste** gedrückt hältst.

Zoomen kannst Du mit dem Browserzoom ([Strg]+[+], [Strg]+[-] oder zurücksetzen mit [Strg]+[0]). Das funktioniert übrigens bei allen Websites, nicht nur bei den Zunftmeistern.

Steuerelemente

Beginnen wir mit dem Hauptbildschirm.

Steuertafeln auf dem Hauptschirm

Im Uhrzeigersinn.

Rechts oben befindet sich das Chatfenster.

Du kannst hier mit den anderen Spielern, die gerade online sind, chatten. Klicke dazu den nach unten weisenden Pfeil neben "Chat öffnen" an. Oben in der Leiste gibt es – bei geöffnetem Chatfenster – die Einstellungen für **Nachtmodus** (Augen schonendere Variante mit dunklem Hintergrund und heller Schrift), **Sprache** (englisch oder deutsch) und den Aufruf des **Optionsfensters**, auf das ich nachher nochmal eingehe. Mittlerweile ist das in einem Menü versteckt. Darunter befindet sich (von links nach rechts):

- der Posteingang,
- die Highscore-Liste,
- ein Unterstützer-Link,
- ein Vote-Link zu Pweet
- und einer zu Gamessphere,
- ein Link zum Forum
- und einer noch zum Wiki.



In der **Mitte unten** befindet sich das Hauptmenü des Spiels.

Hier hast Du von links nach rechts folgende Optionen:



- das Baumenü
- Abreißen (erst ab 400 Einwohnern)
- das Item-Menü
- Verschieben (Nur wenn Du Unterstützer bist)
- Der Zunftie-Shop (und Dein Rabatt)
- Verlassen (Das Spiel verlassen und zum Login-Fenster zurückkehren)
- Eigene Stadt betreten (Wenn Du eine fremde Stadt besuchst)

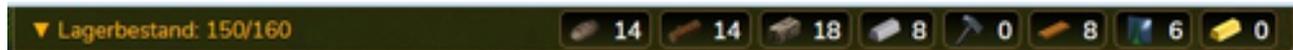
Links unten befindet sich das Infofenster.

Hier siehst Du die Jahreszeit (Siehe Kapitel "Landwirtschaft") und wie lange sie noch dauern wird, den aktuellen Hinweis oder den Questtext und in der unteren Zeile von links nach rechts:



- Aktuelle Anzahl der Bewohner (erforderliche Anzahl)
- Zahl der vorhandenen Betten
- Anzahl kranke Bewohner
- Zufriedenheit in Prozent

Links oben befindet sich die Lagerleiste.



Hier sind die wichtigsten Bau- und Produktionswaren bereits aufgelistet: Nahrung, Holz, Stein, Eisen, Werkzeug, Bretter, Glas und Gold. Klickst Du auf den kleinen Pfeil links neben "Lager", so öffnet sich das gesamte Lager und Du kannst den Warenbestand einsehen.

Über die Details was das Thema Lagerung und Waren angeht, erfährst Du mehr im Kapitel "Lager" bzw. "Waren".

Wichtiger Hinweis:
Wasser, Goldbarren und Münzen verbrauchen *keinen* Platz im Lager!

Die Menüs

Wichtiger Hinweis:
Werden Dir nur Wohnhäuser und der Holzfäller angeboten, dann hast Du zu wenige freie Betten!

Das **Baumenü** ist das wichtigste Menü. Klickst Du hier drauf bekommst Du eine Auswahl der zur Verfügung stehenden Gebäude zu sehen. Das ist am Anfang natürlich noch sehr wenig, wird aber im Laufe der Spielzeit immer mehr.

Welche Gebäude das sind und wie man sie baut erfährst Du im Tutorial. Mehr zu Gebäuden im entsprechenden Kapitel.

Das **Optionsmenü** habe ich ja vorhin schon einmal kurz angerissen. Klickst Du auf die Zahnräder rechts oben im Chatfenster, so öffnet sich das Optionsmenü.

Hier kannst Du Dein Passwort ändern, das Spiel unterstützen oder den Newsletter an- bzw. abbestellen. Auch kannst Du einstellen, ob Du Deinen Online-Status verbergen möchtest oder nicht.

Die beiden wichtigsten Funktionen sind aber sicherlich das **Spiel zurücksetzen** und das **Spiel löschen**.

Mit "**zurücksetzen**" fängst Du auf der gleichen Karte mit einem neuen Spiel an. Das ist insbesondere dann sinnvoll, wenn Du die Anfangs-abenteuer nochmal erleben möchtest oder aber Dich in eine Sackgasse gebaut hast.

Mit "**Spiel löschen**" löschst Du Deinen Account und kannst Dir einen neuen anlegen. Das brauchst Du aber eigentlich nicht tun. Manche Spieler tun das, um statt Quarz Sand produzieren zu können, aber das ist dann doch wohl der wenig mutige Weg des geringsten Widerstandes...



Das Tutorial

Das Tutorial ist relativ einfach gestaltet und Du solltest Dich im Großen und ganzen an die Anweisungen halten.

Baue also zuerst einen Holzfäller. Suche Dir am Besten einen Wald aus, bei dem viel Holz vorhanden ist (50 oder mehr sollten es schon sein). Wie viel Holz im Wald ist erfährst Du, wenn Du **ohne etwas aktiviert zu haben** mit der Maus über einen Wald fährst.



Ein Nadelwald mit 60 Holz

Klicke im Baumenü auf den Holzfäller und dann auf eine der bewaldeten Kacheln. Diese werden Dir auch mit einem schwarzen Rahmen angezeigt.

Der Holzfäller benötigt 3 Holz, 3 Werkzeug und 6 Bretter, was Dir automatisch aus Deinem Lager abgezogen wird. Im Lager verbleiben damit 6 Nahrung, 3 Werkzeug, 3 Holz und 3 Bretter.

Das ermöglicht Dir, gleich noch eine Pionierhütte zu bauen. Diese kostet 3 Holz, 3 Werkzeug und 3 Bretter, womit Deine Holzvorräte aufgebraucht sind. Bau die Pionierhütte am besten irgendwo auf eine Wiese.

Während die Pionierhütte gebaut wird solltest Du Deinen Holzfäller aufsuchen und ihn bitten, Holz zu schlagen. Das kostet Dich ein Werkzeug und zwei Nahrung und dauert eine gewisse Zeit. Das macht aber nichts. Wenn Du Lust hast, kannst Du bei Deinem Teich gleich noch Wasser sammeln.

Hast Du das Holz gesammelt, dann kannst Du über den Holzfäller auch Pilze sammeln lassen. Das bringt Dir je nach Jahreszeit unterschiedliche Mengen an Nahrung ein. Im Frühling sind das zwei Nahrung, im Sommer drei, im Herbst vier und im Winter nur eine. Du solltest nun abwechselnd Holz und Nahrung sammeln.

Du wirst bemerken, dass Du nun 100 Betten und 90 Bewohner hast.

Hast Du sechs Holz beieinander? Prima, dann schau mal in Deinen Infokasten. Dein Lager wurde aufgefrischt und Du sollst nun einen Tischler errichten. Auch das mache am Besten auf einer Wiese. Da auch der

Wichtiger Hinweis:
Das Spiel braucht - wie fast alle Browsergames - Zeit. Du musst nicht die ganze Zeit vor dem Bildschirm sitzen und warten.

Tischler wieder 30 Einwohner in die Stadt zieht brauchst Du eine zweite Pionierhütte. Die kannst Du auch gleich errichten. Mit dem Tischler endet dann auch schon das Tutorial und Du darfst von nun an selbst entscheiden, was auf Dich zukommt.

Du kannst nun Holz, Nahrung, Bretter und Werkzeug herstellen und hast 150 Einwohner in 200 Betten. Wahrscheinlich brauchst Du also bald wieder Betten. Und Lagerplatz. Und so weiter...

Sie müssen nur den Nippel durch die Lasche zieh'n... - Spielmechaniken

Schon das Tutorial zeigt Dir, dass dem Spiel einige Mechaniken zugrunde liegen, die Du unbedingt beherrschen solltest. Du musst einerseits für ausreichend Baumaterial sorgen, was wiederum Nahrung und Werkzeuge kostet. Um Nahrung und Werkzeuge herstellen zu können musst Du Gebäude errichten, die selbiges produzieren und dafür brauchst Du Betten. Um Betten zu bekommen musst Du für ausreichend Baumaterial sorgen und so weiter und so fort.

Gerade am Anfang ist es schwierig, den Bedarf an Betten, Lagerplatz und Waren auszutariieren, weil man sehr schnell auf recht hohe Einwohnerzahlen kommt und dies dann wiederum zu entsprechenden Bedürfnissen führt. So können Deine Bewohner ab einer Menge von **800 Einwohnern krank** werden und Du brauchst vorher:

- einen Bauernhof mit mindestens einem Kräuterfeld
- Einen Apotheker
- Einen Medikus.

Um aber einen Apotheker und einen Medikus bauen zu können brauchst Du Stein und vor allem Glas. Und zwar 24 Stück davon, denn Du musst auch ein Wirtshaus bauen, sonst ist der Medikus nicht möglich. Um aber Glas herzustellen benötigst Du Quarz und Sand. Der Bau einer Saline oder eines Quarzbruches benötigt aber Eisen (und eine Kapelle). Dafür brauchst Du einen Schmied und eine Erzmine. Da nur entweder Sand oder Quarz verfügbar ist, musst Du das andere eintauschen, wofür Du wiederum einen Markt benötigst.

Um aber einen Markt bauen zu können musst Du Stein haben. Also brauchst Du noch einen Steinbruch.

In Summe sind das 360 Einwohner, die Du nur durch diese Kette benötigst:

Steinbruch → Erzmine → Schmiede → Kapelle → Quarzbruch/Saline → Glasmanufaktur → Marktplatz → Wirtshaus → Bauernhof → Kräuterfeld → Apotheke → Medikus.

Dafür brauchst Du 5 Pionierhütten, da die jeweils auch nochmal 30 Einwohner mitbringen bist Du so bei 510 Bewohnern extra (zu den 150 aus dem Tutorial) und damit schon nahe an den 800 Einwohnern dran. Du hast dann 660 Einwohner, 700 Betten und kein zusätzliches Lager errichtet (Was Du aber tun solltest, da alleine die Kräuter in Mengen von 12 Einheiten je Feld produziert werden.).

Und Du hast keinen Fischer, keine Giesserei und vor allem nur einen Holzfäller, was auf die Dauer keine gute Lösung ist.

Dieses Beispiel soll Dir nur verdeutlichen, wie komplex das Spiel selbst ist. Es gibt keine goldene Strategie, denn Du musst noch die verschiedenen Produktionszeiten berücksichtigen: Dauert das Sammeln von Pilzen nur 5 Minuten, so dauert die Produktion von 2 Quarzeinheiten bereits sechs Stunden. Eine Stunde wird pro Ladung Eisenerz fällig. Die Bauzeiten müssen auch berücksichtigt werden.

Daher empfiehlt es sich, sich anhand der verfügbaren Daten ein wenig zu schauen, wohin die Reise gehen soll und dann ganz entspannt zu bauen. Es kann nichts schlimmes passieren – im schlimmsten Fall fängst Du eben wieder von vorne an.

Zweite Kasse, bitte! - Unterstützen und Shoppen

Wenn Dir das Spiel gefällt, dann solltest Du darüber nachdenken, ob Du die Arbeit nicht honorieren möchtest. Gegen ein kleines Entgelt gibt es ein paar exklusive Boni. Wichtig ist es aber an der Stelle zu erwähnen, dass die Zunftmeister **kein Pay-2-Win Game** ist!

Boni als Unterstützer

Gebäude:

- **Goldmine:** Ab einer Zahl von 300 Einwohnern kannst Du nun eine Goldmine errichten. Diese liefert Dir Golderz. Wobei Du Golderz nach dem Zufallsprinzip auch so beim Steinbruch und der Erzmine finden kannst. Mit dem unerschöpflichen Goldvorkommen gibt es allerdings gegen Nahrung und Werkzeug immer was. Natürlich kann man Gold auch ertauschen.
- **Förster:** Du kannst über den Förster einen neuen Wald für 30 Gold und ein Werkzeug anlegen lassen. Außerdem verringert der Förster den Holzverbrauch in den Wäldern um 50%.

Funktionen:

- **Verschieben:** Das Verschieben von Gebäuden ist Dir nun möglich. Ausgenommen sind Holzfäller/-werke und Steinbrüche sowie die Erzminen auf den natürlichen Erzvorkommen. Auch das Rathaus kann man derzeit nicht verschieben. Gleiches gilt für den Fischer.
Hierzu darf kein Gebäudemenu (unten rechts) geöffnet sein, sonst ist der Button ausgegraut.
- **Nachbarn besuchen:** Du kannst nun die Städte anderer Spieler über deren Profil besuchen und anschauen.
- **Ausbau:** Lager und Wohnhäuser kannst Du nun im jeweiligen Gebäudemenu stufenabhängig zur nächstmöglichen Größe ausbauen. Dies geschieht in der Hälfte der Zeit, die ein Neubau des nächstgrößeren Gebäudes benötigen würde. Beim Ausbau von Lagern müssen freie Betten in ausreichender Menge (30/Ausbau) bei Ausbau-Start vorhanden sein.
- **Rabatte:** Du erhältst einen Rabatt bis max. 50% im Zunftie-Shop (pro 10 € 10% Rabatt, also z.B. 20 € Unterstützung = 20% Rabatt).
- **Mehr Verkauf:** Dir stehen 5 (statt normalerweise 2) Handelsplätze auf dem Markt zur Verfügung.



Zahlungsmöglichkeiten

Der Shop

Zunftie-Shop ✕

Herzlich Willkommen im Zunftie-Shop

Im Shop erhält jeder Spieler, welcher das Spiel unterstützt (s. [Unterstützeraccount](#)) einen Rabatt in Höhe der Unterstützung (max. 50 Prozent).

Dieser Rabatt wird im Warenkorb abgezogen
Deine Rabatthöhe liegt bei

25 Prozent

Rabatt stimmt nicht?
Kontaktiere [uns](#)

[Zu meinen Warenkorb](#)
[Zum Shop](#)

Widerrufsrecht



Einfacher Stadtbrunnen
Wertet einen normalen Brunnen optisch auf und produziert wie dieser Wasser

Hinzufügen (🔒 0)

4,99 Euro



Steckling
Kultiviert einmalig einen Wald, welcher einen Ertrag von 200 Holz bringt.

Hinzufügen (🔒 0)

3,99 Euro



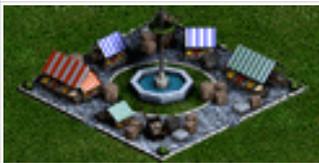
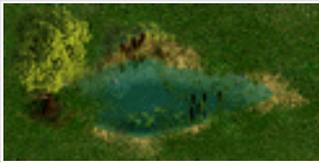
Geologe (Erz)
Findet einmalig ein neues Erzvorkommen mit 400 Einheiten

Im Shop gibt es derzeit 13 Objekte zu kaufen, die gewisse Vorteile bringen. Die Angabe der Kosten ist ohne Rabatt gerechnet. Die Reihenfolge variiert gelegentlich.

Bild	Name	Effekt	Kosten
	Einfacher Stadtbrunnen	Wertet einen normalen Brunnen optisch auf. <ul style="list-style-type: none"> • Produziert 6 statt 3 Wasser / 5 Min. 	4,99 €
	Steckling	Kultiviert einmalig einen Wald, welcher einen Ertrag von 200 Holz bringt.	3,99 €
	Geologe (Erz)	Findet einmalig ein neues Erzvorkommen mit 400 Einheiten	5,99 €
	Geologenteam (Erz)	Findet einmalig ein neues Erzvorkommen mit 800 Einheiten	9,99 €

© Dokument by Lastknightnik, 2019, 2020

Seite 9 von 44

Bild	Name	Effekt	Kosten
	Großer Marktplatz	Hübscher Marktplatz, ermöglicht Tauschhandel mit Spielern! <ul style="list-style-type: none"> • Benötigt gleiche Voraussetzungen wie der normale Marktplatz. • Du kannst bis zu 3 gleiche Angebote auf einmal einstellen. 	4,99 €
	Obstplantage	Wird als Plantage über den Bauernhof angelegt. <ul style="list-style-type: none"> • Liefert 20 Nahrung pro Plantage 	2,99 €
	Teich	<ul style="list-style-type: none"> • Zierobjekt • Bauplatz für einen Fischer • Alternative für den Brunnen 	3,99 €
	Stadtlager	Lager mit 120 Lagerkapazität. <ul style="list-style-type: none"> • Baukosten/Voraussetzungen wie gr. Lager • ab 800EW • halbierte Bauzeit 	9,99€
	Reservelager	Lager mit 25 Lagerkapazität. Baukosten wie kl. Lager. <ul style="list-style-type: none"> • Ideal um kleines Lager zu erweitern • halbierte Bauzeit • nun ausbaubar zum Stadtlager (daher der gleiche Preis) 	9,99 €
	Geologe (Stein)	Findet einmalig ein neues Steinvorkommen mit 200 Einheiten	5,99 €
	Geologenteam (Stein)	Findet einmalig ein neues Steinvorkommen mit 400 Einheiten	9,99 €
	Fachwerkhaus	Wohnhaus mit 300 Schlafplätzen. Baukosten <ul style="list-style-type: none"> • Voraussetzungen wie Stadthaus • ab 800EW • halbierte Bauzeit 	9,99 €
	Gemeindehaus	Liefert eine Übersicht über Gebäude, Zustand und Produktionen	12,99 €
	Gold	500 Gold für Deinen Account	4,99 €

Wichtig ist, dass diese Vorteile aber nur geringfügiger Natur sind – zwar kann man sich so ein neues Steinvorkommen erschließen, aber über die Ziegelei sind Steine auch anderweitig herstellbar. Wälder wachsen von sich aus nach (Das dauert aber seine Zeit und es darf kein Holzfäller darin wohnen). Auch Eisen kann man über den Tauschhandel via Markt einfach erhalten oder über die tiefe Erzmine beliebig abbauen.

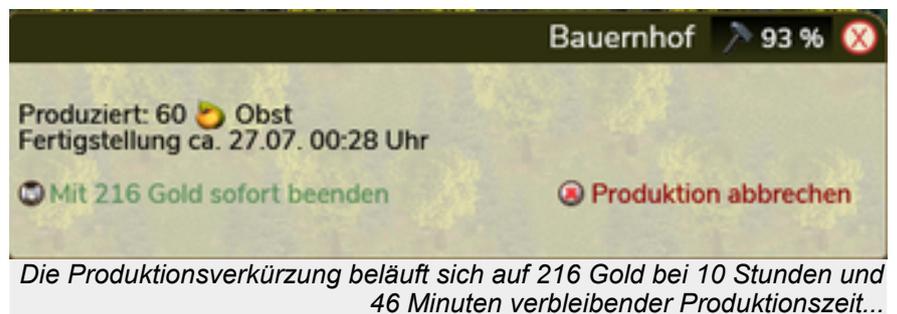
Der Reiz des Goldes... – Gold und Verkürzung

Gold ist ein seltener, aber beliebter Rohstoff. Als Unterstützer kann man eine Goldmine errichten und Golderz abbauen, aber auch als Nichtunterstützer kommt man an Gold: Zum einen wird Golderz in den Eisenerzminen und Steinbrüchen immer wieder gefunden, zum anderen kann man es auch über Handel erwirtschaften.

Gold ist als Handelsgut recht begehrt und hat zudem den Charme, dass es keinen Lagerplatz benötigt. Aus Gold lassen sich Münzen herstellen, die beim Unterhalt des Siechenhauses und bei größeren Differenzen auf dem Markt benötigt werden.

Davon abgesehen lassen sich aber Goldbarren vor allem zur Verkürzung von Produktionszeiten einsetzen: Sowohl beim Bau als auch bei der Produktion kann mit Gold die ganze Sache deutlich beschleunigt werden.

Das hat aber seinen Preis: Pro Stunde Verkürzung kostet das 20 Gold. Die Kosten sind linear – jede 6 Minuten kosten 2 Gold, 3 Minuten Verkürzung 1 Gold. Dementsprechend kostet die Bauzeitverkürzung bei 18 verbleibenden Minuten Bauzeit 6 Gold, die Verkürzung einer 24-Stunden-Produktion aber riesige 480 Gold.



Das sollte sorgfältig abgewogen werden. Häufig hat es Sinn, wenn man die Produktionszeiten beim Bauernhof verkürzt, kurz bevor der Winter hereinbricht. Hat man, auch bedingt durch den unregelmäßigen Wechsel der Jahreszeiten, zu spät im Frühjahr Weizen oder Flachs geklickt, kann das der einzige Weg sein, um die Ernte noch zu retten.

Wofür war nochmal dieser Nagel...? - Reparaturen

Wie man am obigen Screenshot gut erkennen kann sind Gebäude auch nicht immer im besten Zustand. Das kann die Produktion beeinträchtigen und große Lager können sogar anfangen zu brennen! Dabei gehen keine Waren verloren, aber das Feuer – wenn es nicht gelöscht wird – vernichtet das Lagerhaus.

Klicke auf den kleinen Hammer um einen Kostenvoranschlag zu bekommen und die Reparatur – sofort mit Gold oder mit Ressourcen und etwas Zeit – zu veranlassen.



Wenn man sich nicht kümmert sieht's bald so aus...

Das *Gemeindehaus* ist die erste Anlaufstelle um den Zustand der eigenen Gebäude zu erkennen. In dieser Liste tauchen alle Gebäude in der Reihenfolge ihres Baus auf, die aktuelle Produktion und eben der Bauzustand der jeweiligen Gebäude. Mit einem Klick auf den Gebäudenamen kann man dann das Gebäude im Fenster rechts unten reparieren.

Überall Zeug! - Warenliste

Die Warenliste ist nicht ganz vollständig, weil Gold und Münzen fehlen.

Ware	Hersteller	Menge	Dauer	Kosten								Verwendung in	H	S	
Bier	Brauerei	8	45d.					2 Brennzholz	10 Wasser	3 Weizen	3 Hopfen		Bürger	X	/
Brennzholz	Holzflößer	7	15d.	1 Holz	1 Werkzeug	1 Nahrung							Fischer Schmiede Gießerei	X	/
	Holzwerk.	7	15d.												
Brot	Tierknecht	4	30 Min.	2 Holz	2 Werkzeug	2 Nahrung							Bau	X	X
Eisen	Schmiede	3	15d.			2 Nahrung	2 Brennzholz			3 Eisen			Bau	X	X
	Gießerei	6	25d.			2 Nahrung	4 Brennzholz			6 Eisen			Schmiede	X	X
Eisenerz	Erzmine	1-4	30 Min.		1 Werkzeug	3 Nahrung							Schmiede Gießerei	X	/
Färbepflanze	Bauernhof	3	145d.			2 Werkzeug							Färberei	X	/
Farbgarb	Färberei	4	25d.					2 Wasser		10 Färbepflanzen	3 Garn		Schneiderei	X	/
Flachs	Bauernhof	10	245d.		1 Werkzeug								Weberei	X	/
Garn	Spinnerei	3	25d.							10 Wolle			Färberei Schneiderei	X	/
Gewänder	Schneiderei	10	35d.							3 Leinen	2 Garn	2 Farbgarb	Bürger	X	/
Glas	Glasmanufaktur	2	65d.			2 Nahrung	2 Brennzholz			2 Quarz	2 Sand		Bau Glasmanufaktur	X	/
Goldern	Goldmine	1-6	15d.		1 Werkzeug	1 Nahrung									
	Erzmine	1-3	Zustall					keine zur ähnlichen Kosten					Gießerei	X	/
	Steinbruch	1-3	Zustall					keine zur ähnlichen Kosten							
Holz	Holzflößer	2	30 Min.		1 Werkzeug	2 Nahrung							Bau Kücherei	X	X
	Holzwerk.	6	15 Min.		2 Werkzeug	4 Nahrung							Gerberei Schuster	X	X
Holzkohle	Kücherei	12	125d.	3 Holz		3 Nahrung				3 Stroh			Gießerei Ziegel	X	/
Hopfen	Bauernhof	3	145d.					3 Wasser					Brauerei	X	/
Kalk	Quambruch	6	25d.		3 Werkzeug	10 Nahrung							Kücherei Gerberei	X	/
Kräuter	Bauernhof	12	65d.	3 Wasser									Apothek	X	/
Leder	Gerberei	3	65d.	2 Holz	2 Werkzeug			4 Wasser	10 Salz	10 Kalk	3 Tierhaut		Schuster	X	/
Lehm	Lehmgrube	4	30 Min.			2 Nahrung							Ziegel	X	/
Leinen	Weberei	3	125d.		1 Werkzeug	1 Nahrung				10 Flachs			Schneiderei	X	/
Medizin	Apothek	3	45d.					2 Wasser	3 Pholen	9 Kräuter			Medizin	X	X
Mehl	Mühle	10	15d.			1 Nahrung				10 Weizen			Bäcker	X	X
Nahrung	Holzflößer	1-4	3 Min.					keine							
	Fischer	10	15d.				2 Brennzholz								
	Bäcker	15	25d.				5 Brennzholz	1 Wasser	10 Mehl				Produktion Bürger	X	X
	Metzger	20	45d.						10 Vieh	6 Salz					
	Bauer (Obst)	20	145d.					3 Wasser							
Pholen	Glasmanufaktur	6	35d.			1 Nahrung	1 Brennzholz			2 Glas			Apothek	X	/
Prozant	Wollkammer	1	65d.		6 Werkzeug	6 Nahrung		3 Wasser	10 Gold				Schaftrichter	/	/
Quam	Quambruch	2	65d.		2 Werkzeug	2 Nahrung							Glasmanufaktur	X	/
Salz	Saline	6	25d.					3 Wasser	3 Holzkohle				Metzger Gerberei	X	/
Sand	Saline	2	65d.			2 Nahrung		3 Wasser					Glasmanufaktur	X	/
Schuh	Schuster	4	65d.	2 Holz	2 Werkzeug					2 Leder	2 Garn		Bürger	X	/
Seife	Seiferei	2	25d.		2 Werkzeug	2 Nahrung				3 Flachs					
Stein	Steinbruch	2	15d.		1 Werkzeug	1 Nahrung							Bau	X	X
Ziegel	Ziegel	2	15d.			2 Nahrung			1 Wasser	1 Kalk	3 Lehm	2 Holzkohle			
Stroh	Bauernhof	2	25d.			1 Nahrung							Kücherei Viehhof	X	/
Tierhaut	Metzger	2	15d.		2 Werkzeug								Gerberei	X	/
Vieh	Viehhof	3	15d.							3 Weizen	6 Stroh		Metzger	X	/
Wasser	Teich	3	5 Min.					keine							
	Brunnen	3	5 Min.					keine							
Weizen	Bauernhof	20	245d.		1 Werkzeug								Mühle	X	/
Werkzeug	Tierknecht	4	15d.	1 Holz		2 Nahrung							Bau	X	/
	Schmiede	15	25d.			3 Nahrung	3 Brennzholz			3 Eisen			Produktion	X	/
Wolle	Schafkoppel	20	75d.					3 Wasser	3 Kräuter	6 Stroh				X	/

Die Tabelle ist etwas klein, dafür passt sie auf eine Seite... ☺

Ein X bei H steht dafür, dass die Ware gehandelt werden kann. Ein X bei S steht dafür, dass man die Ware über den Chat verschenken kann.

Beim Industriegebiet... - Gebäude

Alle Gebäude außer den Wohnhäusern und dem Holzfäller benötigen ausreichend Schlafplätze (i.e. 30 Stück) als Voraussetzung zum Bau.

Name	Holz	Stein	Eisen	Werkzeug	Bretter	Glas	Voraussetzungen	Produkte
Holzfäller	3	0	0	3	6	0		2 Holz, 7 Brennholz, 1-4 Pilze (Nahrung)
Pionierhütte	3			3	3			100 Einwohner
Tischlerei	6	6		6	6			4 Werkzeuge, 6 Bretter
Ab 120 Einwohnern								
Kleines Lager	3							10 Lagerplatz
Steinbruch	1			1				2 Stein
Erzmine	3			3	3			1-4 Eisenerz
Schmiede	9	6		6	6			15 Werkzeuge, 3 Eisen
Giesserei		12	3	6	6			6 Eisen, 20 Gold, 100 Goldmünzen
Ab 200 Einwohnern								
Kapelle	3	6		3				<i>Voraussetzungsgebäude</i>
Siedlerhaus	9	9		9	12		Kapelle	150 Einwohner, Proviant
Schatzsucher							1 Proviant	Schatz oder Trostpreis
Ab 300 Einwohnern								
Brunnen		3		1				3 Wasser
Goldmine	3	9		3	6		<u>Unterstützer</u>	1-6 Golderz
Fischer	6			3	6			10 Fische (Nahrung, 3 Wasser
Quarzbruch	6		3	6	3			2 Quarz, 6 Kalk
Saline	6		3	6	3			2 Sand, 6 Salz
Bauernhof, <i>je Feld</i>	9	12		9	9		Kapelle	20 Weizen, 12 Kräuter, 10 Flachs, 5 Hopfen, 5 Färberpflanze, 2 Stroh
Glasmanufaktur		12		6	6		Kapelle	2 Glas, 6 Phiolen
Mühle	9	12	3	12	15		Kapelle	Mehl
Bäckerei	9	12		9	6		Kapelle	15 Brot (Nahrung)
Köhlerei	6		3					12 Holzkohle

Name	Holz	Stein	Eisen	Werkzeug	Bretter	Glas	Voraussetzungen	Produkte
Ab 400 Einwohnern								
Marktplatz	3	3		3	3		Kapelle, Siedlerhaus	Zugang zum Markt
Wirtshaus	12	6		12	12	6	Kapelle	Voraussetzungsgebäude
Forsthütte	3			3	3		Kapelle, Wirtshaus, <u>Unterstützer</u>	Halbiert den Holzverbrauch der Holzfäller
Holzwerk	3	3		6	3		Holzfäller, → Ausbaustufe	6 Holz, 7 Brennholz, 1-4 Pilze (Nahrung)
Ab 500 Einwohnern								
Mittleres Lager	12	12		12	9		Kapelle, Siedlerhaus	40 Lagerplatz
Ab 600 Einwohnern								
Viehhof <i>je Viehweide</i>	12	15		15	12		Kapelle, Wirtshaus	5 Vieh
Metzgerei	9	15		12	10		Kapelle, Wirtshaus	20 Pökelfleisch 2 Tierhäute
Apotheke	3	3		3	3	6	Kapelle	3 Medizin
Medikus	3	6		3	3	12	Kapelle, Wirtshaus, Apotheke	Heilt erkrankte Bewohner
Ab 800 Einwohnern								
Lehmgrube				6			Kapelle	4 Lehm
Ziegelei	12	6	3	6	12		Kapelle	2 Stein
Großes Lager	21	12	6	15	21		Kapelle, Wirtshaus	80 Lagerplatz
Bürgerhaus	18	18		12	15	12	Kapelle, Wirtshaus	200 Einwohner, Proviant
Seilerei	3	6		3	6		Kapelle, Wirtshaus	2 Seile
Tiefe Erzmine	15	6	3	6	15		Kapelle, Wirtshaus	4-8 Eisenerz
Ab 1000 Einwohnern								
Kirche	30	33	9	21	24	30	Kapelle, Wirtshaus	Voraussetzungsgebäude, Kirchenzehnt
Stadthaus	24	24		24	24	24	Kapelle, Wirtshaus, Kirche	250 Einwohner, Proviant
Ab 1500 Einwohnern								

Name	Holz	Stein	Eisen	Werkzeug	Bretter	Glas	Voraussetzungen	Produkte
Schafskoppel, <i>je Koppel</i>				3	3		Viehhof, Kapelle, Wirtshaus, Kirche	20 Wolle
Siechenhaus	3	15	3	12	3		Kapelle, Wirtshaus, Kirche	<i>Heilt erkrankte Bewohner</i>
Ab 2000 Einwohnern								
Brauerei	6	15	3	6	6	6	Kapelle, Wirtshaus, Kirche	8 Bier
Weberei	3	9		3	6		Kapelle, Wirtshaus	5 Leinen
Spinnerei	6	9		6	6		Kapelle, Wirtshaus, Kirche	5 Garn
Färberei	6	6		6	6	6	Kapelle, Wirtshaus, Kirche	4 Farbgarn
Schneiderei	6	9		6	6	6	Kapelle, Wirtshaus, Kirche	10 Gewand
Ab 3500 Einwohnern								
Rathaus	142	128	96	162	112	84	Kapelle, Wirtshaus, Kirche, 100% Zufriedenheit	<i>Quests</i>
Gerberei	6	9		6	12		Kapelle, Wirtshaus, Kirche	3 Leder
Schuster	6	12		6	12	6	Kapelle, Wirtshaus, Kirche	4 Schuhe

Die Produktangabe bezieht sich auf **einen** Durchlauf. Die genauen Produktionskosten und -zeiten sind der Warenliste (vorheriges Kapitel) zu entnehmen.

Ein paar Worte zu einigen Gebäuden...

Bei Gebäuden gibt es nur wenige Möglichkeiten, effizienter zu werden. Insbesondere bei Wohnhäusern und bei Lagern ist das natürlich schon möglich. Man muss sich allerdings immer die Frage stellen, ob man effizient oder schön bauen möchte.

Bist Du Unterstützer, dann kannst Du ja einen **Förster** errichten. Das Forsthaus halbiert die Holzkosten im Wald, wenn Holz geschlagen wird: produzierst Du also 2 Holz mit dem Holzfäller, wird nur 1 Holz aus dem Baumbestand abgezogen.

Die Steigerung in der Produktion beim **Holzwerk** im Vergleich zum Holzfäller macht sich nur beim Bauholz bemerkbar. Die Produktion von Brennholz und Pilzen ist gleich. Man sollte darauf achten, einen oder zwei Holzfäller bzw. Holzwerke zu behalten, bei denen nurmehr ein Holz im Wald übrig ist – dann kann man diese – auch im Winter – zur Nahrungs- und Brennholzversorgung benutzen, ohne die Holzproduktion ansonsten anhalten zu müssen.

Brennholz ist ein sehr wichtiger Grundrohstoff für viele Produktionen; insbesondere bei



Du solltest immer mal wieder Brennholz produzieren...

der Nahrungsproduktion brauchen sowohl Fischer (2 Brennholz, zum Räuchern), als auch der Bäcker (5 Brennholz) das Zeug. Sie konkurrieren damit aber mit der Glaserei (2 Brennholz u.a.), der Schmiede (5 Brennholz) und dem Brauer (2 Brennholz). Mittlerweile kann Brennholz auch hergestellt werden, wenn kein Holz mehr im Wald vorhanden ist.

Von vielen Produktionsstätten machen im weiteren Spielverlauf auch mehrere Sinn – so kann ein Bäcker zwei Mühlen abarbeiten, weil er doppelt so lange braucht. Der Schneider braucht 5 Stunden für ein neues Gewand, die Weberei 12 Stunden für das Leinen dafür. Da der Glaser ein extrem fauler Bewohner der Zunftmeisterwelt ist, liefert er 2 Glas alle 6 Stunden – sammelt man 124 für's Rathaus merkt man das...

Auch die **Nahrungsherstellung** dauert ihre Zeit – der Bauer braucht mit Obst 14 Stunden, Bäcker und Fischer 2 Stunden für 15 bzw. 10 Nahrung und der Metzger schafft in 4 Stunden gerade mal 20 Nahrung. Da sind Holzfäller im Herbst mit 4 Nahrung in 5 Minuten noch immer die effizienteste Möglichkeit. Selbst im Winter kann man mit einem Holzfäller 12 Nahrung pro Stunde erzeugen, wenn man dranbleibt.

Die Rohstoffversorgung mit Quarz/Sand und Kalk/Salz ist sehr zeitaufwendig und es gibt keine Möglichkeit, mehr als die 6 Berge zu erhalten. Daher sollte man sich hier auch die Zeit nehmen und zwischendrin immer mal Vorräte ansammeln.

Die Einwohnerschwellen (siehe Bedürfnisse) sollten erst überschritten werden, wenn man bereits ein paar Vorräte der betreffenden Waren im Lager hat.

Wichtiger Hinweis:

Große Lager können manchmal brennen! Dabei gehen *keine* Ressourcen verloren, aber man sollte das Feuer schnell löschen. Sonst bleibt nur eine Ruine zurück. Es empfiehlt sich, regelmäßig den Zustand seiner Gebäude zu überprüfen!

Zuletzt auch nochmal einen Tipp bzgl. des **Rathauses**: Man sollte sich seinen Standort gut überlegen: Einmal gebaut kann es nicht mehr verschoben werden. Und das Ding abzureißen ist wirklich ärgerlich...!

Man kann selbstverständlich eine Menge optimieren. Dazu muss man sich die Produktionszeiten einfach mal näher ansehen.

Fangen wir mit einem einfachen (Quarzi-) Beispiel an: **Hopfen**.

Hopfen wird für zwei Dinge gebraucht: Zum einen ist es das ideale Tauschobjekt für Färberpflanzen, zum anderen braucht man Hopfen für das wundervolle Bier der Zunftmeister (Marke: *Zunff*).

Ein Braumeister verbraucht 5 Hopfen alle 8 Stunden. Das bedeutet, wenn das Jahr zwischen 42,5 und 52,5 Stunden dauert (minimale Länge einer Jahreszeit sind 13 Stunden, Winter 6,5 Stunden – die maximale Länge sind 15 Stunden und 7,5 für den Winter), dann braucht er pro Zyklus maximal 33 Hopfen.

Also brauchst Du für einen Braumeister maximal 33 Hopfen, das sind 7 Felder.

Damit kann er 48 Bier herstellen. (Damit könnte er auf einmal 14.400 Einwohner versorgen). Dies macht er in – grob gerechnet – 48 Stunden, was genau 4 Bedarfszyklen entspricht (Wenn Du immer on bist), reicht also für 3600 Bürger.

Nun brauchst Du noch was zum Tauschen.

Bei einem 1:1 Tausch für Färberpflanzen solltest Du diesen Bedarf auch im Kopf haben. Die Färberei macht in 2 Stunden 4 Farbgarn – der dann 10 Stunden braucht um komplett vom Schneider verarbeitet zu werden. In einem Jahr schafft der Schneider also rund 10 Durchläufe (wenn Du immer on bist), was 20 Farbgarn, also 50 Färberpflanzen entspricht. Also brauchst Du noch 50 Hopfen / Jahr extra.

Das ist natürlich nur eine grobe Rechnung, der tatsächliche Bedarf richtet sich ja nach Deiner Spielweise. Bist Du nur einmal am Tag online, so wird Dir auch nur einmal am Tag der Verbrauch Deiner Bewohner abgezogen. Die effizienteste Spielweise scheint daher, sich morgens einzuloggen, 11 Stunden Produktionen zu klicken und dann erst wieder am nächsten Morgen ins Spiel zu gehen – das macht aber keiner und das ist auch nicht Sinn und Zweck.

Die Optimierung der Produktion entsprechend der wachsenden Bedürfnisse Deiner Einwohner ist ja gerade der Reiz – und so wächst die Stadt ganz von allein...

Ich könnte noch viel mehr dazu schreiben, muss jetzt aber erstmal noch eine Glaserei bzw. Glasmanufaktur bauen. ☺



Wen die Mathematik begeistert:
 $52,5 \text{ Stunden} / 8 \text{ Stunden} = 6,5625 \text{ Zyklen}$
 $6,5625 * 5 \text{ Hopfen} = \sim 32,8$ also 33

Den Kapitalismus in seinem Lauf... - der Markt

Mit dem Bau des Marktplatzes erhältst Du Zugang zum Markt des Spiels. Hier können die Spieler Ressourcen miteinander tauschen – allerdings mit der Ausnahme von Wasser und Proviant und auch nicht die gesonderten Questwaren.

Im Grunde funktioniert der Tauschhandel ganz einfach nach dem „Gib ich Dir, so gibst Du mir“-Prinzip. Tatsächlich ist jeder Spieler auf den Markt angewiesen. Spieler mit Quarz in den Bergen können Quarz und Kalk gewinnen und ihre Bauernhöfe sind in der Lage Hopfen zu produzieren. Spieler mit Sand in den Bergen können Sand und Salz gewinnen und ihre Bauernhöfe können Färberpflanzen produzieren.

Kalk wird bei der Leder- und Steinproduktion benötigt, Salz ebenso bei Leder und zudem beim Metzger. Die Glasproduktion benötigt Sand und Quarz, also muss jeder Spieler sich das jeweils fehlende Element erhandeln.

Nun haben alle Waren unterschiedliche Produktionszeiten und man mag auch nicht immer alles hergeben. Ein Tausch 1:1 ist zwar von der Spielleitung gewünscht, aber nicht zwingend immer sinnvoll. Grundsätzlich ist man als Spieler völlig frei, ein Angebot einzustellen. Wenn es keiner annimmt, dann war es eben nicht gut genug.

Allerdings gibt es ein paar Gepflogenheiten, über die Du Dir Gedanken machen solltest:

- Die teuersten Waren im Spiel sind Glas sowie je nach Produktionslage Färberpflanzen, Stroh, Schuhe, Hopfen und Gewänder.
- Die billigsten Waren sind Nahrung und Münzen.
- Die Komplementärwaren Hopfen/Färberpflanze und Quarz/Sand haben praktisch die gleichen Produktionskosten und sollten daher auch 1:1 getauscht werden. Niemand wird ein Angebot 1 Sand gegen 5 Quarz annehmen – es sei denn, er will Dir helfen.
- Die Komplementärwaren Salz/Kalk haben sehr unterschiedliche Kosten: Um Salz auszuwaschen wird Kohle benötigt, was wiederum Stroh braucht. Dafür kostet es keine Werkzeuge. Hier ist es Abwägungssache.
- Man macht mit jedem Geschäft ein bisschen Verlust und Gewinn – natürlich verliert man seine Waren, gewinnt aber das gerade benötigte hinzu. Das Argument „Wenn ich da 2 Holz hergebe mache ich keinen Gewinn“ zählt daher nicht.
- Den Markt mit Gold zu fluten wird nicht so gern gesehen.

Ein einmal gemachtes Angebot kann **erst 24 Stunden** später wieder zurückgezogen werden. Daher überlege Dir gut, ob Du es auch machen willst. Ist es zu Deinem massiven Nachteil hast Du einfach Pech gehabt.



Ein eher schlechter Handel...

Kosten entstehen, sobald eine Kirche gebaut wurde. Bei einem Unterschied von mehr als 5 Waren werden Münzen gebraucht, um der Kirche den Zehnten abzurufen.

Wie war ich? - Zufriedene und gesunde Bewohner_innenBedürfnisse befriedigen

Die Einwohner_innen des Dorfes benötigen nicht viel um glücklich zu sein – jedenfalls anfangs. Genügend Schlafplätze sind völlig ausreichend. Die Pionierhütte vom Anfang bietet 100 Betten, braucht aber schon 30 um überhaupt die eigenen Bediensteten unterzubringen. Das Siedlerhaus bietet dann 150 Betten (120 real), Das Bürgerhaus 200 (170) und das Stadthaus 250 (220). Im Shop kann man sich zudem das Fachwerkhaus kaufen, das 300 (270) Betten zur Verfügung stellt.

Allerdings steigern sich die Bedürfnisse der Bewohner_innen zunehmend. Ab 1.500 Einwohnern brauchen Deine Einwohner_innen beispielsweise Nahrung alle 12 Stunden – wobei das nicht heißt, dass sie das real alle 12 Stunden brauchen. Der Verbrauch wird nur dann berechnet, wenn man als Spieler tatsächlich online ist. Ist man nur einmal am Tag online, so gibt es auch nur einmal am Tag den Verbrauch.

Die folgende Tabelle gibt den Verbrauch in % und beispielhaft für verschiedene Stadtgrößen an:

Ware	Verbrauch ab	Anteil	Bsp. 2.000 EW	Bsp. 4.000 EW	Bsp. 8.000 EW
Nahrung	1.500 EW	1,00 %	20 je 12 Stunden	40 je 12 Stunden	80 je 12 Stunden
Brennholz	2.000 EW	0,25 %	5 je 12 Stunden	10 je 12 Stunden	20 je 12 Stunden
Bier	3.000 EW	0,30 %	n/a	12 je 12 Stunden	24 je 12 Stunden
Gewand	3.000 EW	0,25 %	n/a	10 je 12 Stunden	20 je 12 Stunden
Schuhe	4.000 EW	0,125 %	n/a	5 je 12 Stunden	10 je 12 Stunden

Der Verbrauch wird in aller Regel gerundet, auf einen Einwohner mehr oder weniger kommt es also selten an.

Es ist mehr als sinnvoll, die Produktionsketten bereits vollständig erreicht zu haben, bevor man die entsprechende Einwohnerschwelle überschreitet – und es empfiehlt sich sehr, bereits einige Waren auf Lager zu haben.

Unzufriedene Einwohner werden mit der Zeit mürrisch und fangen an, mit dem Feuer zu spielen. Also Sorge lieber dafür, dass alle glücklich und zufrieden sind...

Krankheit und Tod

Manchmal werden Einwohner_innen krank – das Mittelalter war voller Seuchen und Gefahren. Die Zunftmeister allerdings sind in der Lage, kranke Bewohner wieder zu heilen. Das erfordert einen Bauernhof mit Kräuterfeld, eine Apotheke und einen Medikus.

Viele Spieler machen den Fehler die betreffenden Gebäude erst zu errichten, wenn auch die ersten Krankheitsfälle aufgetreten sind. Das ist aber riskant. Im Kapitel → Spielmechaniken habe ich das ja bereits einmal aufgegriffen.

Es ist natürlich möglich, das Problem mit dem Handel zu umgehen. Ab 400 Einwohnern steht der Marktplatz zur Verfügung, und über diesen lässt sich auch Glas beschaffen. Allerdings ist Glas teuer und wird nur selten in großen Mengen getauscht. Um Glas überhaupt herstellen zu können ist ohnehin Handel notwendig.

Die komplette Produktionskette Medizin kostet – wenn man alle Voraussetzungsgebäude mit einberechnet, Lager, Holzfäller, Tischler und Wohnhäuser aber herausrechnet:

Gebäude	Holz	Stein	Eisen	Werkzeug	Bretter	Glas	EW	Bauzeit in Stunden
Steinbruch	1			1			30	3
Erzmine	3			3	3		30	3
Schmiede	9	6		6	6		30	3
Quarzbruch / Saline	6		3	6	3		30	6
Kapelle	3	6		3			30	6
Glasmanufaktur		12		6	6		30	6
Bauernhof	9	12		9	9		30	6
Kräuterfeld				3			30	3
Marktplatz	3	3		3	3		30	6
Apotheke	3	3		3	3	6	30	6
Wirtshaus	12	6		12	12	6	30	6
Medikus	3	6		3	3	12	30	6
Summe:	52	54	3	58	48	24	360	60

Das sind nun lediglich die Bauzeiten und -materialien – die Produktionszeiten von beispielsweise 6 Stunden / 2 Glas kommen teilweise noch dazu.

Hat man die Kette allerdings aufgebaut, so wird der Medikus jeden kranken Bewohner mit 2 Fläschchen Medizin wieder gesund bekommen. Da die Apotheke pro Arbeitsgang nur 3 Flaschen aus 9 Kräutern herstellt, ist also viel Vorrat sinnvoll.

Das Siechenhaus ist in der Lage, die Einwohner_innen schneller zu heilen – und damit die Produktionskapazitäten schnell wieder zu maximieren. Dafür kostet es neben der Medizin auch noch Geld in Form von Münzen.

Messer rein, Gedärme raus... - die Produktionsketten

Das Spiel *Die Zunftmeister* bietet eine Reihe von Produktionsketten bei denen häufig nur das Endprodukt interessant ist. Wichtig bei den Produktionsketten ist die Abstimmung aufeinander - beispielsweise schafft eine Mühle es, 10 Weizenkorn in 10 Mehl in einer Stunde zu mahlen. Der Bäcker verarbeitet 10 Mehl in zwei Stunden zu 15 Nahrung - also kann eine Mühle grundsätzlich zwei Bäcker versorgen, sofern man am Ball bleibt.

Im folgenden liste ich mal einige Produktionsketten und die Gesamtkosten für die Endprodukte auf. Praktisch jede Produktionskette fängt mit dem Holzfäller an.

Nahrung über den Bäcker

Um über den Bäcker Nahrung herzustellen wird mindestens folgendes benötigt:

- 1 Holzfäller
- 1 Tischlerei
- 1 Bauernhof
- 1 Weizenfeld
- 1 Brunnen oder Teich
- 1 Mühle
- 1 Bäckerei

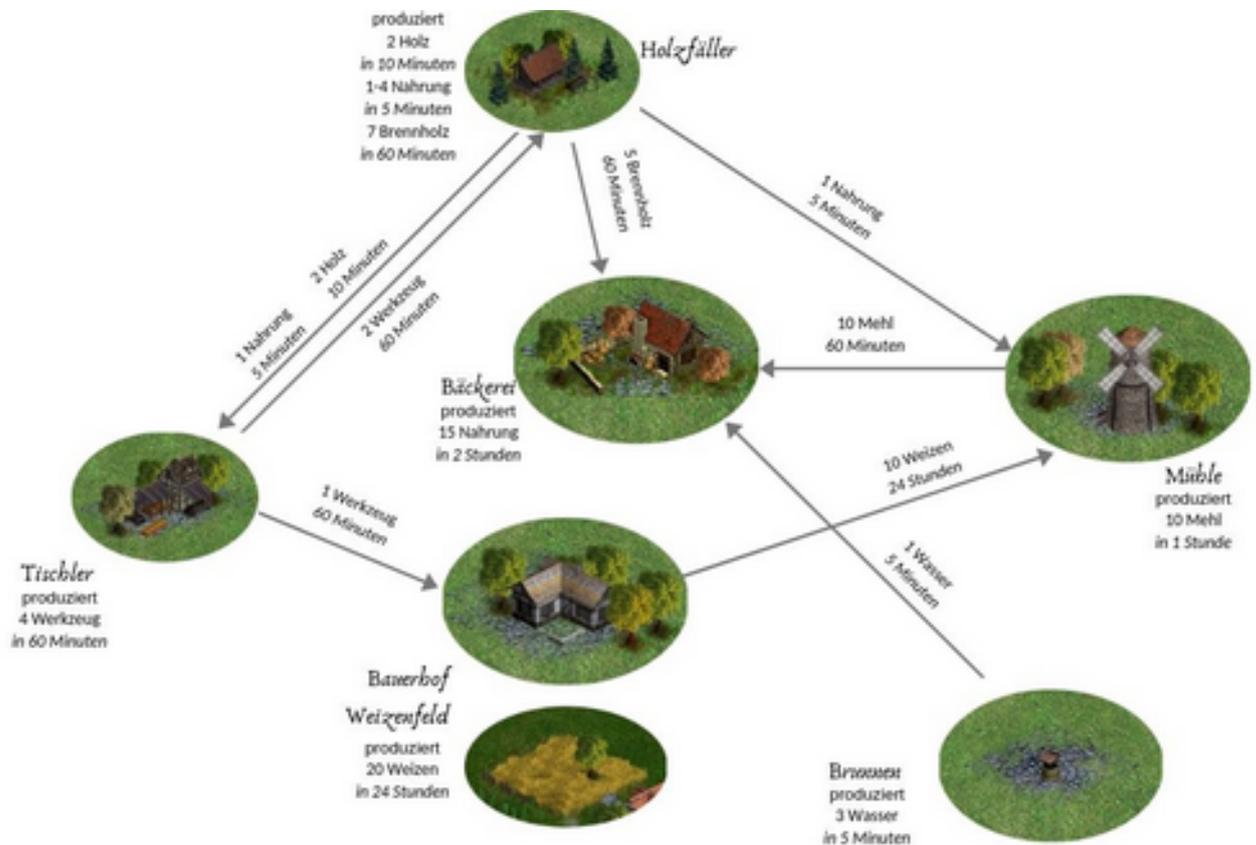
1. Holzfäller und Tischler produzieren Werkzeug (und der Holzfäller die Nahrung für die Produktion).
2. Der Holzfäller kann dann bereits in die Brennholzproduktion einsteigen - er braucht dafür Nahrung, Holz und vom Tischler Werkzeug.
3. Der Bauernhof macht aus einem Werkzeug 20 Weizen in 24 Stunden.
4. Die Mühle macht mit 2 Nahrung vom Holzfäller aus 20 Weizen in 2 Stunden 20 Mehl, wobei das zwei Produktionsdurchläufe sind.
5. Der Bäcker macht aus 20 Mehl in 4 Stunden 30 Nahrung (bei 2 Produktionsdurchläufen). Dafür benötigt er in Summe 10 Brennholz vom Holzfäller, 2 Wasser aus dem Brunnen und die 20 gelieferten Mehl.

Um also 30 Nahrung so zu produzieren ist ein Gesamtaufwand von mindestens 30 Stunden notwendig (1h Holzfäller und Tischler, 24h Bauer, 1h Mühle, 4h Bäcker, derweil laufen ja die anderen weiter). In Ressourcen braucht man in Summe:

- 3 Holz (→ 1x Werkzeug, 2x Brennholz),
- 10 Nahrung (4x Holz, 2x Brennholz, 2x Werkzeug, 2x Mehl),
- 3 Werkzeug (1x Weizen, 2x Holz)
- 10 Brennholz
- 2 Wasser

und hinterher sind noch 1 Werkzeug, 1 Holz, 4 Brennholz und 1 Wasser übrig.

In Summe sieht die Produktionskette also so aus:



Weitere Produktionsketten folgen gern auf Anfrage. Nur um mal ein paar komplexere Beispiele zu zeigen:

Gewandherstellung

- Holzfäller macht 1-4 Nahrung (5 Minuten).
- Holzfäller macht 2 Holz für 1 Werkzeug und 2 Nahrung (10 Minuten).
- Tischler macht 4 Werkzeug für 1 Holz und 2 Nahrung (1 Stunde).
- Bauernhof produziert 10 Flachs pro Feld für 1 Werkzeug pro Feld (24 Stunden).
- Bauernhof produziert 5 Färberpflanzen für 2 Werkzeug pro Plantage (14 Stunden).
- Bauernhof produziert 2 Stroh für 1 Nahrung pro Weizenfeld (2 Stunden, Herbst!).
- Bauernhof produziert 12 Kräuter für 3 Wasser pro Feld (6 Stunden).
- Brunnen produziert 3 Wasser (5 Minuten).
- Weberei macht 5 Leinen aus 10 Flachs (12 Stunden).
- Viehhof macht 20 Wolle aus 3 Kräutern, 3 Wasser und 6 Stroh pro Koppel (7 Stunden).
- Spinnerei macht aus 10 Wolle 5 Garn (2 Stunden).
- Färberei macht 4 Farbgarn aus 2 Wasser, 2 Garn und 10 Färberpflanzen (2 Stunden).
- Schneiderei verarbeitet am Ende 5 Leinen, 2 Garn und 2 Farbgarn zu **10 Gewand** (5 Stunden).

Schuhherstellung

Die Schuhherstellung ist extrem ressourcenintensiv und erfordert eine Menge Handel, da sowohl Kalk, als auch Salz benötigt werden. Die Variante Quarzi ist normal, *die Variante Sandi ist kursiv gedruckt*. Das jeweils andere muss erhandelt werden. Das bedeutet, man braucht in Wirklichkeit 20 Kalk oder 20 Salz für 3 Leder...

- Holzfäller macht 1-4 Nahrung (5 Minuten).
- Holzfäller macht 2 Holz für 1 Werkzeug und 2 Nahrung (10 Minuten).
- Tischler macht 4 Werkzeug für 1 Holz und 2 Nahrung (1 Stunde).
- Brunnen produziert 3 Wasser (5 Minuten).
- Bauernhof produziert 12 Kräuter für 3 Wasser pro Feld (6 Stunden)
- Bauernhof produziert 2 Stroh für 1 Nahrung pro Weizenfeld (2 Stunden, Herbst!)
- Viehhof macht 20 Wolle aus 3 Kräutern, 3 Wasser und 6 Stroh pro Koppel (7 Stunden).
- Köhlerei macht 12 Kohle aus 5 Nahrung, 5 Holz und 3 Stroh (12 Stunden).
- Viehhof stellt Viehweide, Metzger macht aus 2 Werkzeug 2 Tierhäute.
- Quarzbruch macht aus 10 Nahrung und 5 Werkzeug 6 Kalk (2 Stunden)
- Saline macht aus 5 Holzkohle und 5 Wasser 6 Salz (2 Stunden).
- Spinnerei macht 5 Garn aus 10 Wolle (2 Stunden).
- Die Gerberei macht gerade einmal 3 Leder aus 2 Holz, 2 Werkzeug, 10 Salz, 10 Kalk, 3 Tierhäuten und 4 Wasser (6 Stunden).
- Schuster macht **4 Schuhe** aus 2 Holz, 2 Werkzeugen, 2 Garn und 2 Leder (6 Stunden)



Um eine solche Kette am Laufen zu halten ist sorgfältiges Austarieren und Lagerhalten notwendig und ebenso kreativer und permanenter Handel. Sonst bekommt man ständig die obige Meldung.

Quatschen, bis der Arzt kommt... - Der Chat

Im Chat hast Du die Möglichkeit, Dich mit der Community auszutauschen und Geschenke zu verteilen (um Lagerplatz freizumachen) bzw. anzunehmen (was aber nur einmal alle 24 Stunden geht).

Die Netiquette ist eigentlich selbsterklärend. Du findest Sie im Forum unter:

<https://forum.die-zunftmeister.de/viewtopic.php?f=23&t=1661>

1. Der Betreiber oder die Moderatoren werden euch nie nach euren Zugangsdaten fragen. Jeder ist für seinen Account selbst verantwortlich und sollte keine Passwörter oder E-Mail-Adresse an Dritte weitergeben.
Sollte euch jemals jemand nach solchen Informationen fragen, kontaktiert bitte einen Moderator oder den Betreiber und gebt keine Informationen raus.
2. Den Anweisungen des Betreibers oder der Moderatoren ist Folge zu leisten.
3. Um einen störungsfreien Chat zu gewährleisten, hat der Betreiber und auch die Moderatoren das Recht, ohne weitere Angaben von Gründen, Spieler für eine gewisse Zeit für den Chat und die PM's zu sperren.
4. Im Chat und per PM wird geduzt. Dies hat nichts mit Unhöflichkeit zu tun, sondern ist normaler Umgangston in Spielcommunitys
5. Geschenke im Chat, in welchen nicht ausdrücklich beschrieben ist, für wen diese sind, können von jedem Spieler angenommen werden. **Geschenke "mit Namen" sind für den jeweiligen Spieler reserviert.**
6. Die Geschenksperre nach Annahme umfasst 24 Stunden
7. Das Posten von doppelten Inhalten ist verboten und auch gesperrt.
8. Es dürfen keine Passwörter, Mail-Adresse im Chat gepostet werden. Dies betrifft nicht nur Zugangsdaten welche die Zunftmeister umfasst, sondern auch fremde Zugangsdaten von anderen Onlinediensten
9. Links zu illegalen, gegen das deutsche Recht verstößende oder pornografische Webseiten dürfen nicht gepostet werden.
10. Links zu Programmen oder anderen Downloads sind verboten.
11. Der Betreiber und die Moderatoren können ohne Angabe von Gründen, einzelne Postings löschen.
12. Die Nutzung des Chats, sowie der PM's ist durch Zuhilfenahme fremder Scripte verboten.
13. Das versuchte Einbringen von Code jeglicher Art in den Chat oder per PM wird mit Sperrung und polizeilicher Anzeige verfolgt.
14. Der Chatverlauf wird regelmäßig unwiederbringlich gelöscht. Dies betrifft Postings, die älter als eine Woche sind.
15. Beleidigungen im Chat sind verboten und werden sofort geahndet.
16. Und der wichtigste Punkt: Habt Spaß im Chat und spielt miteinander, nicht gegeneinander!

Bitte Lächeln!

Um im Chat zu kommunizieren sind Smileys üblich geworden. Mittlerweile gibt es für die gängigen Smileys eine Liste über dem Textfenster im Chat.

Man bekommt eine Liste der Smileys je nach Browser mit der Tastenkombination Windows + [,] (aktueller Firefox) oder über die rechte Maustaste (Chrome) im Eingabefeld.



Tastaturlastige Spieler haben allerdings mehr Möglichkeiten..

Klassiker sind :smile:, :wave:, :coffee: und natürlich :beer:

Ich bin besser als... oh! - Die Highscore-Liste

Die Highscore-Liste ist eine heiß diskutierte Geschichte und wie sich die Punkte errechnen wird sich sicherlich das eine oder andere Mal noch ändern.

Derzeit ist es so, dass man beim Lagerbestand Punkte bekommt: Jede eingelagerte Ware bedeutet 1 Punkt - aber nicht Wasser, Gold und Münzen. Außerdem gibt's Punkte pro Einwohner und für Wohnhäuser. In Summe sieht das so aus:

- pro eingelagerte Ware: 1 Punkt
 - (Beispiel: 30 eingelagerte Waren = 30 Punkte)
- pro Einwohner: 1 Punkt
 - (Beispiel: 300 Einwohner = 300 Punkte)
- pro gebautes Pionierhaus: 10 Punkte
 - (Beispiel: Du besitzt 2 Pionierhäuser = 20 Punkte)
- pro gebautes Siedlerhaus: 15 Punkte
 - (Beispiel: Du besitzt 2 Siedlerhäuser = 30 Punkte)
- pro gebautes Bürgerhaus: 20 Punkte
 - (Beispiel: Du besitzt 2 Bürgerhäuser = 40 Punkte)
- pro gebautes Stadthaus: 25 Punkte
 - (Beispiel: Du besitzt 2 Stadthäuser = 50 Punkte)

Außerdem gibt es eigene Ranglisten für die Goldmenge und für die Zahl der Münzen in Deinen Lagern.

Wer bin ich? - Titel

Was wäre der schönste Highscore-Rang ohne einen entsprechenden Titel? Irgendwas bescheidenes wie *stellvertretender Unterkönigsassistent des Vizekönigs am freiherrlichen Hof zu Grafenau* wird ja wohl drin sein, oder?

Nein, aber Du erhältst natürlich Titel, wenn Du bestimmte Dinge erreicht hast. Titel werden in zwei Gruppen unterschieden, weswegen Du auch zwei Titel führen kannst

Du erfährst Deinen Titel (oder den eines jeden anderen Spielers) über das Profil, wenn Du...

- im **Chat** oder aber
- in der **Highscore-Liste**
- oder aber bei **Nachrichten**



auf den Namen klickst.

Der erste Titel ist immer Dein Titel als Händler. Hier wird gezeigt, wie aktiv Du auf dem Markt agierst. Je mehr Angebote Du machst oder annimmst, desto höher steigt Dein Titel.

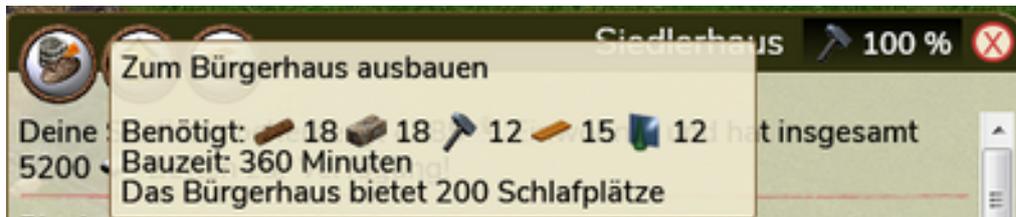
- **Kleinhändler:** nach 125 eingestellten oder angenommenen Handelsangeboten
- **Großhändler:** nach 500 eingestellten oder angenommenen Handelsangeboten
- **Kaufmann:** nach 1.000 eingestellten oder angenommenen Handelsangeboten
- **Großkaufmann:** nach 1.500 eingestellten oder angenommenen Handelsangeboten
- **Fernkaufmann:** nach 3.000 eingestellten oder angenommenen Handelsangeboten
- **Zunftkaufmann:** nach 5.500 eingestellten oder angenommenen Handelsangeboten
- **Kaufmann der Zünfte:** nach 11.000 eingestellten oder angenommenen Handelsangeboten
- **Königlicher Kaufmann:** nach 25.000 eingestellten oder angenommenen Handelsangeboten
- **Kaiserlicher Kaufmann:** nach 50.000 eingestellten oder angenommenen Handelsangeboten

Der zweite Titel ist Dein Herrscherrang und wird in der Regel nach dem Bau bestimmter Gebäude verliehen.

- **Pionier:** nach erfolgreich gemeistertem Einstiegstutorial
- **Krämer:** nach Bau eines Marktplatzes bzw. bei Besitz eines Marktplatzes
- **Siedler:** nach Fertigstellung der Schmiede
- **Handwerksgeselle:** nach Fertigstellung des Wirtshauses
- **Gemeinderat:** nach Fertigstellung des ersten Bürgerhauses oder Fertigstellung des ersten Stadthauses
- **Handwerksmeister:** nach Fertigstellung der Kirche
- **Bürgermeister:** nach Fertigstellung des Rathauses
- **Stadtherr:** Quest Nr. 20 abgeschlossen
- **Zunftmeister:** Quest Nr. 35 abgeschlossen

Das ist hier die Frage... - Ausbauen oder neu bauen?

Eine durchaus ansprechende Frage ist, ob man seine Pionierhütten vom Anfang eigentlich ausbauen oder lieber neue Gebäude bauen sollte. Das geht natürlich grundsätzlich nur, wenn Du **Unterstützer** bist (vom Holzfäller mal abgesehen).



Ausgebaut werden können nur wenige Gebäude:

- Pionierhütte → Siedlerhaus
- Siedlerhaus → Bürgerhaus
- Bürgerhaus → Stadthaus
- kleines Lager → mittleres Lager
- mittleres Lager → großes Lager
- Reservelager → Stadtlager
- **Holzfäller** → **Holzwerk**

Der Ausbau des Holzfällers ist die einzige Möglichkeit, ein Holzwerk zu erhalten! Alle anderen Gebäude können auch so errichtet werden. Das Holzwerk hat den Charme, dass die (Bau-)Holzproduktion wesentlich effizienter und billiger vonstatten geht (Statt 2 Nahrung + 1 Werkzeug für 2 Holz kostet das beim Holzwerk 4 Nahrung und 2 Werkzeug – liefert aber auch 6 Holz! Die Ersparnis beläuft sich also auf 2 Nahrung und 1 Werkzeug).

Bei den anderen Gebäuden ist das aber nicht so einfach zu entscheiden:

- Einerseits bringt der Ausbau eines Gebäudes einen Zeitvorteil: Das größere Gebäude ist in der halben Zeit fertiggestellt. Dauert der Bau eines Bürgerhauses also beispielsweise 12 Stunden, so dauert der Ausbau eines Siedler- zum Bürgerhaus nur 6 Stunden.
- Andererseits kostet der Ausbau genau das gleiche an Ressourcen und das Gebäude steht in der Zwischenzeit nicht zur Verfügung.

Es ist dem Spieler überlassen, was er (oder sie) davon für sinnvoll erachtet und was nicht. Beim Abriss eines Gebäudes erhält man 1/3 seiner Baukosten zurück – man spart also beim Abriss und Neubau etwas an Ressourcen, dafür dauert es länger.

Lifehack! - Ein paar Kniffe...

Manche Dinge kann man geschickt nutzen, um seine perfekte Stadt zu errichten.

Nicht Verschiebbares verschieben

Erzminen und Holzfäller lassen sich nicht verschieben. Bei Erzminen, die man selbst angelegt hat (Siehe → *Shop*) gibt es aber genauso wie beim Fischer einen kleinen Kniff: Reiß die Erzmine und danach das Vorkommen ab. Genauso den Fischer und danach den Teich, auch den anfänglich vorhandenen. Das kostet entweder 20 Gold oder 3 Werkzeug.

Nun wandert der Teich in Dein Inventar und kann von Dir auf einer Wiese wieder angelegt und mit einem Fischer bebaut werden. Gleiches gilt für ein Erzvorkommen **aber Vorsicht**: Das Erzvorkommen *darf nicht angetastet* sein. Hast Du einmal etwas abgebaut, dann ist es nach dem Abriss weg! Der Autor hat das Vorgehen noch nicht bei Stein getestet, geht aber von der gleichen Methode (und den gleichen Regeln!) aus.

Lediglich das Rathaus und die Berge sind damit nicht veränderbar. ***Im Übrigen: Die gesperrten Wiesen kann man verschieben!***

Verschieben trotz Wald

Manchmal möchte man ein Gebäude irgendwo hin verschieben, aber an der Stelle steht leider ein Wald im Weg. Dann geht das nicht. Nun könnte man den Wald mittels Holzfäller erst abbauen (und bei mehr als 40 Holz im Wald sollte man das eigentlich auch tun!), aber das dauert seine Zeit.

Da man Wälder nicht abreißen kann, hier ein kleiner Kniff für Ungeduldige: Baut ein kleines Lager (Kostet drei Holz) auf dem Wald. Der Wald wird dabei zerstört. Noch bevor das Lager fertig ist (wichtig; ist der Bau erst fertig zahlt Ihr 3 Werkzeuge für den Abriss und die Baukosten!) brecht Ihr aber den Bau wieder ab – voilà, eine Wiese für's Verschieben ist geboren.

Lagerverwaltung

Die Lager kosten beim Bau relativ viele Ressourcen und können im Verhältnis dazu recht wenig einlagern. Das kleine Lager kostet 3 Holz und bringt 10 Lagerplatz – das mittlere kostet bereits 45 Waren und bietet nur 40 Lagerplätze an – Ihr braucht also mehr Lagerplatz, als es einbringt (Wobei der nach dem Bau ja auch wieder frei wird...). Das große Lager kostet 75 Waren und bringt 80 Lagerplätze ein.

Bedenke, dass jedes Lagerhaus 30 Einwohner bringt – man kann also leicht über Bedarfsschwellen kommen. Daher sind große Lager (oder Stadtlager, die auch 75 Waren und dazu noch Geld kosten, aber dafür 125 Lagerplätze einbringen) wesentlich effizienter.

Gerade am Anfang hat man allerdings nur bedingt Lagerplatz frei und kann relativ schnell in eine Sackgasse geraten. Man kann natürlich jederzeit Waren verschenken – die muss nicht einmal jemand annehmen, die verschwinden gleich – aber beim Anklicken auf die fertiggestellten Waren sollte man immer ein bisschen schauen, was man als nächstes benötigt oder gleich weiterverarbeiten kann.

Man kann aber mit Hilfe der Produktion auch Lagerplatz freimachen.

Es folgt eine Liste der Lagerbestandveränderungen durch Produktion. Das ist so zu verstehen: manche Waren – beispielsweise Holz beim Holzfäller – kosten 3 Waren (2 Nahrung, 1 Werkzeug) in der Herstellung, bringen aber nur 2 Waren ein. Der Gesamtlagerbestand verringert sich also um 1. Die Tabelle bildet diese Veränderungen ab. Wasser und Gold verbrauchen keinen Lagerplatz und tauchen daher in der Liste nicht auf – auch nicht als Kosten.

Ware	Hersteller	Kosten	Prod.	Bestand	Ware	Hersteller	Kosten	Prod.	Bestand
Bier	Brauerei	12	8	-4	Leder	Gerberei	27	3	-24
Brennholz	Holzfäller, Holzwerk	3	7	+4	Lehm	Lehmgrube	2	4	+2
Bretter	Tischlerei	4	4	0	Leinen	Weber	12	5	-7
Eisen	Schmiede	7	3	-4	Medizin	Apotheke	12	3	-9
	Giesserei	12	6	-6	Mehl	Mühle	11	10	-1
Eisenerz	Erzmine	4	1-4	-3 - 0	Nahrung	Bäcker	15	15	0
	Tiefe Erzmine	7	4-8	-3 bis +1		Bauer (Obst)	0	20	+20
Farbgarn	Färberei	15	4	-11	Fischer	2	10	+8	
Feld, Färbepflanze	Bauernhof	2	5	+3	Holzfäller	0	1-4	+1-4	
Feld, Flachs		1	10	+9	Metzger	16	20	+4	
Feld, Hopfen		0	5	+5	Phiolen	Glasmanufaktur	4	6	+2
Feld, Kräuter		0	12	+12	Quarz	Quarzwerk	3	2	-1
Feld, Weizen		1	20	+19	Salz	Saline	5	6	+1
Feld, Stroh		1	2	+1	Sand	Saline	2	2	0
Garn		Spinnerei	10	5	+5	Schuhe	Schuster	8	4
Gewänder	Schneiderei	9	10	+1	Seile	Seilerei	9	2	-7
Glas	Glasmanufaktur	8	2	-6	Stein	Steinbruch	2	2	0
Gold	Giesserei	9	0	-9		Ziegelei	10	2	-8
Golderz	Goldmine	2	1-6	-1 bis +4	Tierhaut	Metzger	2	2	0
Holz	Holzfäller	3	2	-1	Vieh, je Pferch	Viehhof	9	5	-4
	Holzwerk	6	6	0	Werkzeug	Tischlerei	3	4	+1
Holzkohle	Köhler	13	12	-1		Schmiede	13	15	+2
Kalk	Quarzwerk	15	6	-9	Wolle, je Koppel	Viehzüchter	9	20	+11

In Summe liefert am meisten Lagerplatz also der Gerber, der mit 27 Waren zu Buche schlägt und nur 3 liefert. Eigentlich brutal. Danach bringen die Färberei, die Apotheke und das Quarzwerk bei der Kalkproduktion den meisten Lagerplatz.

Umgekehrt kostet der Obstanbau am meisten Lagerplatz, gefolgt vom Weizen, Kräuternbau und der Wolle.

Wenn Du also mal Platz brauchst – produziere doch Leder, Gold oder Farbgarn. Noch besser: Stell' Eisen her, das braucht man immer...

Das freigiebige Holzwerk

Dieses arme alte Holzwerk hat nur noch geringe Vorräte und nähert sich dem großen Schutthaufenhimmel...

Beim Holzwerk gibt es einen interessanten Kniff: Sind nurmehr 2 oder 1 Holz im Wald übrig, so kannst Du ganz normal 6 Holz produzieren. Das Holz im Wald wird zwar komplett aufgebraucht, Du erhältst aber dennoch volle 6 Holz. Daher ist der Ausbau zum Holzwerk eigentlich immer sinnvoll, auch wenn das keine Vorteile bei der Produktion von Nahrung und Brennholz bringt.

bringt.

Notwendig ist es dafür, einen Wald zu bebauen, dessen Holzmenge nicht durch 6 (bei Unterstützern: 3) teilbar ist. Um das zu erreichen kann es sinnvoll sein, mit einem Holzfäller erst einmal nachzusteuern, bevor man ihn zum Werk ausbaut.



Aber kurz vor seinem Ende liefert es nochmal mit letzter Kraft 6 Holz...

Volle Lager

Ich habe es bei der Lagerverwaltung schon angerissen: manchmal sind die Lager einfach voll. Wenn das passiert, kann man keine produzierten Waren mehr einlagern – richtig ärgerlich ist das mit Landwirtschaftsprodukten im Herbst wenn der Winter droht.

Landet man trotzdem mal an einer solchen Stelle, dann kann man sich folgender Maßen Abhilfe schaffen:

- **Lager bauen:** Auch wenn es erstmal weht tut, ein kleines Lager kostet nicht viel, schafft aber in 5 Minuten wieder 10 Platz – und damit 13 insgesamt. Hat man dann die Waren weiterverarbeitet kann man es notfalls wieder abreißen, um beispielsweise unter 800 Einwohnern zu bleiben.
- **Schenken:** Man kann auch 5 Waren über den Chat verschenken. Manche Spieler machen das auch so, dass sie so eine Leihgabe annehmen und sie später zurückgeben; Ein Anspruch darauf besteht aber nicht. Schenken lassen sich aber nur Holz, Werkzeug, Nahrung, Bretter, Steine, Gold und Medizin, dafür ist das verschenkte gleich weg – egal ob's einer nimmt oder nicht.
- **Abreißen:** Auch das kann helfen. Ein nicht mehr benötigtes, kleines Gebäude kann auch abgerissen werden. Das verbraucht 3 Werkzeug, spült aber auch was zurück.
- **Handeln:** Den Markt vorausgesetzt kann man auch seine Waren versuchen, an den Mann zu bringen. Erst wenn der Handel abgeschlossen ist, wird das Lager geräumt! Billige Angebote beschleunigen den Verkauf. Tausch gegen Gold oder Münzen schaffen besonders viel Platz!

Noch mehr verschiebbares!

Neben den schon erwähnten Elementen kannst Du noch etwas anderes ganz leicht verschieben: Die **gesperrten Wiesen**. Möchtest Du also Deine Stadt ein wenig individueller gestalten, so kannst Du die gesperrten Wiesen auf eine freie Fläche Deiner Wahl schieben und musst so nicht zuerst die Quests erfüllen.

*Spannung, Spaß und Abenteuer – Quests*

Mit dem Aufbauspiel alleine ist es noch nicht getan: Du kannst auch einige kleine Aufgaben erfüllen bzw. an einem Glücksspiel teilnehmen.

Der Schatzsucher

Du hast die Möglichkeit, in Deinen Wohnhäusern ab der Stufe **Siedler** Proviant herzustellen.

Das geht übrigens nicht im Fachwerkhaus.

Das ist ziemlich teuer und kostet neben den Res-



ourcen hinterher auch **12 Platzpunkte** im Lager – also das, was die Produktionswaren vorher auch verbraucht haben. Allerdings kann man dann nur mit einem Proviantpaket einen Schatzsucher auf einer freien Wiese errichten (Anwendbar über das Baumenü).

Ist er errichtet kann man eine Schatzsuche in Auftrag geben – genau wie eine Produktion. Die Schatzsuche dauert 48 Stunden und ist zufallsgesteuert. Am Ende erhält man entweder einige Waren (Hier ist alles möglich) oder einen Trostpreis in Form einer Schaufel Sand oder etwas Quarz.

Es handelt sich um ein Glücksspiel – dabei kann etwas wertvolles herauskommen, aber die meisten Lose sind erfahrungsgemäß Nieten. Die meisten Losverkäufer aber auch. :)

Ökonomisch macht der Schatzsucher nur bedingt Sinn. Es existiert ein Selbstversuch im Forum mit 100 Schatzsucheraufträgen und deren Erträgen. Im Anhang werde ich das Ergebnis bei Gelegenheit aufzeigen.

Das Rathaus

Ab 3.500 Einwohnern ist es Dir möglich, ein Rathaus zu errichten. Ein solches Gebäude erfordert eine große Kraftanstrengung, denn das Rathaus kostet 142 Holz, 128 Steine, 96 Eisen, 162 Werkzeug und 84 Glas. Das sind **724** Lagerplätze (Also mehr als 9 große Lager!), die Du alleine für das Baumaterial bereitstellen musst.

Hinzu kommt dann noch, dass das fertiggestellte Rathaus Schlafplätze für 120 Einwohner benötigt - und davon schon 90 während des Baus. Das Rathaus ist also für alle Zunftmeister ab 3.500 Einwohnern eine echte Herausforderung.

Ist es aber einmal fertiggestellt, dann kannst Du hier Quests, also kleine Aufgaben erhalten. Diese bestehen in aller Regel darin, bestimmte, oft bisher nicht Spiel vorhandene Waren zu produzieren - auch für die musst Du natürlich den Lagerplatz haben (*Aber da Du ja gerade 724 Plätze freigemacht hast...*)

Im Rathaus findest Du das Questbuch. Wenn du dieses anklickst, bekommst Du die Information, wie viel Du bereits geschafft hast, um die Aufgabe zu erfüllen.

Die Quests werden in einer bestimmten Reihenfolge, abhängig von Deiner Einwohnerzahl freigeschaltet (Siehe Tabelle unten). Du musst Dich nicht zeitnah darum kümmern, Du kannst die Quests auch erst einmal in Ruhe lassen und Dich weiter auf das Aufbauspiel konzentrieren.

Questliste

Nr.	Einwohner	Titel	Beschreibung
1	3500	Bilderrahmen	Du sollst für das Rathaus ein paar Bilderrahmen machen. Dafür benötigst Du Nägel und Formholz. Diese Waren siehst du auch in deinem Lagerbestand und sie sind nicht im Markt handelbar - der Bilderrahmen wandert sofort ins Rathaus.
2	4000	Vorhänge	In der 2. Quest sollen Vorhänge produziert werden. Dazu benötigst du Leinen, Seile und Farbgarn.
3	4050	Steine	Sammele Steine - die erst einmal in deinem Lager einen Platz brauchen werden.
4	4100	Lagerbier	Für ein großes Fest im Rathaus wird eine Menge Lagerbier benötigt.
5	4150	Kronleuchter	Lasst die Räume im Rathaus in besonderem Licht erstrahlen
6	4200	Betten	Die noblen Familien der Stadtregierung wollen ordentliche Betten haben.
7	4250	Schmuck	Die Damen der honorigen Gesellschaft sind auf den Geschmack von schönem Schmuck gekommen.
8	4300	Feuerstelle	Nun soll endlich eine sichere Möglichkeit der Nahrungszubereitung kommen. Einige Feuerstellen inkl. Kessel und Funkenfang werden benötigt.
9	4350	Bänke	Für die Kirche werden einige neue Bänke gebraucht - die alten sind schon in die Jahre gekommen.
10	4400	Beruhigungstee	Der Apotheker möchte ein neues Produkt in sein Sortiment aufnehmen, da hatte er die Idee, das Beruhigungstee eine gute Wahl sein könnte
11	4450	Zaumzeug	Unsere Bauern hätten nun gerne mal doch ein ordentliches Zaumzeug für ihre Arbeitstiere.

12	4500	Stadtfest	Wir wollen nun ein großes Stadtfest veranstalten! Um Deine Bürger glücklich zu machen und Ihren Ansprüchen genüge zu werden, muss für deren Leib und Wohl gesorgt werden.
13	4550	Warenlieferung	Ein benachbarter Bürgermeister hat uns gebeten, seinem Land mit einigen speziellen Waren zu unterstützen.
14	4600	Kutschen	Die honorigen Herrschaften wollen nun kutschiert werden - also müssen Kutschen angefertigt werden.
15	4650	Statue	Ein begnadeter Bildhauer in einer benachbarten Stadt, würde uns gegen Lieferung einiger Waren eine Statue liefern und diese auch aufstellen!
16	4700	Webstühle	Die holde Maid braucht für ihre Aussteuer solide Webstühle.
17	4750	Sättel	Für einen geplanten Jagdausflug werden einige Sättel plus Zubehör benötigt.
18	4800	Neuwahlen	Neuwahlen zum Bürgermeister stehen an! Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, werden Schreibpulte und Tintenfässer benötigt, die ihr herstellen müsst/sollt.
19	4850	Hochzeit	Vorbereitungen für eine grosse Hochzeit müssen gemacht werden
20	4900	Orkan	Ein heftiger Orkan wütete über eurem Land und hat etliche Häuser abgedeckt
21	4950		
22	5000		
23	5050		
24	5100		
25	5150		
26	5200		
27	5250		
28	5300		
29	5350		
30	5400		
31	5450		
32	5500		
33	5550		
34	5600		
35	5650		<i>Weite Quests werden folgen. Das Spiel ist noch immer in der Entwicklung...</i>

Und was gibt es dafür?

Nun ja - die Rathausquests erschließen Dir neue Felder zur Bebauung. Die 35 Waldfelder im Süden mit der irritierenden Beschreibung "gesperrte Wiese" werden jeweils mit einem Schlüssel geöffnet - pro Quest gibt es also ein Feld.

Außerdem werden die beiden obersten Stadtränge erst mit Quest 20 und Quest 35 zugänglich.

Lösungshinweise

Ich sammle hier mal ein paar Hinweise für die Lösung der einzelnen Quests im Rathaus. Diese Liste wird noch anwachsen – schau gelegentlich mal nach, ob es ein neues Dokument gibt.

Quest 1: Bilderrahmen

Sobald Du das Rathaus gebaut hast kannst Du in der Tischlerei Formholz und Bilderrahmen sowie Nägel in der Schmiede in Auftrag geben.

Du brauchst 150 Bilderrahmen und musst auch die Ausgangsmaterialien dafür herstellen.

Pro Bilderrahmen (die Produktion dauert 4 Stunden) benötigst Du

- 4 Formholz,
- 8 Schachteln Nägel
- 2 Werkzeug

Formholz kannst Du in der Tischlerei anfertigen lassen. Das dauert 3 Stunden und kostet für 2 Formholz:

- 2 Bretter
- 1 Werkzeug

Die Schmiede macht Dir die **Nägel** – 4 Schachteln pro Zyklus in 3 Stunden. Das kostet aber auch:

- 1 Holz,
- 1 Eisen,
- 1 Werkzeug

Für **150 Bilderrahmen** brauchst Du also in Summe:

- 300 Bretter
- 150 Nahrung (für die Bretter)
- 300 Holz (Nägel) + 150 Holz (Bretter)
- 300 Eisen
- 900 Werkzeug + 150 Werkzeug (Bretter)

Und da ist die Herstellung des Werkzeugs **nicht** mit eingerechnet! Das kostet je nach Typ Holz, Nahrung, Brennholz und Eisen. Da bist Du sicherlich ein paar Spielwochen beschäftigt.

Du musst diese Ressourcenmengen nicht bevorraten – jeder hergestellte Bilderrahmen wird automatisch ins Rathaus transportiert. Das heißt, Du kannst die Produktion in Deine reguläre Produktion einfach einflechten. Vielleicht lohnt sich ja eine zweite Schmiede?



Quest 2: Vorhänge

Hast Du die erste Quest abgeschlossen, so wird als nächstes verlangt, 100 Vorhänge herzustellen. Dafür musst Du aus Deiner regulären Produktion Seile, Leinen und Farbgarn abzweigen.

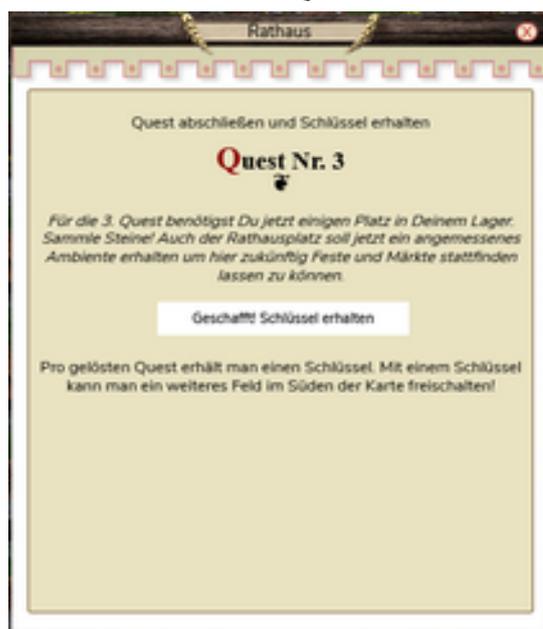
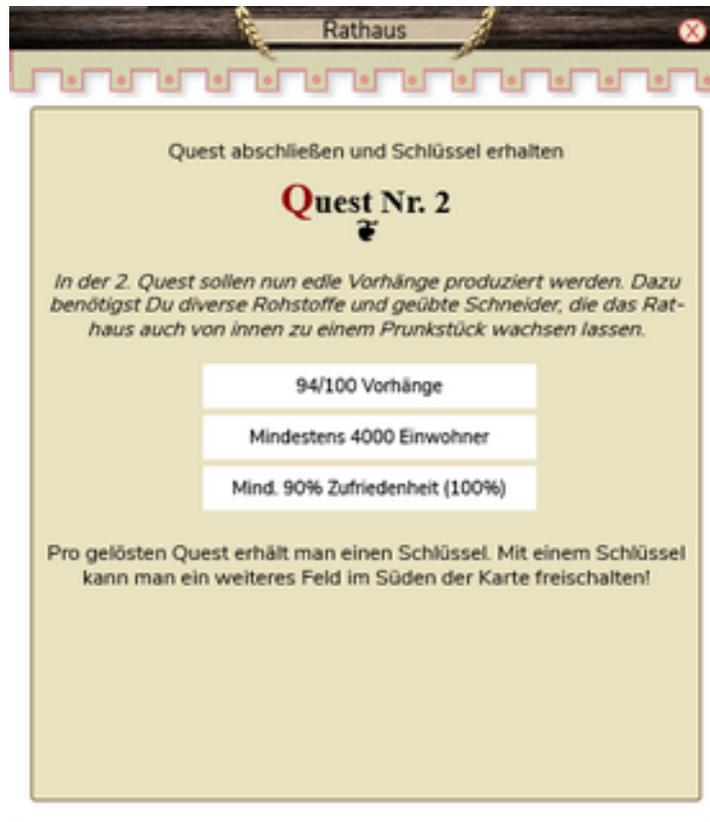
Das kostet Pro Vorhang:

- 3 Leinen
- 4 Seile
- 5 Farbgarn

In Summe also 300 Leinen, 500 Farbgarn und 400 Seile. Da es sich dabei um ganz reguläre Produkte handelt kannst Du diese von Deiner Produktion abzweigen. Pass aber auf, dass Du bei der Gewandherstellung nicht ins Hintertreffen gerätst!

Die größte Schwierigkeit dürfte es sein, die entsprechenden Ressourcen herbeizuschaffen: Du brauchst 125 Produktionszyklen **Farbgarn** was 1250 Färberpflanzen entspricht. 300 Leinen sind 60 Produktionszyklen (à 12 Stunden!), was aber auch 600 Flachs entspricht - und da kommen die 1000 Flachs von den Seilen noch dazu.

Die Kosten von Nahrung, Wasser und Werkzeug sowie für den Garn sind da noch gar nicht drin. Es dauert also - und gewöhn' Dich spätestens jetzt an den Umstand, denn das ist bei den anderen Quest nicht anders...



Ich würde Dir empfehlen für diese Quest neben der eigentlich Produktion schon einmal Lagerraum zu schaffen und zudem vielleicht auch anzufangen, Stein zu sammeln....

Quest 3: Sammle Steine

Die Dritte Quest verlangt von Dir, 500 Steine zu sammeln. Das ist insofern nicht allzu schwierig, weil Du ja sicherlich bereits jede Menge Steine vorrätig hast....

Ansonsten heißt es nun: Sammle bis der Arzt kommt!

Wer keine Steinbrüche mehr hat - und auch keine kaufen mag - kann über den Marktplatz handeln oder die Ziegelei bemühen...

Quest 4: Lagerbier

Nun also brauchst Du Lagerbier. Das ist nicht Dein normales Bier, also keine Angst. Oder Vielleicht doch: Du wirst nun nämlich wohl nicht drum herum kommen, ein bisschen an der Produktion zu feilen. Vier Lagerbier brauchen:

- 10 Weizen
- 12 Wasser
- 6 Hopfen

Womit es wesentlich teurer ist, als das reguläre Bier mit einer Ausnahme: Man braucht kein Brennholz. Die Produktion dauert 6 Stunden (360 min), es dauert also 2 Stunden länger als das reguläre Bier.

In Summe sind das also 125 Produktionen mit einem Gesamtaufwand von

- 1250 Weizen,
- 1500 Wasser,
- 750 Hopfen
- 750 Stunden Zeit.



Durch den Einsatz von zwei oder mehr Brauereien lässt sich der Zeitaufwand natürlich verkürzen.





Quest 5: Kronleuchter

Die fünfte Quest verlangt nun von Dir, insgesamt 20 Kronleuchter zu bauen.

Das klingt zunächst nach nicht sehr viel, aber auch hier brauchst Du wieder zwei Produktionszyklen.

Du brauchst zum Einen die Gießerei, die Glaserei, die Seilerei und vor allem den Köhler, in der Du das Rohmaterial herstellst. Zum Zweiten brauchst Du die Schmiede, die dann den Kronleuchter baut.

Du wirst eine Menge Glas, Seile, Eisen und Kohle verbrauchen, um diese Quest zu erfüllen. Ein zweiter oder dritter Köhler würde also Sinn machen.



Ein Kronleuchter benötigt beim Schmied:

- 6 Seile,
- 6 Holzkohle,
- 10 Glas,
- 8 Gusseisen,
- 6 Stunden Zeit

Gusseisen muss man in der Gießerei herstellen (Daher der Name) und erfordert je 2 Stück:

- 4 Eisen,
- 6 Holzkohle
- 6 Stunden Zeit

Somit brauchst Du in Summe:

- 120 Seile,
- 180 Holzkohle,
- 200 Glas,
- 40 Eisen
- wenigstens 126 Stunden Zeit: *Zuerst die acht Gusseisen mit 4 Gießereien und die 10 Glas mit 5 Glasern in 6 Stunden produzieren und dann kontinuierlich so weiter... Wahrscheinlich brauchst Du aber mehr Zeit.*



Das ist eine eher einfache Quest... Viel Spaß!

Quest 6: Betten

Die nobligen Herrschaften wollen nun feine Daunenbetten haben um ihre empfindlichen Häupter und Mägen zu betten. Nun, davon braucht man nun 70 Stück.

Und das wird jetzt lustig.

Ein Bett wird in der Tischlerei gefertigt und braucht pro Stück:

- 12 Bretter,
- 3 Stroh,
- 3 Leinen,
- 6 Farbgarn,
- 16 Nägel,
- 9 Formholz.

Ja, genau. Die Nägel und das Formholz aus Quest 1 sind wieder da.

Insgesamt brauchst Du nun:

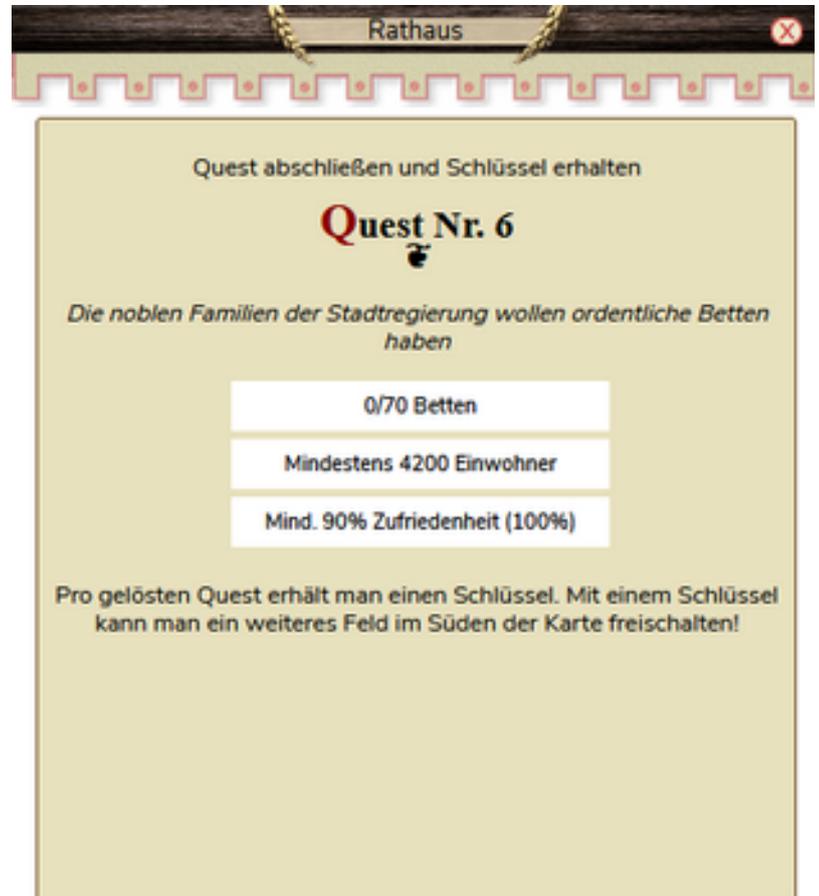
- 840 Bretter,
- 210 Stroh,
- 210 Leinen,
- 420 Farbgarn,
- 1.120 Nägel,
- 1.050 Formholz.

Wie zuvor erfordern 2 Formholz

1 Werkzeug und 2 Bretter und dauern drei Stunden. Wie zuvor brauchen 4 Nägel 1 Werkzeug, 1 Eisen und 1 Holz – und brauchen ebenfalls drei Stunden. Das sind 840 Stunden reine Produktionszeit für die Nägel (280 Durchgänge) – die Holzkosten alleine insgesamt betrachtet sind ein mittlerer Regenwald.

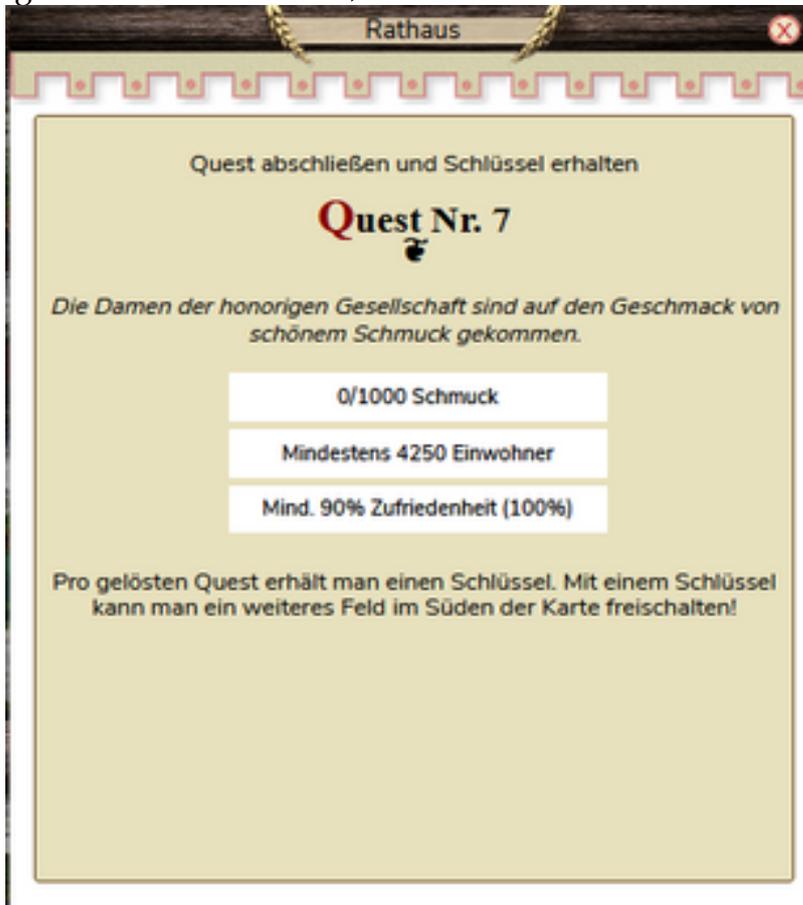
Die Produktion ist nicht ganz trivial, weil man wenigstens 5 Tischlereien und 4 Schmieden braucht, um ein Bett alle drei Stunden – entsprechende Vorräte vorausgesetzt – zu klicken. Und das natürlich in einer zusätzlichen Tischlerei, die dazwischen immer mal wieder Bretter produzieren sollte.

Lass' Dir Zeit – Du hast sie.



Quest 7: Schmuck

Die Damen der honorigen Gesellschaft sind auf den Geschmack von schönem Schmuck gekommen. Vermutlich, weil sonst eher nicht so toll aussehen, wer weiß?



Na jedenfalls musst Du nun 1.000 Schmuck herstellen - das macht der Schmied für Dich.

Für **100 Schmuck** benötigst Du:

- 25 Werkzeuge,
- 15 Holzkohle,
- 50 Goldbarren,
- 25 Quarz,
- 30 Gusseisen und
- 200 Farbglas

Das dauert dann ziemlich genau 2 Tage - also ist eine Schmiede 2 tage nur mit der Schmuckherstellung belegt! Bedenke das bei Deiner Planung.

Also das zehnfache insgesamt - das kann keiner bevorraten, daher ist das eine Schritt für Schritt Geschichte. Das wirklich nervige an dieser Quest sind das Farbglas und das Gusseisen.

Gusseisen muss man natürlich wieder in der Gießerei herstellen (Daher der Name) und erfordert **je 2 Stück**:

- 4 Eisen,
- 6 Holzkohle
- 6 Stunden Zeit

Farbglas hingegen macht mein Liebling, die Glasmanufaktur. Für je 10 Stück benötigt sie:

- 1 Glas und
- 15 Färberpflanzen

und braucht dafür schlappe 7 Stunden



Insgesamt wirst Du also für die 1.000 Schmuck 200 Glas, 1500 Färberpflanzen, 600 Eisen, 1050 Holzkohle, 250 Werkzeuge, 500 Goldbarren und 250 Quarz brauchen. Von der Zeit will ich gar nicht reden, aber wenn Du 10 Schmieden und 4350 Lagerplatz übrig hast - dann schaffst Du es in zwei Tagen, sobald Du alles bevorraten konntest. :)

Links, wo, drei, vier! – Nützliche Webseiten

- Wiki: <http://wiki.die-zunftmeister.de/index.php?title=Hauptseite>
Im Wiki findest Du stets die aktuellsten Fassungen aller Beschreibungen – das kann ein Handbuch notwendiger Weise kaum schaffen. Kurzfristige Änderungen werden zwar bei Bedarf eingebaut, aber das kann dauern...
- Forum: <https://forum.die-zunftmeister.de/>
Im Forum diskutiert die Community mit den Entwicklern zusammen das Spiel. Ideen werden eingebracht und diskutiert und natürlich ist auch Raum für Spiele, Spaß und privaten Kram. Hier dokumentieren die Entwickler auch kurzfristige Änderungen an Spiel – so dass das Forum sogar noch aktueller ist, als das Wiki! Schau' doch einfach mal rein!

Werbblock...

Der Autor dieses Dokumentes hat das Spiel über die Plattform Pweet (→ www.pweet.net) vom gleichen Entwickler kennengelernt. Dort wiederum ist er über ein anderes Browsergame gelandet und weil er selbst Let's Plays zu Computerspielen macht... Ach, das führt zu weit.

Wer sich für Lastknightniks Hobby (-Arbeit?) interessiert, der kann sich ja mal folgende Websites ansehen:

- [Homepage](#) mit allen aktuellen Let's Plays. Die Seite soll nach und nach auch weiter wachsen. Anstehende Let's Plays sind in einem integrierten Kalender hinterlegt.
- [Youtube-Channel](#) mit sämtlichen Videos und Playlists. Die einzelnen Spiele sind in der Regel als [Playlist](#) sortiert: So kann man sie sich leichter nacheinander ansehen.
- Es existiert auch ein [umfangreiches Wiki](#) zum *Let's Play Minecraft in Lauras Welt*.
- Alternativ findet Ihr News auch in seinem [Auftritt bei Pweet](#).

Lastknightnik macht seine Let's Plays hauptsächlich zu Retrospielen der 80er und 90er Jahre. Minecraft (von 2009) ist tatsächlich das derzeit modernste auf seinem Kanal.

Rechtliches

Hinweis: Der Text enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte der Autor keinen Einfluss hat. Deshalb übernimmt der Autor für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr.

Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar.

Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.

Die Rechte am Spiel *Die Zunftmeister* bleiben unangetastet. Dieses Dokument ist als Mitschrift eines Mitspielers zu verstehen und berührt keine Rechte, insbesondere keine Urheberrechte der Firma *online medien schwarze*. Die Screenshots entstammen dem Spiel oder dem Wiki und damit rechtlich Eigentum der Firma *online medien schwarze*.

Der Text unterliegt dem deutschen Urheberrecht, orientiert sich allerdings an der [CC0 1.0 Universell \(CC0 1.0\) Public Domain Dedication](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Er darf frei vervielfältigt werden, sofern der Autor und seine Website dabei genannt werden.



Anhang: Der Schatzsucher und seine Ergebnisse

Auswertung			
Gesamtsumme Schatzsucher:	100		
Anzahl Nieten:	62		
Anzahl Treffer:	38		
Quote (gerundet):	1,63	:1	
ausgegebenes Gold:	1000		
ausgegebene Nahrung:	600		
ausgegebenes Werkzeug:	600		
ausgegebenes Wasser:	300		
Ertrag nach Warentabelle			
Nahrung	175	Vieh	0
Brennholz	64	Salz	62
Eisenerz	0	Flachs	0
Golderz	0	Leinen	0
Gold	128	Seile	0
Eisenerz	0	Holzkohle	0
Werkzeug	119	Lehm	0
Holz	158	Hopfen	0
Bretter	0	Bier	0
Stein	112	Färberpflanze	0
Quarz	30	Wolle	0
Sand	127	Garn	0
Kalk	0	Farbgarn	0
Glas	13	Gewand	0
Stroh	0	Tierhaut	0
Wasser	0	Leder	0
Kräuter	0	Schuhe	0
Phiolen	0	Proviant	0
Medizin	0		
Weizen	0		
Mehl	0		
Münzen	95		



