

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ (ФИНАЛ)

Общие положения

На игре присутствует денежная система, состоящая из медных, серебряных и золотых монет. Курсы: 1 золотой = 10 серебра или 100 меди, 1 серебра - 10 меди,

Каждому персонажу на старте игры выдается определенное количество денежных средств, в зависимости от занимаемого им положения в феодальной лестнице. У каждого города (локации) будет иметься также своя отдельная казна, находящаяся в ведении городского управления или главы локации.

Для стимуляции торговли на игре, в Венеции (мастерка), будет располагаться игротехническая локация - банк "Сан Марко", которая одновременно является торговой биржей. Она является нейтральной площадкой, для обмена купли и продажи макро-, микроресурсов и других товаров/ингредиентов, также выдачу кредитов, векселей и их погашения.

Доходы

Пассивный доход

На игре действует система феодальной ренты, каждый феодал получает единый пассивный доход в виде ренты со своего личного домена один раз в каждый экономический цикл. Доменом является совокупность всех владений и титулов. Размер такого дохода зависит от занимаемого положения в феодальной лестнице. Расчет производится по наивысшему титулу, остальные не учитываются.

Наименование	Доход за 1 совокупный домен в 1 цикл
Король/Папа Римский	12 золотых
Герцог/Кардинал/Архиепископ	400 меди или 40 серебра или 4 золотых
Граф/Епископ/Маркиз	100 меди или 10 серебра или 1 золотых

Барон/Виконт/Настоятель Собора	50 меди или 5 серебра
Рыцарь/Дворянин/Священник	10 меди или 1 серебра

Каждая локация (город) в цикл также получает пассивный доход, который зависит от количества провинций (контрольные точки) находящихся во владении главы локации, а также от количества действующих городских зданий. Доходом распоряжается глава той или иной локации или действующее по его доверенности лицо.

Наименование	Доход за 1 цикл
Контрольная точка (провинция)	5 золотых
Городское здание	3 серебра

Улучшение городских зданий

Каждое такое строение по игре можно улучшить, повредить, разрушить. Улучшенное здание дает дополнительный доход, от поврежденного доход снижается, уничтоженное - не приносит дохода вообще. **Доход от здания перечисляется в казну конкретной локации.**

Улучшить здание можно двумя путями.

Во-первых, физически добавить к строению какие-либо элементы и новые помещения. Для этого должен иметься чертеж от инженера. Чертеж делается по игре и согласовывается с рег.мастером. В зависимости от чертежа и здания рег.мастер устанавливает необходимое количество ресурсов, которое необходимо потратить для проведения данного улучшения. После этого под присмотром инженера наемным работником отыгрывается возведение улучшения. Отыгрыш от 5 до 15 минут на усмотрение игроков, улучшение производится в физическом виде.

Во-вторых, украсить здание произведением искусства (добавить статую, картины, расписать потолок/стены и т.д.). Этапы аналогичны предыдущему пункту, однако процессом улучшения в данном случае руководит творец.

Улучшать конкретное здание можно не более 3 раз за всю игру. На старте все здания имеют первый уровень. Каждый последующий уровень здания увеличивает его доход на 2 серебра в цикл. На первом уровне здание приносит доход в размере 3 серебра за 1 цикл.

Уничтожение/повреждение здания также возможно двумя путями:

Во-первых, по зданию можно нанести урон выстрелом из осадного метательного орудия. Каждые два выстрела (для порохового метательного - каждый выстрел) снимает по одному уровню улучшения. Если уровень меньше единицы, здание считается поврежденным. Если уровень равен нулю - уничтоженным.

Во-вторых, здание можно поджечь или подорвать. Для совершения этого действия необходимо не менее трех персонажей, которые закрепляют на углах конкретного здания киперную ленту, отыгрывая при этом либо разведение огня под разными частями здания либо заложение взрывного заряда (для подрыва необходимо будет потратить чип ресурса “порох”), заранее сообщив рег.мастеру локации о своих действиях. После этого около здания в случае поджога игрок зажигает дымовую шашку красного цвета, при подрыве - петарду/громкую хлопушку. После отыгрыша поджога здание считается объатым пламенем, о чем громко объявляется рег.мастером. Время такового горения - 5 минут. Если за этот промежуток времени другими персонажами была предпринята попытка отыгрыша тушения здания, то в зависимости от качества отыгрыша и числа задействованных игроков огонь будет считаться погашенным, а здание - поврежденным. Если таковой попытки предпринято не было или отыгрыш/число задействованных персонажей было недостаточным, то здание считается уничтоженным полностью (сгоревшим).

Активный доход

Каждый наемный работник получает от своего нанимателя денежное довольствие за каждый экономический цикл.

Наименование должности	Заработная плата в цикл
Придворный служащий (генерал армии, дипломат, чиновник при королевском дворе, городской чиновник и пр.)	1 золотой

Капитан отряда	5 серебра
Солдат	1 серебра
Наемный работник	По договоренности сторон
Духовное лицо (подаванием)	5 меди за каждое выполненное действие/таинство

Также каждый персонаж может получать иной доход с продажи своих товаров и услуг как другим игрокам, так и через мастерский банк.

Налоги

На игре действует феодальная система налогообложения. Размер взыскания такого налога регулируется письменным договором между сюзереном и его подданными. Они носят экстраординарный характер, то есть, пока сюзерен не обратился к подданным с требованием о взыскании таковых налогов, они не обязаны их уплачивать. При этом размер налога устанавливается на феодальном совете сюзерена и его вассалов и уплачивается единовременно по результатам каждого такого собрания. При этом регулярные налоговые отчисления с доходов людей недворянского происхождения в пользу сюзерена равны 1/10 части доходов. При отсутствии у простолюдина прямого феодала (патрона), таковым является глава локации. Регулярность и порядок уплаты такого налога являются игровым моментом и остаются на откуп игроков. Мастерские кабаки освобождаются от уплаты игровых налогов.

Также каждое лицо (не относящееся по сословия к духовным лицам) платит 1/10 часть от своих доходов представителю церкви. Оплата производится напрямую святому престолу или его представителю (священнику). Регулярность и порядок уплаты такого налога являются игровым моментом и остаются на откуп игроков.

Расходы

а) Ленты армий:

стоимость 1 ленты = 1 золотой и 3 чипа распространенных ресурсов или 1 золотой и 1 чип редкого ресурса. Также доп.ленты можно докупить за золото в банке “Сан Марко”.

- б) Бордели ,кабаки, прочие соц.значимые заведения;
- в) Игровой обмен между персонажами товаров, услуг, денежных средств;
- г) Уплата налогов, выплата заработной платы, пожертвования;
- д) Вложения в экспедиции в мастерском банке “Сан Марко”;
- е) Улучшение зданий

Торговля

Микроторговля

Действуют правила свободной торговли как между персонажами, так и между персонажами и банком Сан Марко, находящимся в Венеции (мастерка). К торговле доступны любые изделия, произведенные на игре (в том числе плоды интеллектуального труда - см.правила по науке), но также и привезенные на игру в качестве товара для продажи, а также микроресурсы, такие как ингредиенты, лекарственные средства, чипы “оружие в игре”, произведения искусства и научные знания и пр. Перечень микроресурсов свободный.

Цены свободные, устанавливаются в процессе торга между самими персонажами. К микроторговле также относятся услуги различных заведений и объединений, присутствующих на игре.

Производство микроресурсов осуществляется персонажами в рамках их игровых действий. При этом возможен обмен макроресурсов на микроресурсы и покупка/продажа микроресурсов через банк “Сан Марко”.

Отыгрыш производства микроресурсов остается на откуп игроков.

Макроторговля

Макроторговлей могут заниматься только персонажи, имеющие профессию “торговец”. К макроторговле относится торговля макроресурсами (равно как их обмен, перемещение между локациями), а также операции в банке “Сан Марко”.

Макроресурс - это ресурс, моделирующий большой объем товара (совокупность микроресурсов). Макроресурсы делятся на распространенные и редкие. К распространенным макроресурсам на игре относятся: а) продовольствие; б) металл; в) древесина; г) камень; д) текстиль. Редкие ресурсы на игре: а) драг.металлы, б) специи; в) кофе, чай и табак; г) рабы.

Каждый чип редкого макроресурса дает бонус его владельцу:

Драг.металл - дополнительно 10% к пассивному доходу с домена в каждый экономический цикл, также 1 чип такого ресурса при обмене равен 1 золотому;

Специи - дополнительно 10% к доходу за каждое здание из расчета 1 чип за 1 здание

Кофе, чай и табак - дополнительно 10% лент при формировании армии

Рабы - добывание ресурса на контрольной точке без найма рабочего из расчета 1 чип на одну контрольную точку или же выполнение работ по улучшению зданий без найма рабочего.

Бонусные коэффициенты не суммируются.

Вывоз ресурсов из локации и перемещение в иную локацию возможен только персонажами с профессий торговец.

Любой ресурс может быть продан и куплен за деньги в банке "Сан Марко". Курс ресурсов будет определяться в зависимости от игровых событий. В случае продажи ресурсов банку "Сан Марко" караваном прибыль от таковой продажи увеличивается на 10%, которые получает каждый торговец, входящий в состав каравана.

Каждая локация (город) может добывать не более 3 распространенных ресурсов.

Наименование локации	Добываемые ресурсы
Рим	Продовольствие, камень, текстиль
Флоренция	Продовольствие, древесина, металл
Милан	Продовольствие, металл, камень
Неаполь	Продовольствие, древесина, текстиль

Обмен распространенными макроресурсами в случае прямого взаимодействия торговцев друг с другом производится по договорному курсу. Обмен ресурсами напрямую между враждующими локациями невозможен. Обмен ресурсами (или их продажа) через банк Сан Марко производится по курсовой договоренности со служащим банка с учетом комиссии банка за проведение операции.

Редкие ресурсы можно получить через банк "Сан Марко" при вложениях в экспедиции в далекие земли либо при обмене обычных ресурсов. В случае обмена распространенных ресурсов на редкие действует коэффициент 1 к 2. В случае вложения в экспедицию, игрок определяет, в какую экспедицию он будет вкладывать денежные средства (выбор происходит случайным образом). После этого определяется, была ли успешной экспедиция и сколько редких ресурсов она принесла. Результат экспедиции определяется броском монеты самим игроком. В случае успешного броска монеты доход от экспедиции составляет $\times 5$ от вложенных денег. В случае неуспешного - вложенные деньги не возвращаются. Доход от экспедиции получается в банке на следующий экономический цикл. Количество пайщиков, вкладывающихся в экспедицию в конкретный момент времени - неограниченно.

Добыча и моделирование макроресурсов

Моделирование макроресурсов

Все ресурсы моделируются игроками из материала на их усмотрение, длиной не менее 15см, толщиной не менее 2см. На каждой модели ресурса может размещаться не более 20 чипов ресурсов одного типа.

Редкие ресурсы моделирует и предоставляет мастерская группа.

Чипирование ресурса производится мастером по экономике или рег.мастером.

Производство макроресурсов

Каждая локация имеет по 3 ресурсных точки за стенами города, но в пределах досягаемости от 2 до 20 метров. Модели ресурсных точек: огороженная (тканым и нетканым материалом, киперной лентой) площадь 2х2 метров и построением строений (на усмотрение игроков) внутри данной площади или без таковых по согласованию и с учетом оценки мастера. Каждая р.т. также маркируется штандартом, вкопанным в землю, высотой на уровне от земли не менее 2 метров с флагом не менее 50х50см (размер и цвет - на усмотрение игроков).

Добыча макроресурсов производится 1 раз в экономический цикл персонажем с профессией наемный рабочий. Отыгрыш моделируется по желанию игрока. Для получения чипа макроресурса необходимо обратиться к рег.мастеру. Количество добытого ресурса определяется броском кубика Д6 на 3 броска. Каждая ресурсная точка производит исключительно 1 тип ресурса.

Ресурсная точка может быть улучшена по правилам улучшения зданий. На старте каждая точка имеет первый уровень. Каждое улучшение добавляет броски кубика д6 на 3 раза. Максимальный уровень ресурсной точки, как и у зданий - третий.

Хранение макроресурсов

Макроресурсы хранятся в специально оформленном помещении которое моделирует склад, имеет вывеску “склад”, и находится внутри локации. Склад невозможно уничтожить. Но можно повредить, согласно правилам по разрушению зданий, в этом случае из склада могут вынесены макроресурсы любым игроком без взлома. Возможно разграбить по итогам штурма локации. В случае личной охраны склада играющим персонажем, взломать или ограбить (даже поврежденный) склад нельзя.

Охраняйте ваш склад.

Торговые караваны

Перемещение макроресурсов между локациями может осуществлять игрок с навыком торговец как в составе торгового каравана так и единолично.

Караван формируется игроком с навыком торговец, стоимость создания каравана 5 серебра которые выплачиваются мастеру

региональщику в городе создания каравана. Мастер выдает игроку паспорт каравана и ленты охраны каравана, не более 10 лент. Стоимость 1 ленты каравана - 5 серебра. После возвращения в локацию, в которой был сформирован караван, ленты каравана остаются у главы каравана. Ленты крепятся к транспортному средству, перевозящему ресурсы. В данном случае караван не является армией. Караван имеет право неограниченного количества переноса макроресурсов. Для отыгрыша и удобства перевозки ресурсов обязательно смоделировать средство перемещения (носилки, телега, волокуша), которые держат минимум 2 человека. Ленты крепятся к средству перемещения ресурсов.

В случае перемещения макроресурсов торговцем без каравана он может переносить не более двух единиц (чипов) ресурса.

В случае ограбления каравана отрядом, в котором присутствует персонаж с навыком торговец, макроресурсы каравана - побираемы.

Ленты каравана не могут быть использованы при обороне и штурме локаций. В случае столкновения каравана и армии действуют правила макробоевки (равно как и при столкновении караванов между собой).

Правила по ограблению каравана

Нападение на караван может осуществить любой персонаж или группа персонажей. Перемещение и реализация ресурсов ограбленного каравана может осуществляться только персонажем с профессией торговец (в этом случае ограбивший отряд подчиняется правилам по перемещению караванов). В случае если грабящем отряде нет такого персонажа, макресурсы остаются на месте ограбления и могут быть побираемы и реализованы любым персонажем с навыком торговец.

Экономические циклы

Игра делится на экономические циклы по 4 часа

Игровой экономический день длится с 10.00 до 22.00 и делится на 3 экономических цикла по 4 часа. Первый цикл длится с

10,00 до 14,00, второй экономический цикл длиться с 14.00 до 18.00, третий цикл длиться с 18.00 до 22.00.

Вне этого времени игроки могут взаимодействовать между собой, без участия мастеров регионалов и игротехнического банка.

Кредиты и векселя

Банк “Сан Марко” предоставляет кредиты и векселя (расписки на крупные суммы) при обращении. Векселя могут заменять крупные суммы вложенных денежных средств и обмениваются по текущему курсу. Кредиты выдаются персонажам не ниже ранга Герцога с обязательным возмещением под процент.