

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ (АЛЬФА)

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 и обществе, а также имеющихся во владении земель. У каждого города (локации) будет иметься также своя отдельная казна, находящаяся в ведении городского управления.

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, а также их погашения.

Доходы

Пассивный доход

На игре действует система феодальной ренты, каждый феодал получает пассивный доход в виде ренты со своего личного домена один раз в каждый экономический цикл. Размер такого дохода зависит от занимаемого положения в феодальной лестнице, рассчитанного по формуле:

Базовый доход за феодал (10 меди или 1 серебра) $\times$ феодальное положение $\times$ на бросок кубика Д6 (каждое значение единицы кубика добавляет множитель 0.3).

Пример: Граф обратился за получением дохода, при броске кубика выпало значение 4. Таким образом он (согласно таблице ниже) получает 70 меди, помноженное на значение 1.2 (4 раза по 0.3 за каждое значение кубика) и его итоговый доход составит 90 меди.

Наименование	Доход за 1 совокупный домен в 1 цикл
Король/Папа Римский	30 золотых
Герцог/Кардинал/Архиепископ	100 меди или 10 серебра или 1 золотой
Граф/Епископ	75 меди или 7,5 серебра
Барон/Виконт/Маркиз/Настоятель Собора	50 меди или 5 серебра
Рыцарь/Дворянин/Священник	10 меди или 1 серебра

Каждая локация (город) в цикл также получает пассивный доход в каждый экономический цикл, который зависит от количестве провинций (контрольные точки) находящихся во владении городского совета/сената/магистрата, а также от количества действующих городских кварталов и зданий. Доходом распоряжается совет города во главе с действующим главой локации.

Наименование	Доход за 1 цикл
Контрольная точка (провинция)	50 золота
Городской квартал	Кол-во дохода равно кол-ву зданий внутри квартала
Городское здание	1 золотой

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 и пр.)	1 золотой
Городской служащий/чиновник высшего ранга	3 серебра
Городской служащий/чиновник/работник низшего ранга	1 серебра
Капитан отряда	5 серебра
Солдат	1 серебра
Наемный работник	5 меди за каждую выполненную работу
Работник частного предприятия	По договоренности с работодателем
Духовное лицо (подаянием)	2 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 налогов регулируется соглашением 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. Мастерские кабаки освобождаются от уплаты игровых налогов.

Расходы

а) Ленты армий:

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

б) Бордели ,кабаки, наливайки, прочие соц.значимые заведения;

в) Игровой обмен между персонажами товаров, услуг, денежных средств;

г) Уплата налогов, выплата заработной платы, пожертвования;

д) Вложения в экспедиции;

е) Прочее

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 микроресурсов через банк "Сан Марко".

Точный перечень микроресурсов будет в бета-версии правил

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 кредитные операции.

Макроресурс - это такой ресурс, который в своей совокупности образует государствоопределяющую часть экономики, и имеет большой объем того или иного материала. 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) золото, б) специи; в) кофе, чай и табак; г) рабы.

Любой ресурс может быть продан и куплен за деньги в банке "Сан Марко". Курс ресурсов будет определяться биржевой котировкой банка в зависимости от игровых событий.В случае продажи ресурсов банку "Сан Марко" караваном прибыль от таковой продажи увеличивается на 20%, 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, золото - 1 к 3. В случае вложения в экспедицию, игрок сам определяет, в какую экспедицию он будет вкладывать денежные средства (список доступных экспедиций банк предоставит при обращении). На следующий экономический цикл определяется, была ли успешной экспедиция и сколько редких ресурсов она принесла. Результат экспедиции определяется броском кубика Д6. При выпадении 1,2 - экспедиция прошла неуспешно (шторм, нападение туземцев и пр.) - вложения потеряны, 3 - экспедиция состоялась, прибыли не принесла (игрок получает кол-во ресурсов, равное вложенным денежным средствам), 4, 5 - экспедиция оказалась успешной (игрок получает кол-во редких ресурсов, равных 2 от вложенных денег), 6 - экспедиция принесла огромный успех (игрок получает кол-во редких ресурсов, равных 5 размеру от вложенных денег).

Добыча и моделирование макроресурсов

Моделирование макроресурсов

Древесина моделируется обрезом доски длиной не менее 40см с соответствующим чипом;

Металл моделируется обрезком бруса 50х50 длиной не менее 20см с окрасом в металлический цвет с соответствующим чипом;

Камень моделируется обрезком бруса 50х50 длиной не менее 20см с окрасом в белый цвет с соответствующим чипом;

Продовольствие моделируется мешком, размером не менее 20см в диаметре, с внутренним наполнением, завязанным и имеющим соответствующий чип;

Текстиль моделируется стержнем из любого материала, длиной не менее 20см, обитом или обмотанным тканевым или нетканевым материалом с соответствующим чипом;

Редкие ресурсы предоставляет мастерская группа.

Производство макроресурсов

Каждая локация имеет по 3 ресурсных точки за стенами города, но в пределах досягаемости в пределах 20 метров. Модели ресурсных точек: огороженная (тканым и нетканым материалом, киперной лентой) площадь 5x5 метров и построением строений (на усмотрение игроков) внутри данной площади по согласованию и с учетом оценки мастера.

Добыча макроресурсов производится 1 раз в экономический цикл персонажем с определенным навыком. Отыгрыш моделируется по желанию игрока. Для получения макроресурса необходимо обратиться к рег.мастеру. Количество добытого ресурса определяется броском кубика Д6 на 3 броска (совокупная сумма).

Хранение макроресурсов

Макроресурсы хранятся в специально оформленном помещении которое моделирует склад, имеет вывеску "склад", и находится внутри локации. Склад невозможно уничтожить, но возможно разграбить по итогам штурма локации. Склад возможно обокрасть или уничтожить ресурсы игровым способом.

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 2 серебра которые выплачиваются мастеру региональщику в городе создания каравана. Мастер выдает игроку паспорт каравана и ленты охраны каравана, не более 10 лент. 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 одной единицы ресурса.

Ленты каравана не могут быть использованы при обороне и штурме локаций. В случае столкновения каравана и армии действуют правила макробоевки.

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 длится с 14.00 до 18.00, третий цикл длится 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. В случае невозмещения кредита банк предпринимет специальные меры для его погашения.