

Commerce version joueur 2012

Ressources de bases :

A : Bois précieux

B : Pierre de Construction

C : Fer

D : gemme semi-précieuse

E : Charbon

F : Epice

G : Blé

H : Viande

Ces ressources seront représentées sous formes de carte représentant une unité de ressource.

Les valeurs évolueront en cour de partie. Au début du GN elles seront de 50 écus chacune.

Règles de vies de la cité :

Les terrains :

Les modalités d'attributions des terrains sont définies par le conseil de la ville (au moment de la première réunion le vendredi soir).

Ces terrains ont tous des particularités, ils produisent une ressource particulière et une évolution peut être faite dessus pour produire 2 unités de ressources par cycle au lieu de 1. Ces cycles dure 2H avec une pause dans la nuit.

Chaque terrain pourra en plus voir la possibilité de produire une ou plusieurs ressources ou de subir un événement. Par soucis de neutralité tous cela sera défini avant le GN.

Toute les 2H un Responsable de la guilde des marchands (guilde au statue neutre qui s'est toujours conformé aux lois en vigueurs dans la région) qui gère les terrains, viendra en ville durant ¼-1/2 H pour remettre les ressources récoltées et éventuellement développé d'un niveau le terrain. Ces heures de passages seront indiqués par un panneau. Toutes ressources non prise lors de ces rendez-vous ne seront pas perdues et pourront être récupéré lors de la prochaine rencontre. Sachant qu'en fin de GN toutes les ressources encore en possessions de l'exploiteur seront directement inscrites sur la fiche de bilan de fin de GN du groupe possédant le terrain. **La production des ressources s'arrêtera de 0h à 10h.**

Combinaison de ressources :

Les joueurs ayant la capacité de commerce peuvent échanger des combinaisons de ressources auprès de la guilde des marchands (se renseigner au près de ceci pour en savoir plus). Plus le niveau en commerce est élevé plus il pourra faire de combinaison.

Chaque groupe aura un objectif économique à remplir.