

Schön, dass du es bis hierhin geschafft hast. In diesem FAQ wollen wir dir einmal erklären, wie das Handelssystem, und die damit verbundenen Kontore, in den Zwielanden aufgebaut sind. Wir erweitern das System mit der Zeit und nehmen hierzu auch gerne Vorschläge von euch entgegen, damit wir alle den größtmöglichen Spaß damit haben können. Ein Beispiel, wie eine Kontorübersicht aussieht, findet ihr auf [www.zs-handelskontor.de/kontore](http://www.zs-handelskontor.de/kontore) im oberen Reiter.

Für die Zukunft sind derzeit zum Beispiel schon einige Neuerungen geplant:

- Wetter mit Einfluss auf bestimmte Ressourcen, jeweils für ein Quartal
- Vereinfachtes Formular für Bauanfragen und Handel
- Marktplatz mit Handelsangeboten unter den Kontoren
- Veröffentlichung aller Kontore auf der Homepage

### **Mit welchen Waren kann gehandelt werden?**

Das Handelssystem in den Zwielanden beruht auf einem Handel mit dem Warenüberschuss in größeren Mengen. Kleine Mengen des täglichen Bedarfs, die lediglich euer persönliches Spiel mit beispielsweise einem Bauchladen betreffen, kommen hier nicht zum Tragen. Alle Warenmengen, die in einem Kontor eingelagert sind, werden als Einheiten definiert ohne eine genauere Angabe, sind aber in jedem Fall eher die Größenordnung eines ganzen Karrens und mehr.

Alles was ihr und eure Siedlung zum regulären Bestehen braucht, werden hier nicht zusammengefasst. Wenn ihr in eurem Dorf also zum Beispiel keine Nahrungsmittel produziert, heißt es nicht, dass ihr hungert, aber ihr habt auch eben nicht genug, um damit Handel zu treiben oder Fortschritte zu machen.

Euch steht es natürlich frei im persönlichen Spiel die Waren in den Kontoren noch weiter zu definieren, so dass ihr eigenständig eure Edelmetalle zum Beispiel als Gold oder Silber festlegen könnt. Damit der Handel im Gesamten aber nicht zu unübersichtlich wird, werden sie im Kontor wieder zusammengefasst.

### **Kann ich Waren von außerhalb einführen?**

Nein, kannst du nicht. Durch das Portal in die Zwielande ist es nicht möglich, große Mengen an Waren ein- und auszuführen. Waren für das persönliche Spiel sind kein Problem, aber keine Mengen, die für den Handel zwischen Kontoren und Siedlungen relevant wären. Nur so können wir einer ungewollten Inflation und unfairem Handel vorbeugen.

### **Wer kann alles ein Kontor eröffnen?**

Grundsätzlich kann jeder ein Kontor eröffnen und somit den Grundstein für sein eigenes Handelshaus in den Zwielanden legen. Das so gegründete Kontor startet dann ohne vorher eingelagerte Waren und wird von sich aus auch keine weiteren Waren produzieren. Hierzu muss das Kontor mit einer Siedlung verknüpft werden. Nur so können Rohstoffe gefördert und Waren hergestellt werden. Ihr könnt euer Kontor auch jederzeit später mit einer neu gegründeten Siedlung verknüpfen, solltet ihr euch entschließen sesshaft zu werden. Ist euer Kontor mit keiner Siedlung verknüpft, könnt ihr nur mit den Waren handeln, die ihr euch auf einer Con erspielt oder mit anderen Kontoren erhandelt habt.

### **Was kann ich alles produzieren?**

Es gibt eine Reihe von Rohstoffen, ob verarbeitet oder nicht, die ihr herstellen und handeln könnt. Hierzu müsst ihr die entsprechende Produktionsstätte, zum Beispiel ein Holzfällerlager, errichten und auf „aktiv“ setzen. Habt ihr ein entsprechendes Gebäude nicht, heißt es nicht, dass ihr nicht ein wenig Holz in eurem Dorf zur Verfügung habt. Es reicht aus, um den Bestand in Schuss zu halten, aber nicht, um neue Gebäude zu errichten oder damit Handel zu treiben.

### **Kann ich überall, alles produzieren?**

Hier gibt es ein klares Nein. Einige Sachen erschließen sich offensichtlich, andere gilt es zu ergründen und in kleinen Expeditionen herauszufinden. Ob es in der Erde Edelsteine gibt oder nicht sieht man schließlich nicht auf den ersten Blick. Solche Expeditionen kosten euch vielleicht im Vorfeld Ressourcen, geben euch aber Sicherheit darüber, ob ihr an der Stelle an dem euer Dorf steht, bzw. die Produktionsstätte errichtet werden soll, überhaupt der gewünschte Rohstoff zu finden/anzubauen ist.

### **Ich möchte ein Kontor eröffnen, was muss ich tun?**

Schreib uns hierzu einfach eine E-Mail mit dem Namen des Kontors und ob er mit einer Siedlung verknüpft sein soll, bzw. wo die neue Siedlung innerhalb des Zwielande gegründet werden soll. Dazu noch ein von dir gewünschtes Passwort, eine Beschreibung für die Homepage und die Einwohnerzahl und wir richten dir dein eigenes Kontor so schnell wie möglich ein.

### **Wie groß ist meine Siedlung?**

In den Zwielanden gilt: es zählt, was du darstellen kannst. Ist deine Spielgruppe also 10 Mann groß, leben in deiner Siedlung niemals weitere 100 Mann. Nicht immer sind alle deiner Gruppe auf einer Con und dennoch ein Teil deiner Siedlung, also verlassen wir uns auf deine Aussage. Sollten die Zahlen aus unserer Sicht unstimmig sein, kommen wir noch einmal auf dich zu.

### **Kann ich meine Siedlung irgendwo sehen?**

Gerne zeichnen wir für euch eine Karte eurer eigenen Siedlung und der Umgebung. Zudem wird sie auf unserer offiziellen Seite eingetragen und somit auf der Gesamtkarte sichtbar.

### **Wie kann ich mit dem Kontor agieren?**

Derzeit brauchen wir von euch für jede Aktion eine E-Mail (auftrag@zs-handelskontor.de), in der ihr uns diese mitteilt. Wenn ihr also vorhabt ein Gebäude zu errichten, teilt uns mit wo auf der Karte eurer Siedlung das Gebäude errichtet werden soll (insofern ihr einen Wunsch habt). Wir überprüfen dann, ob die Ressourcen reichen und aktualisieren bei der nächsten Buchung den aktuellen Stand. Gleiches gilt, wenn ihr Gebäude, die bereits gebaut sind, aktiv oder inaktiv schalten wollt.

### **Wie und wann produzieren meine Gebäude?**

Die Gebäude in dem blauen Bereich produzieren in einem regelmäßigen Turnus, eine feste Anzahl von Rohstoffen, sobald sie auf aktiv gesetzt werden. Alle neu errichteten Gebäude werden auf aktiv gesetzt, insofern ihr einen „Pro-Wert“ habt, der größer oder gleich eurer gebauten Gebäude ist. Habt ihr mehr Produktions-Gebäude errichtet, als ihr Einwohner (diese generieren den Pro-Wer) für dessen Betreuung habt, müsst ihr euch entscheiden, wo euer Schwerpunkt liegt. Diesen könnt ihr jederzeit ändern, indem ihr Gebäude aktiv/inaktiv schaltet und so euren aktuellen Bedürfnissen anpasst.

Zudem gibt es verarbeitende Gebäude, welche nur Waren produzieren, wenn ihr dies in Auftrag gebt, dafür auch einige eurer vorhandenen Ressourcen verbrauchen. Diese findet ihr in den gelben Bereich und wollt ihr so Rohwaren umwandeln, müsst ihr uns dies ebenfalls in Auftrag geben.

### **Wie kann ich mit anderen Kontoren handeln?**

Wie ihr euch mit einem anderen Kontor in Verbindung setzt und euch handelseinig werdet, bleibt eurem persönlichen Spiel überlassen. Sobald ihr das geschafft habt, müssen beide Parteien eine Mail an uns schicken (auftrag@zs-handelskontor.de) und den Handel beauftragen, nur so kann sicher sein, dass kein Handel eingeleitet wird, zu dem die andere Partei vielleicht gar nicht bereit war. Mit dem nächsten Turnus buchen wir euch den Handel dann eurem Kontor gut.

Auf einer Con könnt ihr natürlich auch Handel treiben. Hier sehen die Regeln ähnlich aus, werden aber anders umgesetzt und euch vor Ort in einem Briefing mitgeteilt. Sollte sich bis zur nächsten Con eine Gruppe IT um eine Art Handelsgilde kümmern wollen, arbeiten wir dies gerne mit ihr gemeinsam aus, ansonsten wird es einen entsprechenden Ansprechpartner von unserer Seite aus geben.

### **Wie lange dauert ein Turnus und wie wird dieser abgehandelt?**

Ein Turnus, in dem die Waren gebucht und produziert werden, dauert eine Woche und wir buchen immer zum Montag hin. Somit beginnt mit einer neuen Woche auch ein neuer Handelsrhythmus. Bei der Buchung werden die Aktionen in folgender Reihenfolge abgehandelt: Handel -> Bau -> Produktion. Wenn ihr also mit Waren handelt, die ihr eigentlich zum Bau gebraucht hättet, kann dieser nicht umgesetzt werden.

### **Was für Waren hat mein Kontor zu Beginn?**

Sobald ihr vor habt eine Siedlung zu gründen oder ein Kontor mit einer verknüpft, welche bis dahin noch kein Kontor hat, bekommt ihr ein „Starter-Paket“ an Rohstoffen, welche ihr bisher zusammengetragen habt und die Grundlage für die Errichtung eines Dorfes bilden. Eine Beispielmenge ist auf dem Beispiel-Kontor eingetragen, wir lassen auf Wunsch eine kleine Änderung davon zu, erachten aber einen Satz der ausschließlich aus Erz besteht für nicht sonderlich sinnvoll.

Zum Abschluss: dies ist die erste Version des Leitfadens und sollte bei euch etwas unklar sein, fragt uns bitte. Wir erweitern ihn dann umgehend, damit es nachfolgende Kontore einfacher haben.

Und nun viel Spaß!