

**VERSORGUNG DURCH GEBÄUDE**

Produktionsmenge eines Endbetriebs (kg/min)	Versorgte Bewohner pro Endbetrieb (Verbrauch eines Bewohners in kg/min)						
	Bettler	Bauern	Bürger	Patrizier	Adlige	Nomaden	Gesandte
<b>Nahrung</b>							
Fisch	2000	285 (7)	200 (10)	500 (4)	909 (2,2)	1250 (1,6)	-
Gewürze	2000	-	-	500 (4)	909 (2,2)	1250 (1,6)	-
Brot	4000	-	-	-	727 (5,5)	1025 (3,9)	-
Fleisch	2500	-	-	-	-	1136 (2,2)	-
Datteln	3000	-	-	-	-	-	447 (6,7)
Marzipan	4000	-	-	-	-	-	600 (5)
<b>Getränke</b>							
Most	1500	500 (3)	340 (4,4)	340 (4,4)	652 (2,3)	1153 (1,3)	-
Bier	1500	-	-	-	625 (2,4)	1071 (1,4)	-
Wein	2000	-	-	-	-	1000 (2)	-
Milch	1500	-	-	-	-	-	441 (3,4)
Kaffee	1000	-	-	-	-	-	1000 (1)
<b>Kleidung</b>							
Leinenkuten	2000	-	-	476 (4,2)	1052 (1,9)	2500 (0,8)	-
Lederwämser	4000	-	-	-	1428 (2,8)	2500 (1,6)	-
Pelzmäntel	2500	-	-	-	-	1562 (1,6)	-
Brokatgewänder	3000	-	-	-	-	2142 (1,4)	-
<b>Besitz</b>							
Bücher	3000	-	-	-	1875 (1,6)	3333 (0,9)	-
Brillen	2000	-	-	-	-	1666 (1,2)	-
Kerzenhalter	2000	-	-	-	2500 (0,8)	3333 (0,6)	-
Teppiche	1500	-	-	-	-	-	882 (1,7)
Perlenketten	1000	-	-	-	-	-	769 (1,3)
Duftwasser	1000	-	-	-	-	-	1250 (0,8)

Mit dieser Tabelle können Sie den Bedarf Ihrer Bewohner genau ermitteln – wir haben Ihnen auf unserer Seite [www.future-press.com](http://www.future-press.com) unter „Downloads“ außerdem ein Hilfsprogramm bereitgestellt, das Ihnen bei Eingabe der Häuserzahlen die benötigten Produktionsgebäude anzeigt. Anhaltspunkte für den Bedarf von Siedlungen verschiedener Größe liefert Ihnen die Tabelle „Versorgung für Beispielstädte“.

**VERSORGUNG FÜR BEISPIELSTÄDTE**

Anzahl der Häuser	10	25	50	75	100	150	200	250	300	500
	Siedlung	Kleinstadt	Stadt	Großstadt			Handelszentrum	Metropole		
<b>Bewohner</b>										
Bauern	80	40	80	120	160	240	320	400	480	800
Bürger	0	300	240	360	480	720	960	1200	1440	2400
Patrizier	0	0	600	900	725	1100	1450	1800	2175	3600
Adlige	0	0	0	0	760	1120	1520	1920	2280	3840
Fischerhütten	1	1	2	3	4	5	7	8	10	16
Gewürzfarmen	-	1	2	2	3	4	5	6	8	12
Bachhäuser	-	-	1	2	2	3	4	5	6	9
Schlachtereien	-	-	-	-	1	1	2	2	3	4
Mosthöfe	1	1	2	3	4	6	8	10	11	19
Klosterbrauereien	-	-	1	2	2	3	4	5	6	10
Kelterhäuser	-	-	-	-	-	-	2	2	3	4
Webstuben	-	1	2	2	3	4	5	7	7	10
Gerbereien	-	-	1	1	1	2	2	3	3	5
Küschnereien	-	-	-	-	-	1	1	2	2	3
Seidenwebereien	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Druckereien	-	-	-	-	1	1	2	2	2	4
Brillenmachereien	-	-	-	-	-	-	-	-	2	3
Feinschmieden	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
<b>Stadtstatus</b>										
	Siedl.	Dorf	Kleinst.	Stadt	Großstadt			Handelszentrum	Metropole	
Nomaden	150	375	225	345	450	675	900	1125	1350	2250
Gesandte	0	0	875	1300	1750	2665	3500	4375	5250	8750
<b>Bewohner</b>										
Dattelpflanzungen	1	1	2	3	4	6	8	10	12	20
Zuckerbäckereien	-	-	-	-	-	-	-	2	3	4
Ziegenfarmen	1	1	2	2	3	4	6	7	8	13
Röstereien	-	-	1	2	2	3	4	5	6	9
Teppichknüpfereien	-	1	1	2	2	3	4	5	6	9
Perlenknüpfereien	-	-	-	2	3	4	5	6	7	12
Duftmischereien	-	-	-	-	-	3	4	5	7	7

**GRUND- UND AUFSTIEGSBEDÜRFNISSE**

	Grundbedürfnisse	Aufstiegsbedürfnisse
<b>Bauern</b>		
Waren	Nahrung: Fisch (1)	Getränke: Most (60)
Gebäude	Gemeinschaft: Marktplatz (1)	Glaube: Kapelle (90)*
<b>Bürger</b>		
Waren	Nahrung: Fisch Getränke: Most	Kleidung: Leinenkuten (1) Nahrung: Gewürze (1)
Gebäude	Gemeinschaft: Marktplatz Glaube: Kapelle*	Vergnügen: Schenke (355)
<b>Patrizier</b>		
Waren	Nahrung: Fisch, Gewürze Getränke: Most Kleidung: Leinenkuten	Nahrung: Brot (1) Getränke: Bier (1) Kleidung: Lederwämser (1) Besitz: Bücher (940), Kerzenhalter (3000)
Gebäude	Gemeinschaft: Marktplatz Glaube: Kapelle* Vergnügen: Schenke	Glaube: Kirche (1)* Sicherheit: Schulturm (1190)
<b>Adlige</b>		
Waren	Nahrung: Fisch, Gewürze, Brot, Fleisch (1) Getränke: Most, Bier, Wein (1500) Kleidung: Leinenkuten, Lederwämser, Pelzmäntel (950), Brokatgewänder (4000) Besitz: Bücher, Brillen (2200), Kerzenhalter (3000)	
Gebäude	Gemeinschaft: Marktplatz Glaube: Kirche Vergnügen: Schenke Sicherheit: Schulturm	
<b>Nomaden</b>		
Waren	Nahrung: Datteln (1)	Getränke: Milch (145)
Gebäude	Gemeinschaft: Basar (1)	Besitz: Teppiche (295) Glaube: Moschee (440)
<b>Gesandte</b>		
Waren	Nahrung: Datteln, Marzipan (4360) Getränke: Milch, Kaffee (1) Besitz: Teppiche, Perlenketten (1040), xDuftwasser (2600)	
Gebäude	Gemeinschaft: Basar Glaube: Moschee Vergnügen: Badehaus (2600)	

\*Eine Kirche kann bei Bauern und Bürgern das Bedürfnis nach Glaube auch ohne Kapelle zu 100% erfüllen. Bei Patriziern ist es mit einer Kirche, aber ohne Kapelle zu 70% erfüllt, was für einen Aufstieg ausreicht.

**MILITÄREFFEKTIVITÄT**

Militärgebäude	Effektivität gegen								
	Nahkämpfer	Fernkämpfer	Burgen	Türme	Mauern	Zivilgebäude	Baustellen	Schiffe	Transportboote
Hafenwehrturm	25	25	25	25	25	100	100	100	100
Wachturm	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Wehrturm	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Torhaus	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Zwinger	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Trutzburg	100	50	50	50	25	500	150	50	50
Bergfried	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Orientalische Festung	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Kleines Heerlager	100	150	50	75	0	500	150	0	0
Großes Heerlager	100	150	65	75	0	500	150	0	0
Trebuchstellung	50	100	100	50	125	500	150	100	150
Orientalisches Heerlager	100	150	50	75	0	500	150	0	0
Kanonensstellung	50	100	100	50	125	500	150	100	150
Mineurstellung	100	120	50	100	100	500	100	100	100
Raubritterlager	100	150	50	75	0	500	150	0	0
Assassinenlager	100	150	50	75	0	500	150	0	0

## Produktionsketten Nahrung

### Brot Patrizier

2x Weizenfarm (Weizen) 2:1 → 1x Mühle (Mehl) 1:1 → 1x Backhaus (Brot)

### Fleisch Adlige

2x Salzmine (Sole) 1:1 → 8x Rinderfarm (Rinder) 2:1 → 4x Schlachtereier (Fleisch)  
 2x Köhlerhütte (Kohle) oder 1x Kohlebergwerk (Kohle) 1:1 → 2x Saline (Salz) 1:2

### Marzipan Gesandte

2x Mandelplantage (Mandeln) 2:1 → 1x Zuckerbäckerei (Marzipan)  
 2x Zuckerrohrpl. (Zuckerrohr) 2:1 → 1x Zuckermühle (Zucker) 1:1

## Getränke

### Bier Patrizier

1x Weizenfarm (Weizen) 1:1 → 1x Klosterbrauerei (Bier)  
 1x Klostergarten (Kräuter) 1:1

### Wein Adlige

6x Eisenmine (Eisenerz) 1:1 → 8x Holzfällhütte (Holz) 2:3 → 36x Weingut (Trauben) 3:1 → 12x Kelterhaus (Wein)  
 6x Köhlerhütte (Kohle) oder 3x Kohlebergwerk (Kohle) 1:1 → 6x Eisenschmelze (Eisen) 1:2 → 12x Fasskühferei (Fässer) 1:1

### Kaffee Gesandte

2x Kaffeeplantage (Kaffeebohnen) 2:1 → 1x Rösterei (Kaffee)

## Kleidung

### Leinenkuten Bürger

2x Hanfplantage (Hanf) 2:1 → 1x Webstube (Leinenkuten)

### Lederwämser Patrizier

2x Salzmine (Sole) 1:1 → 8x Schweinezucht (Tierhäute) 2:1 → 4x Gerberei (Lederwämser)  
 2x Köhlerhütte (Kohle) oder 1x Kohlebergwerk (Kohle) 1:1 → 2x Saline (Salz) 1:2

### Pelzmäntel Adlige

2x Salzmine (Sole) 1:1 → 6x Pelztierjagdhütte (Pelze) 1:1 → 6x Kürschnerei (Pelzmäntel)  
 2x Köhlerhütte (Kohle) oder 1x Kohlebergwerk (Kohle) 1:1 → 2x Saline (Salz) 1:3

### Brokatgewänder Adlige

8x Goldmine (Golderz) 1:1 → 16x Seidenplantage (Seide) 2:1 → 8x Seidenweberei (Brokatgewänder)  
 6x Köhlerhütte (Kohle) oder 3x Kohlebergwerk (Kohle) 3:4 → 8x Goldschmelze (Gold) 1:1

## Besitz

### Bücher Patrizier

4x Indigopflanzung (Indigo) 2:1 → 2x Druckerei (Bücher)  
 2x Holzfällhütte (Holz) 2:1 → 1x Papiermühle (Papier) 1:2

### Brillen Adlige

3x Kupfermine (Kupfererz) 1:1 → 3x Quarzbruch (Quarz) 3:4 → 4x Brillenmacherei (Brillen)  
 2x Köhlerhütte (Kohle) oder 1x Kohlebergwerk (Kohle) 2:3 → 3x Kupferschmelze (Messing) 3:4

### Kerzenhalter Patrizier / Adlige

12x Imkerei (Bienenwachs) 2:1 → 6x Lichtzieherei (Kerzen) 3:2 → 4x Feinschmiede (Kerzenhalter)  
 6x Hanfplantage (Hanf) 1:1 → 3x Kupferschmelze (Messing) 3:4  
 3x Kupfermine (Kupfererz) 1:1 → 3x Kupferschmelze (Messing) 3:4  
 2x Köhlerhütte (Kohle) oder 1x Kohlebergwerk (Kohle) 2:3

### Teppiche Nomaden

1x Seidenplantage (Seide) 1:1 → 1x Teppichknüpferei (Teppiche)  
 1x Indigopflanzung (Indigo) 1:1

### Perlenketten Gesandte

1x Perlentaucherhütte (Perlen) 1:1 → 1x Perlenknüpferei (Perlenketten)

### Duftwasser Gesandte

3x Rosenzüchtereier (Rosenöl) 3:1 → 1x Duftmischerei (Duftwasser)

## Baumaterial

### Werkzeug Bürger

2x Eisenmine (Eisenerz) 1:1 → 2x Eisenschmelze (Eisen) 1:2 → 4x Werkzeugmacherei (Werkzeug)  
 2x Köhlerhütte (Kohle) oder 1x Kohlebergwerk (Kohle) 1:1 → 2x Eisenschmelze (Eisen) 1:2

### Glas Patrizier

3x Quarzbruch (Quarz) 3:8 → 8x Glasschmelze (Glas)  
 4x Waldglashütte (Pottasche) 1:2

### Mosaik Nomaden

9x Quarzbruch (Quarz) 9:10 → 10x Mosaikmacherei (Mosaik)  
 20x Tongrube (Ton) 2:1

## Militär

### Seile Bürger

1x Hanfplantage (Hanf) 1:1 → 1x Seilerei (Seile)

### Waffen Patrizier

2x Eisenmine (Eisenerz) 1:1 → 2x Eisenschmelze (Eisen) 1:1 → 2x Waffenschmiede (Waffen)  
 2x Köhlerhütte (Kohle) oder 1x Kohlebergwerk (Kohle) 1:1 → 2x Eisenschmelze (Eisen) 1:1

### Kriegsmaschinen Adlige

4x Holzfällhütte (Holz) 2:1 → 2x Kriegsmaschinenwerkstatt (Kriegsmaschinen)  
 3x Hanfplantage (Hanf) 1:1 → 3x Seilerei (Seile) 3:2

### Kanon Adlige

2x Eisenmine (Eisenerz) 1:1 → 4x Holzfällhütte (Holz) 2:1 → 2x Kanonengießerei (Kanonen)  
 2x Köhlerhütte (Kohle) oder 1x Kohlebergwerk (Kohle) 1:1 → 2x Eisenschmelze (Eisen) 1:1