

Pax aut Bellum

Spelershandleiding

Vrede of oorlog. Bouw je land op, drijf handel en verover de wereld.

Welkom

Pax aut Bellum is een strategiespel dat je speelt in je browser, samen met clubgenoten en vrienden. Iedere speler leidt een eigen land op een eiland. Je laat je volk groeien, bouwt steden, verzamelt een leger en kiest zelf je weg: vreedzaam handel drijven, of oorlog voeren met je buren. Latijn voor het motto: *Pax aut Bellum* betekent "vrede of oorlog".

Het spel draait om **beurten**. Die krijg je vanzelf, ook als je niet online bent. Je hoeft dus niet de hele dag te spelen: log een paar keer per dag in, gebruik je beurten slim en kijk wat de anderen hebben gedaan. Een ronde duurt een maand: wie aan het einde het meest waardevolle land heeft, wint. Daarna begint iedereen opnieuw met een nieuw land.

Er zijn **twee spellen**, die dezelfde regels delen. In **Clans** sluit je je aan bij een clan en sta je samen sterker. In **Free for all** is het ieder voor zich en draait alles om oorlog. Met één account speel je allebei, met in elk spel een eigen land.

Deze handleiding loopt het spel stap voor stap door, van je eerste aanmelding tot je eerste veldslag. Waar de spellen verschillen, staat dat erbij. Hoofdstuk 12 zet alle verschillen op een rij. Naast de winnaar van elke ronde is er een ranglijst van de beste spelers over alle rondes heen (hoofdstuk 10).

Inhoud

1. Aanmelden en het startscherm 3
2. Het scherm 4
3. Beurten 5
4. Je eerste beurten 5
5. Bouwen 7
6. Je leger 11
7. Onderzoek 13
8. Oorlog voeren 15
9. De markt 18
10. Wereld, standen en topspelers 21
11. Clans, forum en post 24
12. Free for all 28
13. Tips en valkuilen 28

1. Aanmelden en het startscherm

Alles begint op het **startscherm**. Open het adres dat je van de beheerder hebt gekregen.



Het startscherm, met rechts het inlogvak.

1. Kies **Account maken** en vul een gebruikersnaam en wachtwoord in. Met dit ene account speel je beide spellen.
2. Kies onder **Kies je spel** Clans of Free for all.
3. Bedenk een naam voor je land, kies je strategie en tik op **Land stichten**. Die naam ziet iedereen op de kaart en in de standen.

Elke maand begint een nieuwe ronde: dan sticht je opnieuw een land. Heb je al een account? Kies dan **Inloggen**. Je kunt in allebei de spellen een land hebben, elk met een eigen naam.



Na het inloggen zie je per spel je plaats, waarde en beurten, of een vak om een land te stichten.

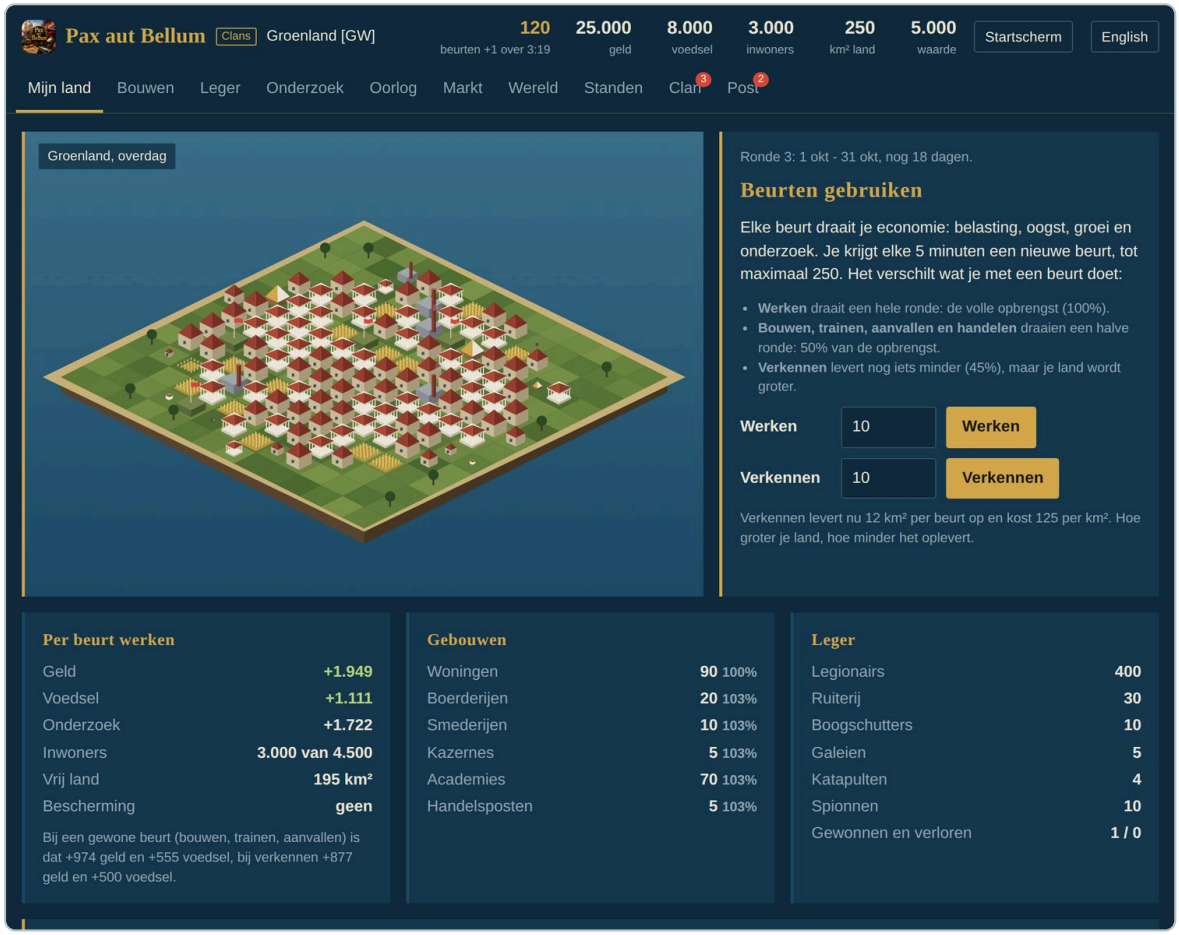
Wat er op het startscherm staat

- **Mededeling:** bovenaan kan de beheerder een mededeling zetten, bijvoorbeeld over onderhoud of een nieuwe ronde.
- **Under construction:** sluit de beheerder een spel tijdelijk, dan staat dat op de tegel van het spel. Je kunt het spel dan niet openen en er geen land in stichten, maar je land blijft bewaard. Het forum en de ranglijst blijven gewoon bereikbaar.
- **Kies je spel:** per spel zie je je land, je plaats, je waarde en hoeveel beurten er klaarstaan. Onder de spelnaam staan de data van de ronde, bijvoorbeeld "1 okt - 31 okt", en hoeveel dagen er nog zijn.
- **De stand:** de top 5 van elk spel, ook als je niet bent ingelogd.
- **Topspelers aller tijden:** een ranglijst van spelers, niet van landen (hoofdstuk 10).
- **Forum:** voor beide spellen hetzelfde. Een teller "nieuw" laat zien of er nieuwe berichten zijn.
- **Taal:** rechtsboven schakel je met een knop tussen Nederlands en English. Het spel onthoudt je keuze. Deze handleiding is Nederlands.

Vanuit het spel kom je terug via de knop **Startscherm** rechtsboven.

> **Op je telefoon zetten**
>
> Open het spel in de browser van je telefoon. Op Android kies je in het menu **Toevoegen aan startscherm** of **App installeren**. Op een iPhone tik je in Safari op het deelicoon en daarna op **Zet op beginscherm**. Het spel staat dan als app met het eigen icoon op je telefoon.

2. Het scherm



Mijn land: bovenaan de ronde met de data, je stad, de knoppen om beurten te gebruiken en je overzicht.

Bovenin staat altijd de stand van je land:

Meter	Wat het is
Beurten	Hoeveel beurten je nog hebt, en over hoeveel tijd je er een bij krijgt.
Geld	Voor bouwen, troepen, verkennen en de markt.
Voedsel	Je volk en je leger eten elke beurt. Zonder voedsel komt er hongersnood.
Inwoners	Je volk. Inwoners betalen belasting.
km² land	De grootte van je land. Op elke km² past één gebouw.
Waarde	De totale waarde van land, gebouwen en troepen. Hierop word je gerangschikt. Geld telt niet mee.

Daaronder staan de tabbladen: Mijn land, Bouwen, Leger, Onderzoek, Oorlog, Markt, Wereld, Standen, Clan (alleen in Clans) en Post. Het forum vind je op het startscherm. Een rood bolletje op een tab betekent dat er iets nieuws voor je is.

Rechtsboven staan de knop **Startscherm** en de taalknop. Op Mijn land staat bovenaan de ronde met de data en het aantal dagen dat nog rest. Het paneel **Per beurt werken** laat zien wat een werkbeurt oplevert; eronder staat wat een gewone beurt en verkennen opleveren.

3. Beurten

Beurten zijn de motor van het spel. Je krijgt er automatisch een bij, standaard elke 5 minuten, tot een maximum van 250. Zit je op het maximum, dan spaar je niets meer op. Log dus regelmatig in.

Elke beurt draait je economie: je inwoners betalen belasting, je boerderijen oogsten, je bevolking groeit, je academies doen onderzoek en je leger kost onderhoud en voedsel. **Hoeveel van een ronde je krijgt, hangt af van wat je met de beurt doet.**

Actie	Kost	Opbrengst
Werken (gewoon de economie laten draaien)	zoveel beurten als je kiest	100%
Verkennen (nieuw land erbij)	zoveel beurten als je kiest	45%, plus nieuw land
Bouwen	1 beurt per 25 gebouwen	50%
Troepen trainen	1 beurt	50%
Spioneren	1 beurt	50%
Aanvallen	2 beurten	50%

Werken draait dus een hele ronde, en alle andere beurten een halve. Werken is daarmee **twee keer zo veel waard** als bouwen, trainen of aanvallen, en verkennen levert nog iets minder op. Ook het onderhoud en het eten van je leger schalen mee, dus een halve ronde kost je ook maar half zoveel: een bouwbeurt kan je niet in geldnood of hongersnood brengen als je werkbeurten dat ook niet doen. Gebruik daarom de meeste beurten om te werken, en bundel het bouwen, trainen en verkennen.

Als je beurten gebruikt, zie je in je stad de dagen voorbijvliegen: de zon gaat onder, de lichtjes gaan aan en de schoorstenen roken.

4. Je eerste beurten

Je begint met 250 km² land, 3.000 inwoners, 40.000 geld, 8.000 voedsel en 120 beurten. Je hebt al wat gebouwen en een klein leger van 400 legionairs, 30 ruiterij, 10 boogschutters, 5 galeien en 10 spionnen. De eerste 24 uur, in Free for all 12 uur, sta je onder **bescherming**: niemand kan je aanvallen. Gebruik die tijd om te groeien.

Een goede start ziet er zo uit:

1. **Bebouw je vrije land.** Je hebt bij de start 195 km² vrij. Vrij land levert niets op, dus zet er woningen, smederijen en een paar academies op.

2. **Verken als je land bijna vol is.** Op Mijn land kies je een aantal beurten en tik je op Verkennen. Verkennen wordt duurder naarmate je land groeit, dus houd een beetje geld achter de hand.
3. **Houd je voedsel in de gaten.** Kijk op Mijn land bij *Per beurt werken*. Staat voedsel in het rood, bouw dan meteen boerderijen of koop voedsel op de markt.
4. **Start met onderzoek.** Economie en Landbouw zijn een goed begin: meer belasting en meer oogst, elke beurt opnieuw.
5. **Versterk je leger voor je bescherming afloopt.** Train legionairs en boogschutters met het geld dat je overhoudt, maar let op het onderhoud. Een sterke verdediging schrikt aanvallers af.
6. **Stuur spionnen op pad.** Kijk hoe sterk je buren zijn voordat je zelf ten strijde trekt.
7. **Kies een strategie.** Kies je strategie bij het stichten van je land, en bouw vooral het gebouw dat erbij hoort: hoe groter het aandeel, hoe meer het levert. In hoofdstuk 5 lees je welke er zijn, en de aparte Startup zet ze naast elkaar.

> **Let op**
> Val je zelf iemand aan, dan vervalt je bescherming direct, ook als die nog niet verlopen was.

Werken of verkennen?

Werken draait een hele ronde: de volle opbrengst, zonder extra kosten. **Verkennen** levert maar 45% op en kost bovendien geld, maar je land wordt groter. Hoe groter je land, hoe duurder elke km² wordt en hoe minder km² een beurt oplevert. Heb je nog vrij land, bouw dan eerst en werk voor het geld daarvoor. Is je land bijna vol en heb je genoeg geld, verken dan een paar beurten.

5. Bouwen

Bouwen

Elk gebouw kost 1.600 en 1 km² vrij land. Per 40 gebouwen gaat er 1 beurt af (dankzij Bouwtempo niveau 3). Je hebt **195 km²** vrij.

Gebouw	Prijs	Heb je	Levert	Bouwen
Woningen +40 inwoners ruimte	1.600	90	100%	0 max
Handelsposten +20 geld per beurt, lagere marktkosten. Telt net als woningen niet mee voor je specialisatie.	1.600	8	100%	0 max
Kazernes +250 legerruimte (meer met onderzoek). Telt net als woningen en handelsposten niet mee voor je specialisatie.	1.600	12	100%	0 max
Banken Beschermt geld en geeft er rente over (meer met onderzoek). Telt net als woningen, handelsposten en Kazernes niet mee voor je specialisatie.	1.600	0	100%	0 max
Privémarkt Bouwt de hele ronde in stilte een voorraad leger op (meer met onderzoek), pas te besteden op de laatste speeldag. Telt ook niet mee voor je specialisatie.	1.600	0	100%	0 max
Boerderijen +80 voedsel per beurt	1.600	10	100%	0 max
Smederijen +25 geld per beurt	1.600	55	114%	0 max
Legeropleidingsinstituut Alleen voor de Krijgsheer: leidt elke beurt gratis leger op. Voor legerruimte heb je Kazernes nodig.	1.600	6	100%	0 max
Academies +12 onderzoek per beurt, plek voor 2 katapulten	1.600	10	100%	0 max

Je smederijen draaien nu op 68% en leveren 114% van een gewoon gebouw (strategie Smid).

Bouwen

Ombouwen

Zet een gebouw om naar een ander type, voor 50% van de bouwprijs. Goedkoper dan slopen (gratis, maar je bent het kwijt) en opnieuw bouwen (volle prijs) — handig bij het wisselen van strategie.

Van Woningen (90)

Naar Handelsposten

Aantal 1 max

1 gebouwen ombouwen kost 800 geld en 1 beurt(en).

Ombouwen

Slopen

Slopen is gratis maar levert niets op. Handig als je je land anders wilt inrichten.

Woningen 0

Handelsposten 0

Kazernes 0

Banken 0

Privémarkt 0

Boerderijen 0

Smederijen 0

Legeropleidingsinstituut 0

Academies 0

Slopen



Het tabblad Bouwen. Met "max" vul je in hoeveel je er maximaal kunt neerzetten.

Elk gebouw neemt 1 km² vrij land in. De prijs per gebouw stijgt naarmate je land groter wordt, en staat in de kolom **Prijs** bij elk gebouw: die is voor alle gebouwen gelijk. Met het onderzoek Bouwkunde worden gebouwen goedkoper. Bouwen kost 1 beurt per 25 gebouwen; met het onderzoek Bouwtempo zet je er per beurt meer neer.

Gebouw	Wat het doet
Woningen	Ruimte voor 40 extra inwoners. Meer inwoners betekent meer belasting.
Boerderijen	80 voedsel per beurt.
Smederijen	25 geld per beurt.
Legeropleidingsinstituut	Alleen voor de Krijgsheer: dit gebouw bepaalt hoeveel gratis oorlogstuig je elke beurt maakt. Andere spelers hebben het niet nodig.
Kazernes	Geven legerruimte: elke Kazerne kan een deel van je leger huisvesten. Tellen, net als woningen en handelsposten, niet mee voor je specialisatie, dus iedereen kan ze vrij bouwen.
Banken	Beschermen geld en geven er rente over. Tellen ook niet mee voor je specialisatie.
Privémarkt	Bouwt de hele ronde in stilte een voorraad leger op, pas te besteden op de laatste speeldag. Telt ook niet mee voor je specialisatie.
Academies	12 onderzoekspunten per beurt en plek voor 2 katapulten.
Handelsposten	20 geld per beurt en lagere kosten op de markt. Tellen, net als woningen, niet mee voor je specialisatie.

> **Hoeveel inwoners passen er?**
> Elke km² land biedt ruimte aan 10 inwoners, en elke woning aan 40 extra. Je bevolking groeit elke beurt een stukje richting dat maximum. Op Mijn land zie je bij *Inwoners* hoe vol je land zit.

Wil je je land anders inrichten, dan kun je gebouwen **slopen**. Dat is gratis, maar je krijgt er ook niets voor terug.

Wissel je liever zonder je gebouwen kwijt te raken, gebruik dan **Ombouwen**: je zet een bestaand gebouw direct om naar een ander type, voor 50% van de bouwprijs (de beheerder kan dit percentage aanpassen). Dat is goedkoper dan slopen en opnieuw bouwen, en precies handig als je van strategie wisselt: je smederijen worden dan bijvoorbeeld academies, in plaats van dat je ze weggooit en nieuwe moet kopen.

Strategie kiezen

Je kiest zelf een strategie: Smid, Onderzoeker, Boer of Krijgsheer. De eerste kies je bij het stichten van je land. Daarna kun je wisselen op Mijn land, voor 30 beurten. Elke strategie hoort bij één soort gebouw. Woningen én handelsposten tellen niet mee: die heeft iedereen nodig.

- **Aandeel:** je strategiegebouw draait op het aandeel dat het heeft van al je gebouwen zonder woningen, handelsposten en Kazernes. Alleen strategiegebouwen: 100%. Heb je 70 smederijen, 10 boerderijen, 10 legeropleidingsinstituten en 10 academies, dan draaien je smederijen op 70%.
- **Extra percentage:** daarbovenop krijgt je strategiegebouw een bonus die met datzelfde aandeel meeschaalt. Bij 70% krijg je 70% van de volle bonus.

- **Opbrengst:** gewone opbrengst × aandeel × (1 + bonus × aandeel). Voor de Smid (volle bonus +100%): bij 70% levert een smederij 0,7 × 1,7 = 119% van een gewone smederij, bij 100% 200% en bij 50% nog maar 75%. Mixen kost je dus veel.
- **Je andere gebouwen** draaien altijd op 100%.

Strategie	Gebouw	Volle bonus (bij 100%)	Voorrechten, schalen mee met je aandeel
Smid	Smederijen	+100% geld uit smederijen	Het geld uit je smederijen
Onderzoeker	Academies	+100% onderzoek	Kennis verkopen tot je niveau × je aandeel
Boer	Boerderijen	+100% voedsel	Tot 25% meer geld als je voedsel aan de staat verkoopt
Krijgsheer	Legeropleidingsinstituut	+75%	Elke beurt gratis oorlogstuig, en 25% × je aandeel meer legerruimte in je Kazernes

Handelsposten, Kazernes en Banken horen niet bij een strategie. Ze werken, net als woningen, altijd op 100% en tellen niet mee voor het aandeel van je strategiegebouw. Bouw je ze naast bijvoorbeeld Smid, dan verdunnen ze je smederijen dus niet.

De Bank

Elke Bank beschermt en laat een vast bedrag renderen, bijvoorbeeld 10.000 (de beheerder kan dit instellen). Geld tot dat bedrag krijgt elke beurt rente, en is veilig. Geld daarboven levert niets op en is **onbeschermd**: verlies je een veldslag als verdediger, dan kan de aanvaller een deel daarvan buitmaken. Het onderzoek **Bankwezen** verhoogt je rente, zonder maximum. Op Mijn land zie je precies hoeveel van je geld beschermd is.

De Privémarkt

Bouw je Privémarkt-gebouwen, dan bouwt die de hele ronde in stilte een voorraad leger op. Je ziet en merkt er niets van tot de **laatste speeldag** van de ronde: dan verschijnt op Mijn land een paneel waarmee je de Privémarkt leegkoopt. Je koopbudget is het laagste van drie dingen: je opgebouwde voorraad, je geld in de Bank, en de verhouding Privémarkt tegenover Banken (bouw je bijvoorbeeld 4 Privémarkt naast 10 Banken, dan gebruik je maar 40% van je budget). Heb je goed gespaard en genoeg van beide gebouwen, dan koop je hem helemaal leeg; anders lukt dat niet. Het onderzoek **Zwarte Markt** laat de voorraad sneller groeien, zonder maximum. Je koopt in één keer legionairs, ruiterij, boogschutters, galeien en katapulten, in vaste verhouding.

Bescherming op de laatste speeldag

Op diezelfde laatste speeldag kun je ook jezelf beschermen tot het einde van de ronde: tik op **Bescherming activeren** op Mijn land, en niemand kan je meer aanvallen. Val je daarna zelf iemand aan, dan ben je die bescherming meteen weer kwijt, net als bij een gewone bescherming. Handig om je eindsprint met de Privémarkt veilig te stellen.



Het strategiepaneel op Mijn land, met het voorbeeld van 70 smederijen: ze draaien op 70% en leveren samen 119% van een gewone smederij.

Op het tabblad Bouwen zie je vóór het bouwen al wat je plannen met het percentage van je strategiegebouw doen. Wisselen van strategie kost 30 beurten en werkt meteen. Je gebouwen blijven staan, dus na een wissel is het aandeel van je nieuwe strategie meestal laag tot je daarvoor bouwt. Je hebt altijd wat boerderijen nodig en een paar academies voor onderzoek. Een nieuw land begint met vijf gebouwen van je eigen strategie; alleen wie Krijgsheer kiest, start met vijf kazernes. De startup-handleiding zet de vijf strategieën naast elkaar.

6. Je leger



Het tabblad Leger, met rechts je slagkracht per soort aanval.

Eenheid	Prijs	Aanval	Verdediging	Ruimte	Gebruik
Legionairs	240	1	1,5	1	Veldslag
Ruiterij	1.440	6	4	3	Veldslag
Boogschutters	3.520	10	6	5	Brandpijlen, houden katapultschoten tegen
Galeien	4.800	12	10	6	Zeeslag
Katapulten	9.600	–	–	0	Belegering, eenmalig
Spionnen	800	–	–	1	Spioneren en tegenspionage

Legerruimte: je hebt een basis van 500 plekken, plus 10 per km² land, plus 250 per **Kazerne**. Zijn je Kazernes vol, dan kun je geen leger meer trainen, kopen of ontvangen: bouw er dan meer. Het onderzoek Vestingopslag geeft +5% legerruimte per Kazerne per niveau, en een Krijgsheer bewaart er 25% × zijn aandeel meer in. Kazernes tellen, net als woningen en handelsposten, niet mee voor je specialisatie. Sterkere eenheden nemen meer ruimte in. Katapulten tellen niet mee, maar je kunt er maar 2 per academie hebben.

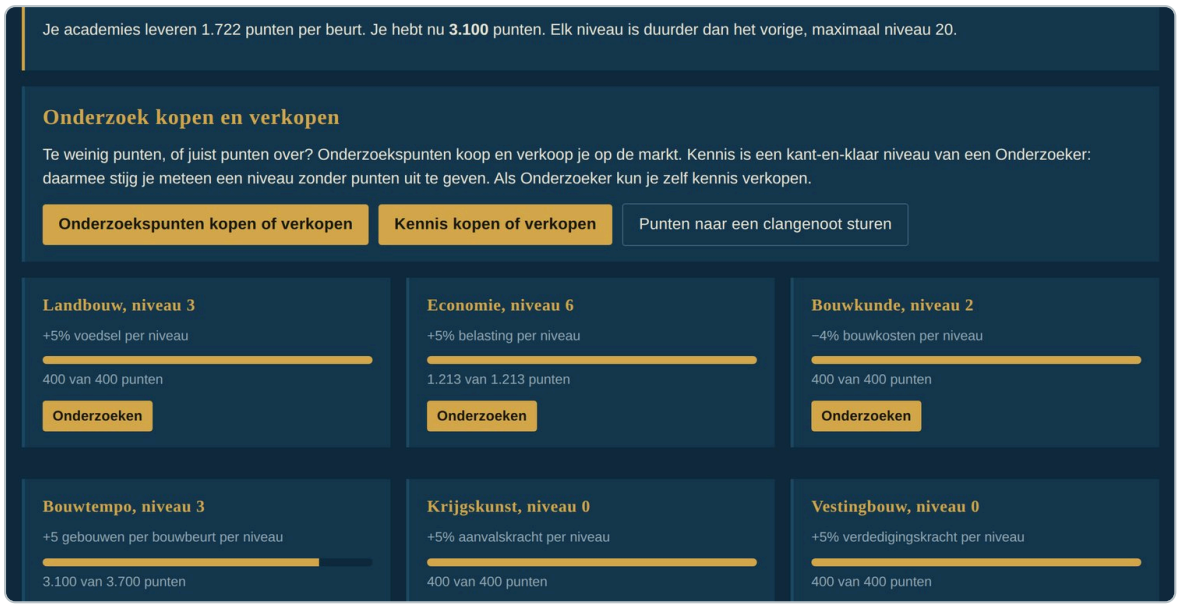
Onderhoud: je leger kost elke beurt geld en voedsel: 1 per legionair, 5 per ruiter, 10 per boogschutter, 12 per galei, 2 per spion en 5 per katapult. Hoe groot je leger kan worden, hangt dus vooral af van je inkomen. Houd bij Per beurt altijd wat geld over. Heb je te veel troepen, dan kun je ze op dit tabblad **ontslaan** of op de markt verkopen. Het gratis oorlogstuig van de Krijgsheer telt hier niet in mee, zie hieronder.

Gratis oorlogstuig voor de Krijgsheer

Als Krijgsheer maakt je Legeropleidingsinstituut elke beurt oorlogstuig, zonder dat je er geld voor betaalt, én zonder dat je er onderhoud voor betaalt: dat deel van je leger is en blijft vrijgesteld, zolang je het nog hebt. Verlies je een deel in een gevecht of aan honger, dan verdwijnt de vrijstelling voor precies dat deel mee. Op het tabblad Leger zie je hoeveel van je leger op dit moment vrijgesteld is. Bij aankoop of training betaal je wel gewoon onderhoud. De waarde daarvan wordt verdeeld over legionairs (50%), ruiterij (25%), boogschutters (15%) en katapulten (10%). Bij Werken krijg je de volle hoeveelheid, bij andere beurten de helft. Het gaat alleen door zolang je legerruimte hebt. Dit gratis oorlogstuig is bovendien voorgoed vrijgesteld van onderhoud, ook als je later een andere strategie kiest: alleen troepen die je zelf traint of koopt kosten onderhoud. Je Legeropleidingsinstituut bepaalt hoeveel je per beurt maakt. Je gemaakte troepen kun je ook verkopen (hoofdstuk 9): direct aan de staat voor ongeveer de helft van de marktprijs, te koop zetten voor andere spelers tegen een prijs die je zelf kiest, of sturen naar een clangenoot. Dat maakt ook ruimte vrij voor nieuwe troepen. Ook andere spelers kunnen troepen krijgen: je koopt ze op de markt (hoofdstuk 9) of ontvangt ze van een clangenoot (hoofdstuk 11).

> **Pas op**
> Is je geld op, dan loopt elke beurt een deel van je troepen weg. Is je voedsel op, dan sterven inwoners en troepen van de honger.

7. Onderzoek



Onderzoek: de balk laat zien hoe ver je bent richting het volgende niveau.

Je academies verzamelen elke beurt onderzoekspunten. Heb je er genoeg, dan tik je op **Onderzoeken** en stijgt dat veld een niveau. Elk niveau is duurder dan het vorige, en er is geen maximum: hoe hoger je niveau, hoe meer het je oplevert. Op hoge niveaus wordt onderzoeken dus vooral een geldkwestie.

Veld	Effect per niveau
Landbouw	5% meer voedsel
Economie	5% meer belasting
Bouwkunde	4% goedkoper bouwen
Bouwtempo	5 gebouwen extra per bouwbeurt (in plaats van 25 per beurt)
Krijgskunst	5% meer aanvalskracht
Vestingbouw	5% meer verdedigingskracht
Belegeringskunst	8% meer katapultschade, en 6% minder schade als jij belegerd wordt
Vestingopslag	5% meer legerruimte per Kazerne per niveau
Bankwezen	5% meer rente per niveau
Zwarte Markt	5% snellere groei van je Privémarkt per niveau

Onderzoek kopen en verkopen

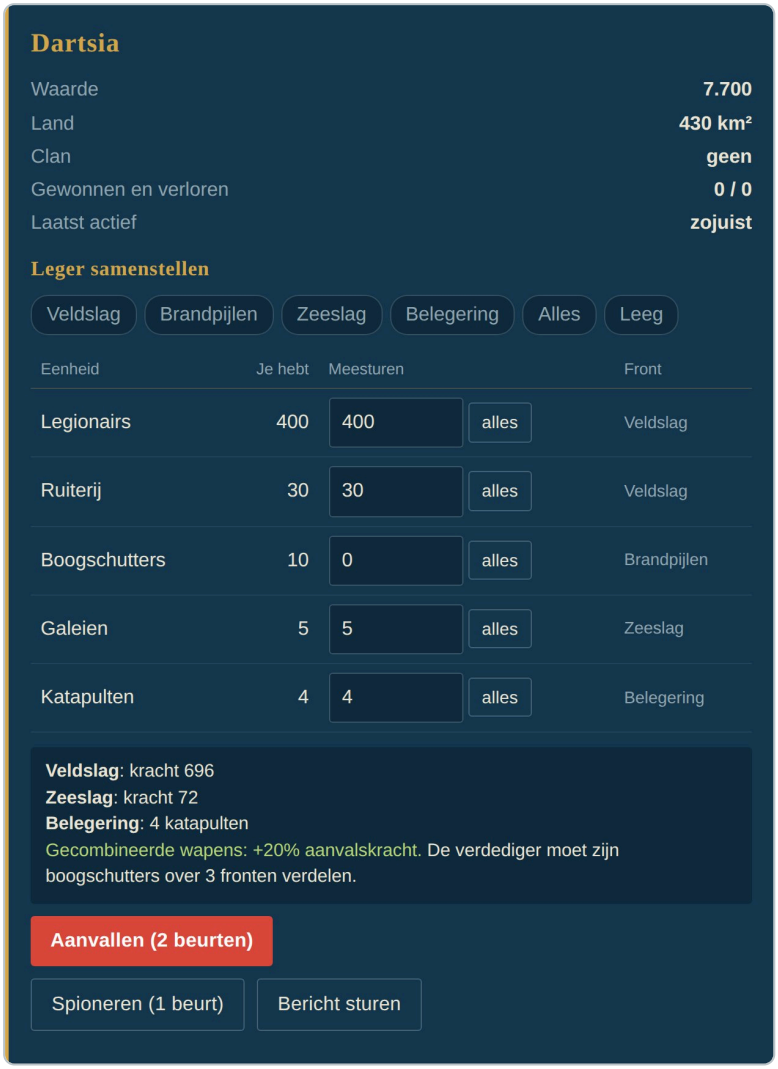
Onder Onderzoek staat een blok *Onderzoek kopen en verkopen*, met knoppen die je direct naar de juiste plek in de markt brengen.

- **Onderzoekspunten** koop en verkoop je op de markt en via de clanhandel. Punten die je koopt, tellen direct mee: je onderzoekt er zelf een niveau mee.
- **Kennis** is een kant-en-klaar niveau. Onderzoekers verkopen licenties; koop je er een, dan stijg je meteen één niveau in dat onderzoek, zonder punten uit te geven. Dat kan zolang je zelf onder het niveau van de verkoper zit.

Hoe je als Onderzoeker licenties verkoopt, lees je in hoofdstuk 9.

8. Oorlog voeren

Kies links een land. Rechts zie je zijn waarde en grootte, en stel je je leger samen. Je kiest zelf welke troepen je meestuurt, en dat mogen er meerdere soorten tegelijk zijn.



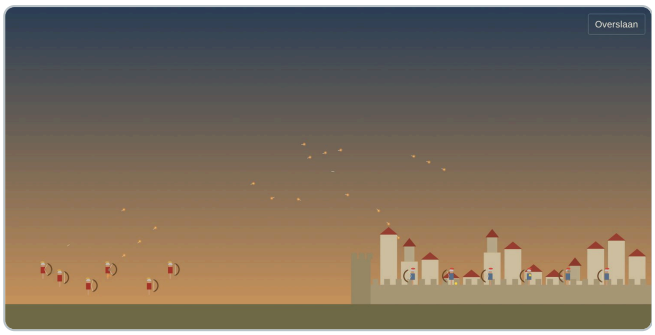
Leger samenstellen: per eenheid kies je hoeveel je meestuurt, of tik je op "alles". Onder de tabel zie je de kracht per front.

- **Snelknoppen:** Veldslag, Brandpijlen, Zeeslag en Belegering vullen in één tik alles in voor dat soort aanval. *Alles* stuurt je hele leger, *Leeg* maakt het weer leeg.
- **Fronten:** elke soort troepen vecht op zijn eigen front: legionairs en ruiterij in de veldslag, boogschutters met brandpijlen, galeien op zee en katapulten in de belegering.
- Een aanval kost 2 beurten, hoeveel fronten je ook opent. Wat je niet meestuurt, blijft thuis om je land te verdedigen.

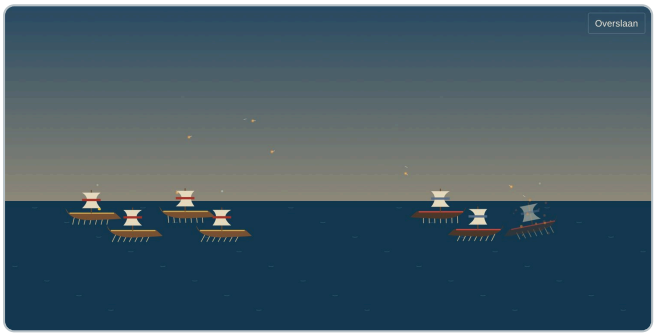
De vier soorten aanval:



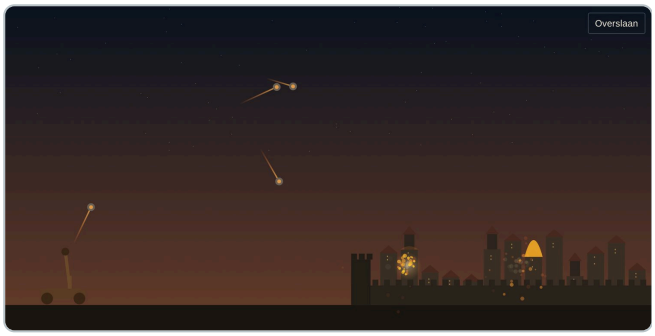
Veldslag: legionairs en ruiterij. Winnen levert land op, en de helft van de gebouwen op dat land wordt van jou. Je maakt ook een deel van het onbeschermde geld van de verdediger buit: geld in zijn Banken blijft veilig.



Brandpijlen: boogschutters steken gebouwen in brand. Je wint ook een klein stukje land.



Zeeslag: galeien veroveren kustland, een deel van de gebouwen en 10% van het voedsel.



Belegering: katapulten slopen gebouwen. Je verliest geen troepen, maar de katapulten zijn daarna op.

Een gemengde aanval

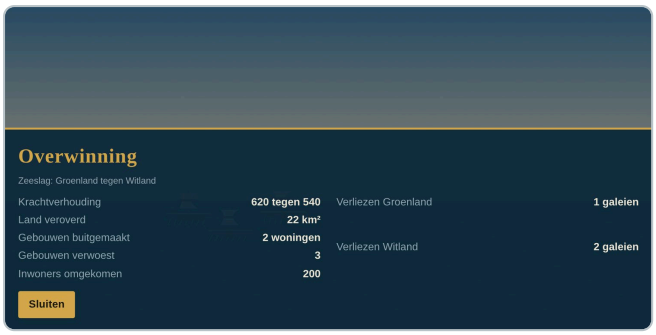
Stuur je meerdere soorten tegelijk, dan opent elke soort een eigen front en win of verlies je per front.

- **Gecombineerde wapens:** voor elk extra front krijg je 10% extra aanvalskracht, tot maximaal 30% bij vier fronten.
- **De verdediger moet kiezen:** zijn boogschutters kunnen maar op één plek staan en worden naar verhouding over de fronten verdeeld. Ze verdedigen dus overal minder.
- De slagen spelen na elkaar af, met *Overslaan* als je liever meteen de uitslag ziet.

Winnen of verliezen

Het spel vergelijkt jouw aanvalskracht met de verdediging van de tegenstander, met een beetje geluk erbij. Is jouw kracht groter, dan win je. Hoe groter het verschil, hoe meer je buitmaakt en hoe minder troepen je verliest. Verlies je, dan raak je juist veel troepen kwijt.

Aanval	Wie vallen aan	Wie verdedigen
Veldslag	Legionairs, ruiterij	Legionairs, ruiterij en boogschutters
Brandpijlen	Boogschutters	Boogschutters, met een beetje hulp van legionairs en ruiterij
Zeeslag	Galeien	Galeien en boogschutters
Belegering	Katapulten	Boogschutters houden een deel van de schoten tegen



De uitslag van één slag.



De uitslag van een gemengde aanval: het totaal, en per front uit te klappen.

Oude gevechten kun je in het gevechtslog terugkijken met *Bekijk*. De verdediger ontvangt een bericht in Post.

De regels

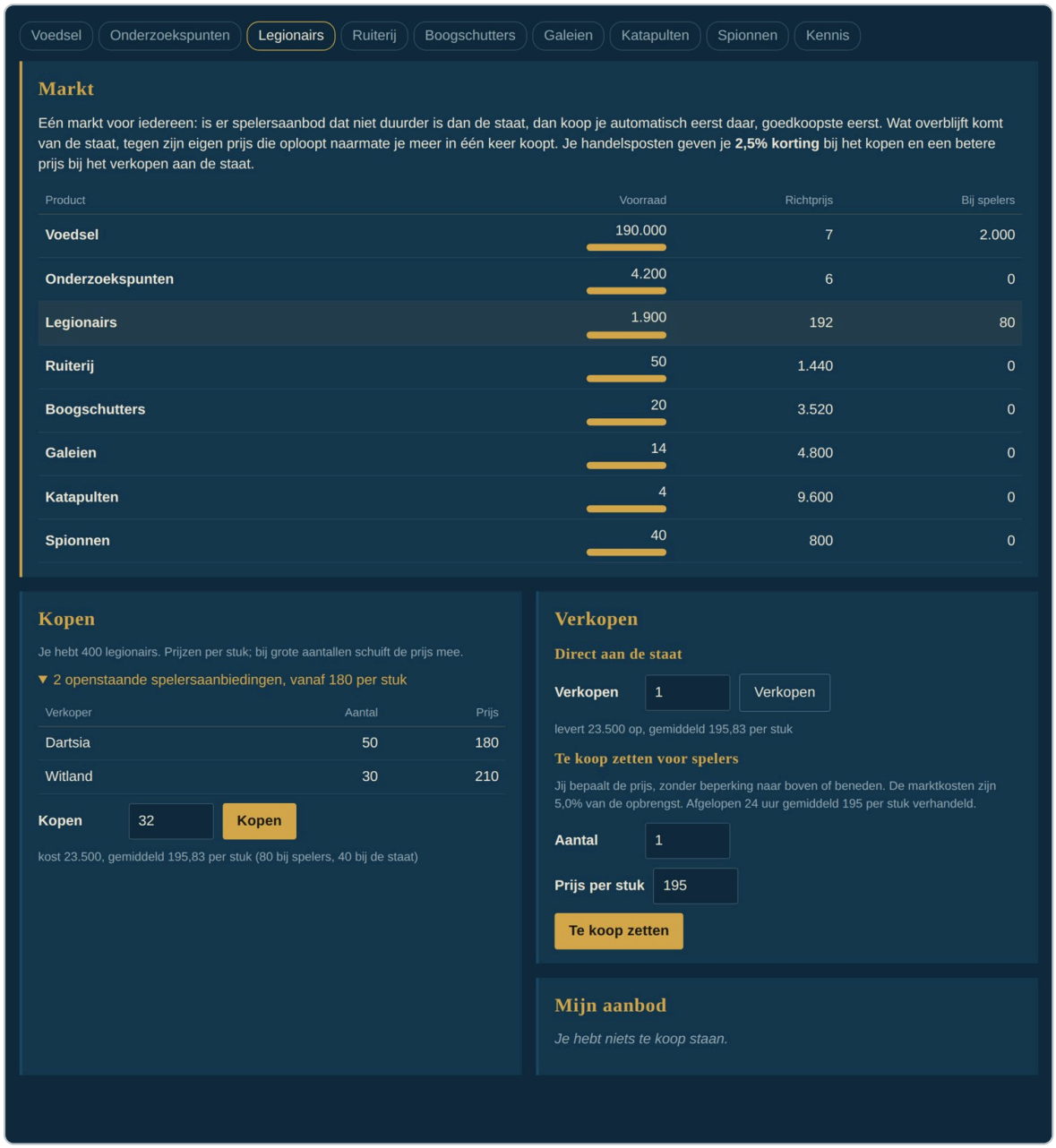
- Landen onder **bescherming** kun je niet aanvallen. Nieuwe landen zijn 24 uur beschermd, in Free for all 12 uur.
- Je kunt geen landen aanvallen die minder dan **40% van jouw waarde** hebben, in Free for all 25%. Grote landen kunnen kleine dus niet pesten.
- **Clangenoten** val je niet aan (alleen in Clans).
- Een land dat in 24 uur al **6 keer verslagen** is (in Free for all 10 keer), is even niet aan te vallen.

Spioneren

Tik op **Spioneren** (1 beurt). Lukt het, dan zie je alles van het andere land: geld, voedsel, gebouwen, leger, onderzoek en hoe sterk de verdediging per soort aanval is. Hoe meer spionnen jij hebt ten opzichte van de ander, hoe groter de kans. Mislukt het, dan wordt een deel van je spionnen opgepakt en krijgt de ander daar bericht van.

> **Tip**
> Spioneer altijd eerst. Vergelijk je eigen kracht met de verdediging uit het spionagerapport, en kies de aanval waar de ander het zwakst is.

9. De markt



De markt: links wat anderen verkopen, rechts zet je zelf iets te koop.

Op de markt verhandel je voedsel, onderzoekspunten, legionairs, ruiterij, boogschutters, galeien, katapulten en spionnen. Daarnaast is er een aparte markt voor kennis. Woningen en gebouwen zijn niet te koop. Er is één markt: geen aparte staatsmarkt en spelersmarkt meer.

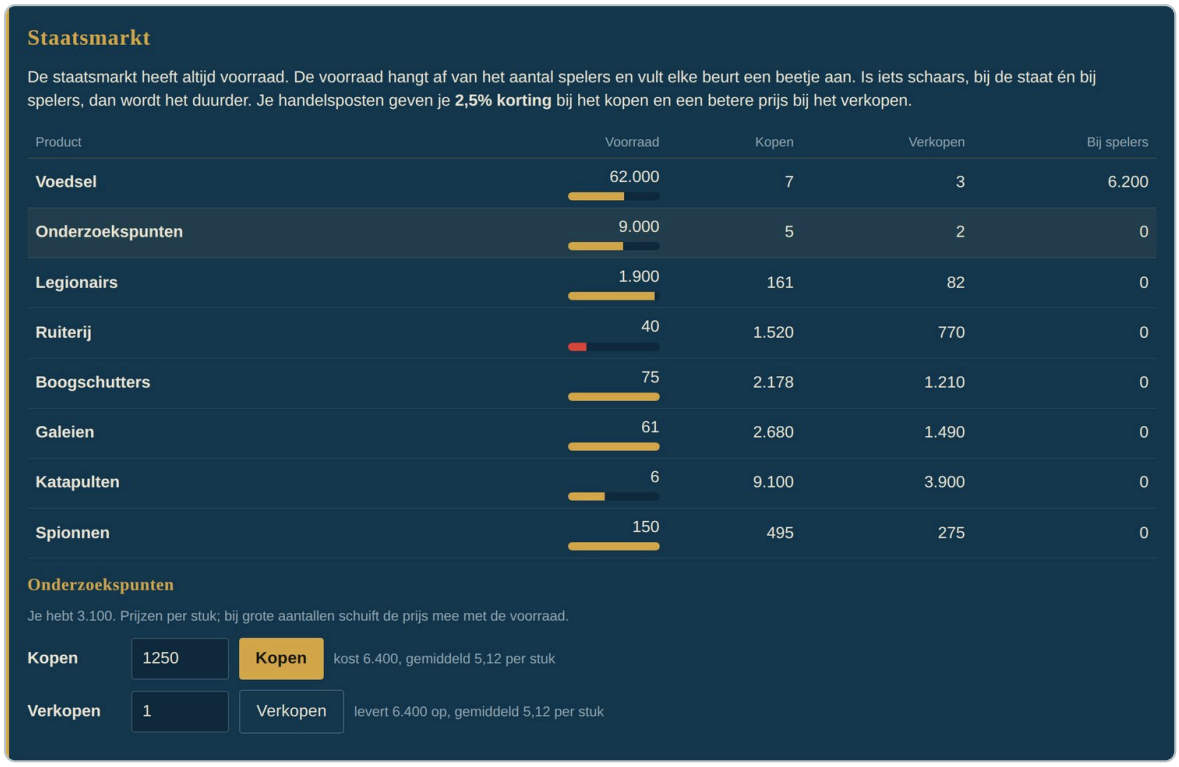
Kopen: spelers eerst, dan de staat

Vul in hoeveel je wilt, en tik op Kopen. De markt zoekt zelf uit waar het vandaan komt: spelersaanbod gaat altijd eerst, goedkoopste eerst, ongeacht of dat duurder is dan de staat. Pas als dat op is, vult de staat de rest aan.

- **De staat heeft altijd voorraad.** Hoeveel er ligt, hangt af van het aantal spelers in de wereld, en elke beurt vult het een beetje aan.
- **De prijs van de staat schuift mee met wat je koopt.** Koop je veel in één keer, dan wordt elke volgende eenheid duurder: vol is 80% van de gewone prijs, leeg tot 300%. Tijdens het typen zie je de exacte prijs voor jouw aantal,

de gemiddelde prijs per stuk, en hoeveel er bij spelers en bij de staat vandaan komt.

- **Spelersaanbod** zie je onder een uitklapbaar lijstje boven de knop Kopen, met verkoper, aantal en prijs.
- **Korting:** elke handelspost geeft 0,5% korting bij het kopen, tot maximaal 25%.



De markt. Het balkje toont de voorraad bij de staat; rood betekent schaars en dus duur.

Verkopen: direct aan de staat, of te koop zetten voor spelers

- **Direct aan de staat:** vul een aantal in en tik op Verkopen. Je krijgt meteen geld, voor ongeveer de helft van de marktprijs. Als Boer krijg je op voedsel een bonus, en een handelspost geeft ook hier een betere prijs.
- **Te koop zetten voor spelers:** kies aantal en prijs per stuk en tik op Te koop zetten. Je bepaalt de prijs helemaal zelf, zonder minimum of maximum, dus je kunt anticiperen op de markt. De spullen gaan direct uit je voorraad. Zodra iemand koopt, krijg je het geld en een bericht in Post. Bij het verkopen zie je de gemiddelde prijs van de afgelopen 24 uur, handig om te bepalen wat een redelijke prijs is.
- **Intrekken:** onder Mijn aanbod haal je een aanbod terug. Je krijgt dan alles terug.
- **Mijn verkopen** toont je laatste verkopen, aan spelers én aan de staat: wat er verkocht is, aan wie, voor hoeveel en wanneer.

Over een verkoop aan spelers betaal je marktkosten van 5%. Elke handelspost maakt dat iets minder, tot minimaal 1%.

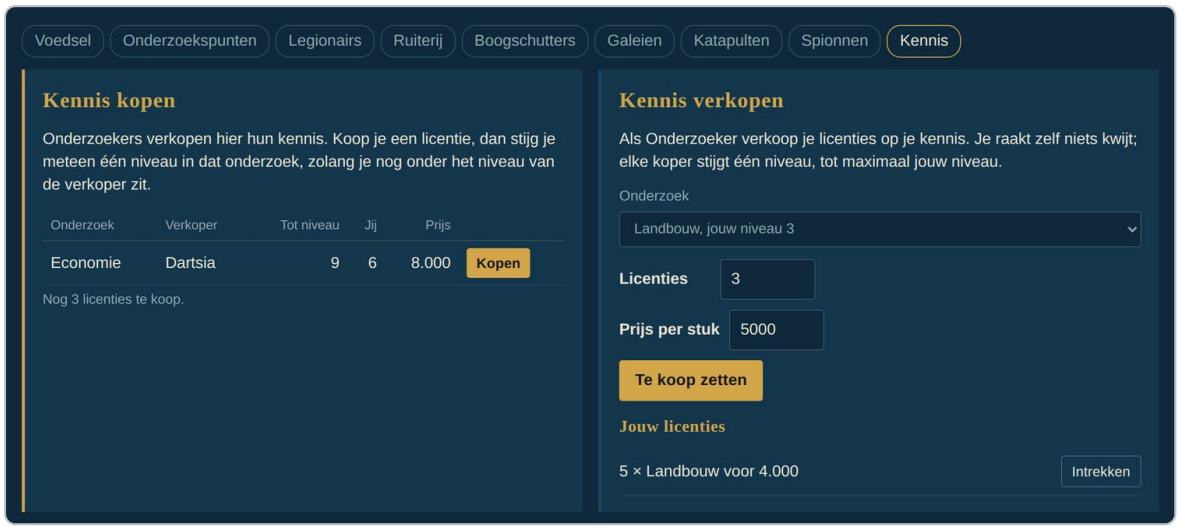
De kennismarkt

Onder de knop **Kennis** verkopen Onderzoekers hun onderzoek als licenties.

- **Kopen:** je ziet welk onderzoek, wie verkoopt, tot welk niveau en wat het kost. Koop je een licentie, dan stijg je meteen één niveau in dat onderzoek. Dat kan zolang je onder het niveau van de verkoper zit. Je koopt steeds één licentie tegelijk.
- **Verkopen** kan alleen als **Onderzoeker**. Kies het onderzoek, het aantal licenties (1 tot 50) en de prijs per licentie (100 tot 1.000.000). Je raakt zelf niets kwijt: elke koper stijgt een niveau, tot je onderzoeksniveau maal je aandeel

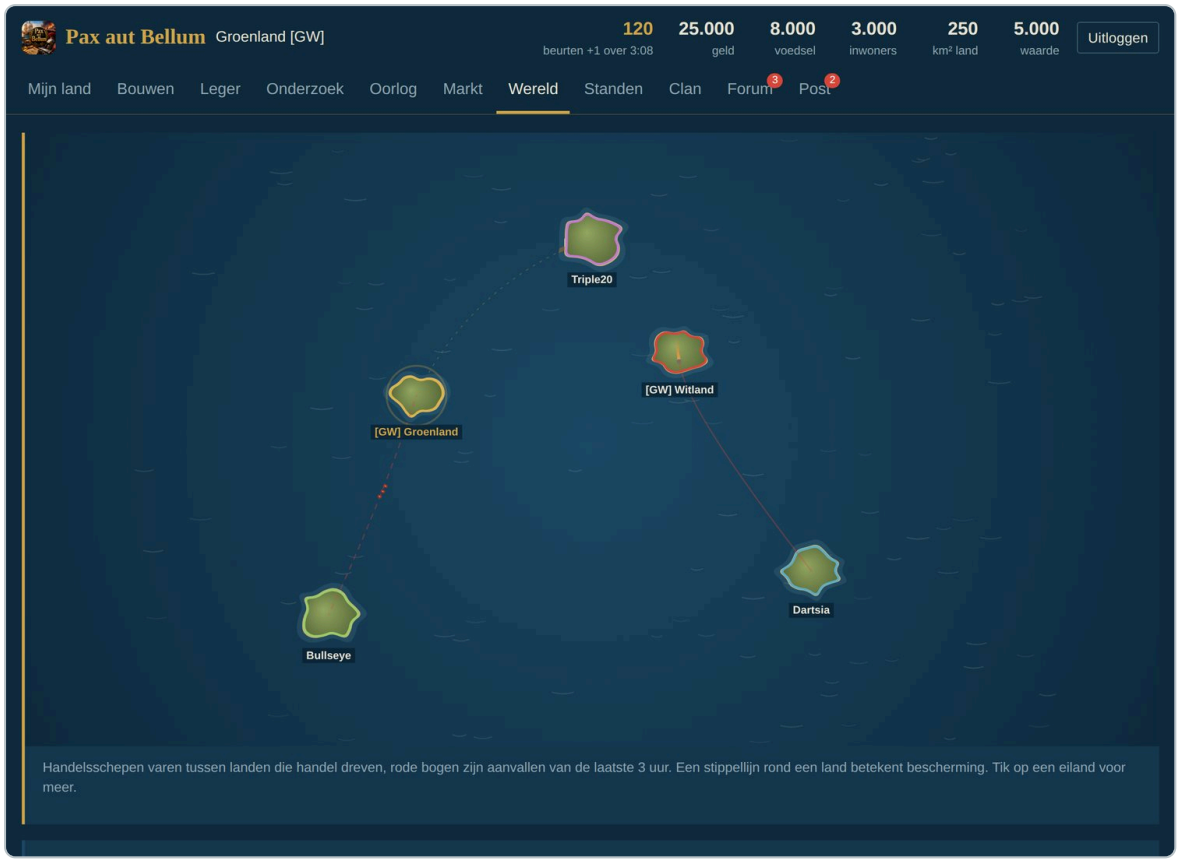
academies, naar beneden afgerond. Heb je niveau 8 en zijn je academies 70% van je gebouwen zonder woningen, dan verkoop je tot niveau 5. Je betaalt marktkosten, tenzij je Handelaar bent.

- Ben je geen Onderzoeker meer op het moment dat iemand koopt, dan gaat de verkoop niet door.



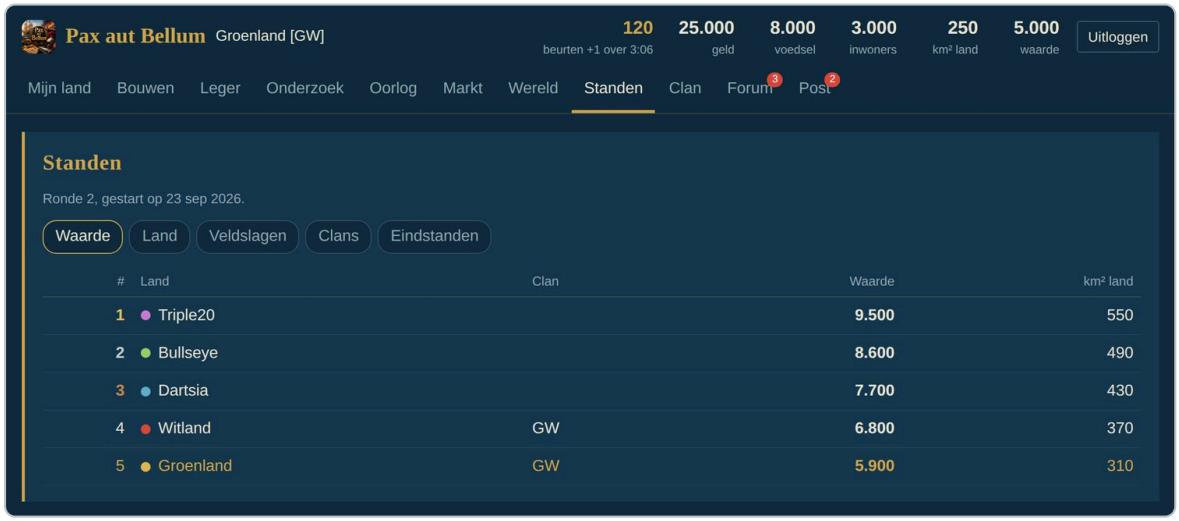
De kennismarkt: links koop je licenties, rechts verkoop je die van jezelf.

10. Wereld, standen en topspelers



De wereldkaart. Jouw eiland heeft een gouden ring.

Op de **wereldkaart** zie je alle landen als eilanden. Handelsschepen varen tussen landen die handel dreven, en rode bogen zijn aanvallen van de laatste 3 uur. Een stippellijn rond een eiland betekent dat het land beschermd is. Tik op een eiland om het te bekijken, aan te vallen of een bericht te sturen.



De standen, met de lijsten als knoppen bovenaan.

Onder **Standen** zie je hoe je ervoor staat:

Lijst	Gerangschikt op
Waarde	De hoofdranglijst: de waarde van je hele land.
Land	Het aantal km².
Veldslagen	Gewonnen aanvallen, met je winpercentage.
Clans	De opgetelde waarde van alle clanleden.
Eindstanden	De eindstand van eerdere rondes.

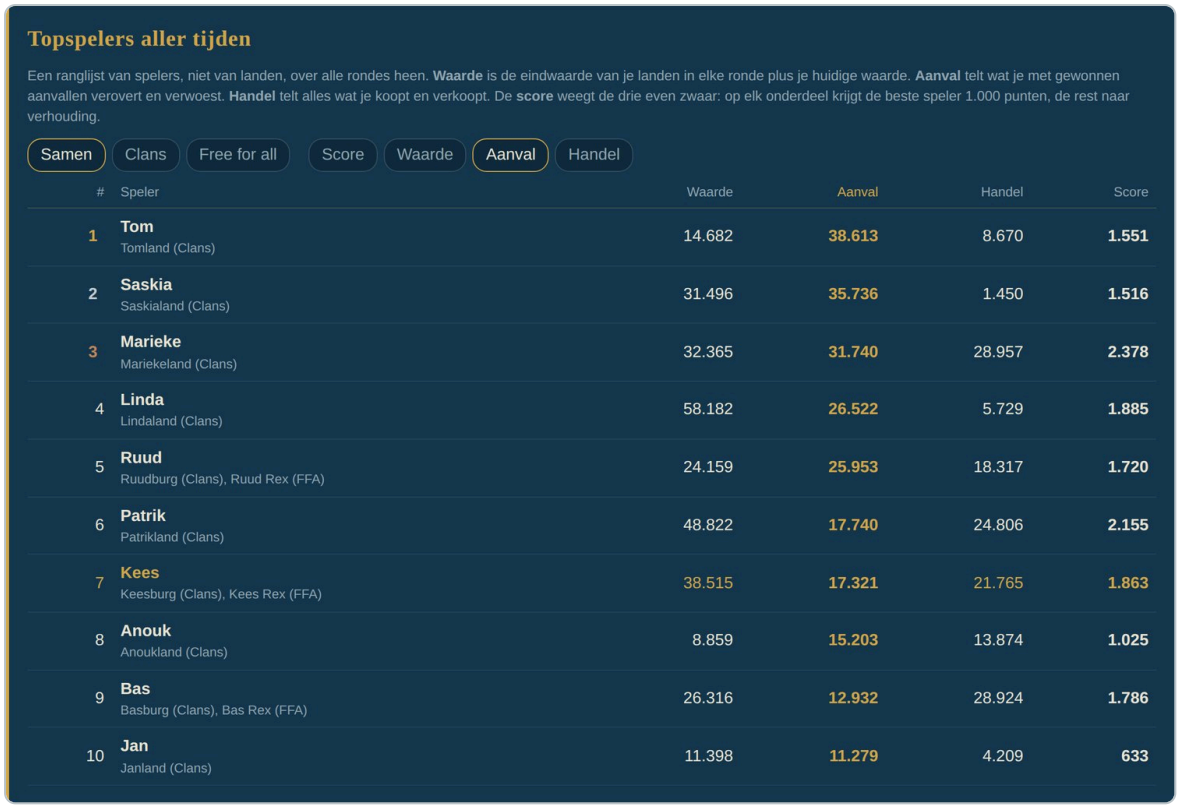
Rondes van een maand

De **1e van elke maand is onderhoudsdag**: een vast, makkelijk te onthouden moment. Het spel staat dan op "Under construction", de wereld is leeg, en er kan onderhoud gebeuren of een update worden doorgevoerd. Een ronde loopt van de **2e tot en met de laatste dag** van de maand. Onder elk spel op het startscherm staan de data, bijvoorbeeld "2 okt - 31 okt". Om middernacht na die laatste dag wordt de eindstand vastgesteld en bewaard onder *Eindstanden*; alleen je punten in de ranglijst van topspelers blijven verder overeind, tot de 2e van de volgende maand alles weer opengaat en iedereen opnieuw een land sticht. Let op: geld telt niet mee voor je waarde, dus zet het in de laatste dagen om in land, gebouwen of troepen.

Topspelers aller tijden

Op het **startscherm** staat een ranglijst van **spelers**, niet van landen. Ze telt over alle rondes heen, zodat je ook in een nieuwe ronde punten houdt. Je kiest bovenaan welk spel meetelt (Samen, Clans of Free for all) en waarop je sorteert. Dat kan ook door op een kolomkop te tikken.

Onderdeel	Zo tellen de punten
Waarde	De eindwaarde van je landen in elke afgesloten ronde, plus je huidige waarde.
Aanval	Per gewonnen aanval: 15 punten per veroverde km², 5 per gebouw dat je buitmaakt of verwoest, plus de waarde van de vijandelijke troepen die je uitschakelt.
Handel	1 punt per 100 aan verhandelde waarde, voor kopers en verkopers: de markt, kennis en de clanhandel.
Score	Op elk onderdeel krijgt de beste speler 1.000 punten en de rest naar verhouding. Samen is dat maximaal 3.000.



Topspelers aller tijden

Een ranglijst van spelers, niet van landen, over alle rondes heen. **Waarde** is de eindwaarde van je landen in elke ronde plus je huidige waarde. **Aanval** telt wat je met gewonnen aanvallen verovert en verwoest. **Handel** telt alles wat je koopt en verkoopt. De **score** weegt de drie even zwaar: op elk onderdeel krijgt de beste speler 1.000 punten, de rest naar verhouding.

Samen | Clans | Free for all | Score | Waarde | Aanval | Handel

#	Speler	Waarde	Aanval	Handel	Score
1	**Tom** Tomland (Clans)	14.682	**38.613**	8.670	**1.551**
2	**Saskia** Saskialand (Clans)	31.496	**35.736**	1.450	**1.516**
3	**Marieke** Mariekeland (Clans)	32.365	**31.740**	28.957	**2.378**
4	**Linda** Lindaland (Clans)	58.182	**26.522**	5.729	**1.885**
5	**Ruud** Ruudburg (Clans), Ruud Rex (FFA)	24.159	**25.953**	18.317	**1.720**
6	**Patrik** Patrikland (Clans)	48.822	**17.740**	24.806	**2.155**
7	**Kees** Keesburg (Clans), Kees Rex (FFA)	38.515	**17.321**	21.765	**1.863**
8	**Anouk** Anoukland (Clans)	8.859	**15.203**	13.874	**1.025**
9	**Bas** Basburg (Clans), Bas Rex (FFA)	26.316	**12.932**	28.924	**1.786**
10	**Jan** Janland (Clans)	11.398	**11.279**	4.209	**633**

Topspelers aller tijden. Hier is gesorteerd op Aanval; je eigen rij staat gemarkeerd.

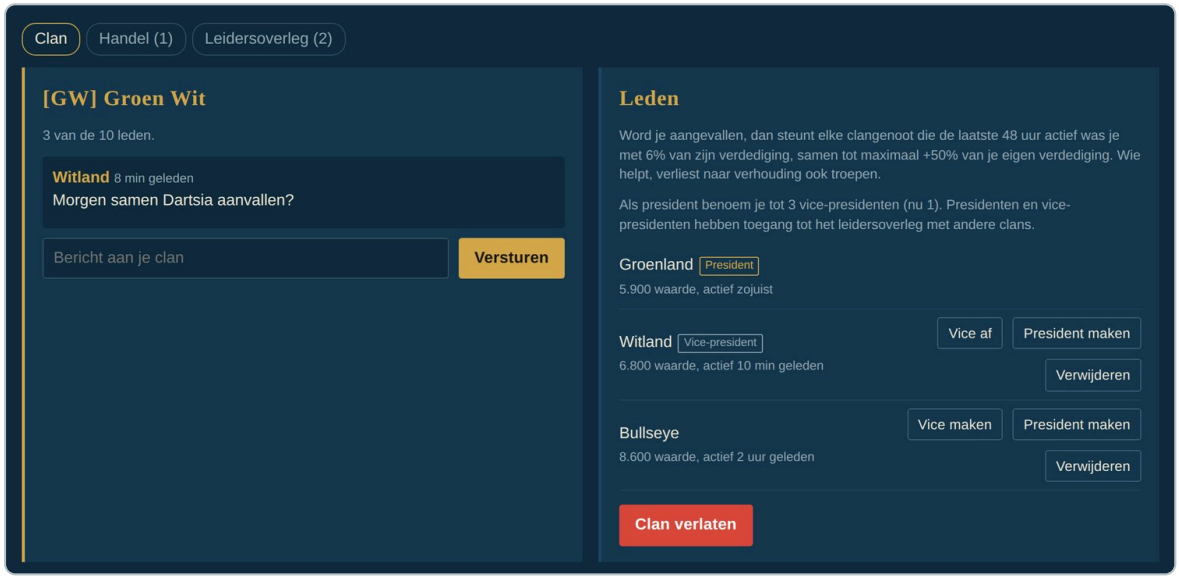
De score wordt telkens opnieuw berekend, ten opzichte van de beste speler in de gekozen lijst. Heb je bij Samen 3.000 punten, dan ben je op alle drie de onderdelen de beste van alle spelers samen.

11. Clans, forum en post

Clans

Clans, clanhulp en het leidersoverleg bestaan alleen in het spel Clans.

Een clan is een bondgenootschap van maximaal 10 landen. Clangenoten kunnen elkaar niet aanvallen, hebben een eigen clanchat en staan samen in de clanstand. Onder **Clan** word je lid van een bestaande clan of richt je er zelf een op met een naam en een korte tag, zoals [GW]. De oprichter is **president** van de clan. Hij kan tot 3 **vice-presidenten** benoemen, leden verwijderen en het presidentschap overdragen. Vertrekt de president, dan neemt een vice-president het over.

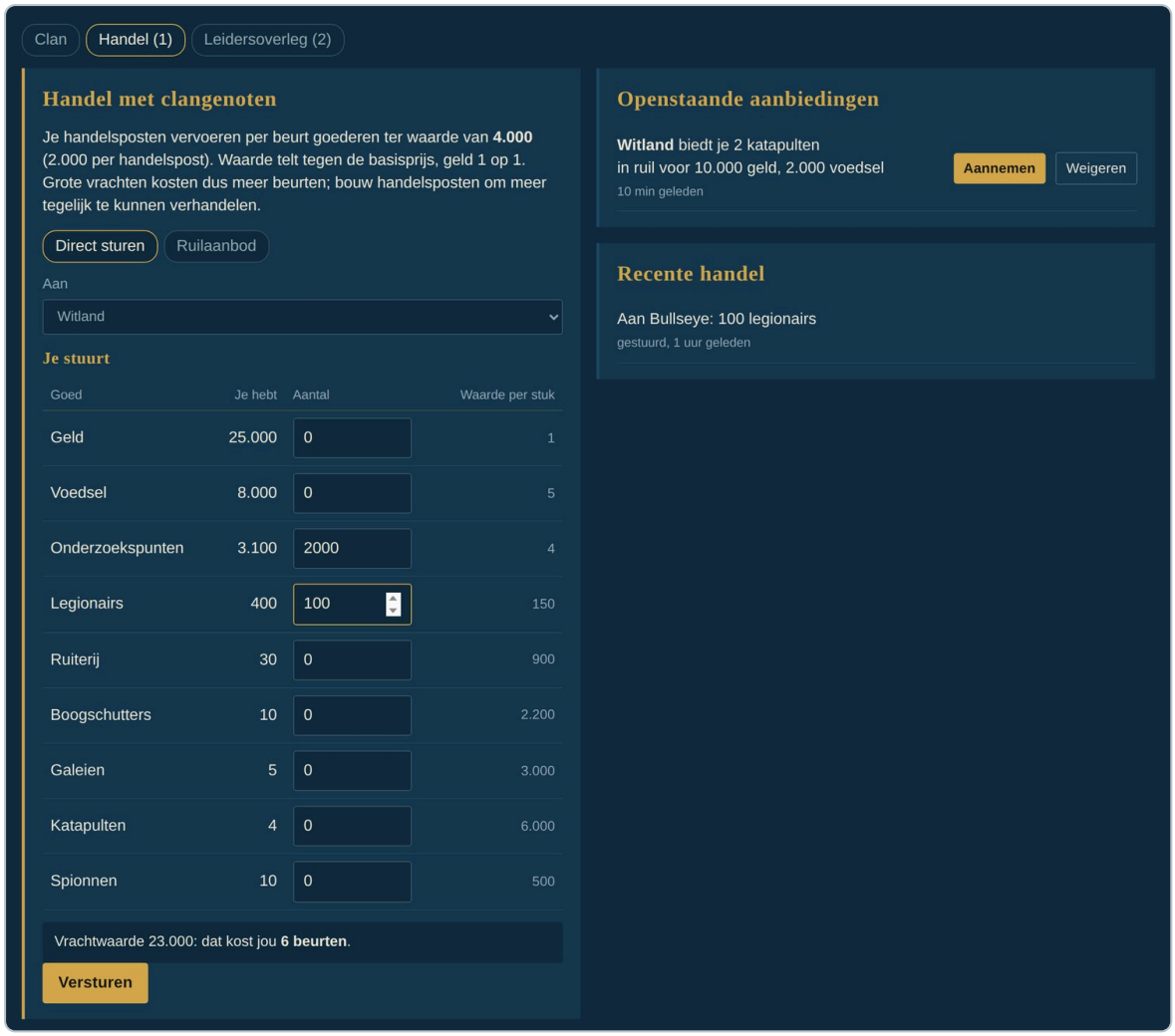


Het tabblad Clan: de clanchat, en rechts de leden met hun rol. Bovenaan staan de knoppen Clan, Handel en Leidersoverleg.

Handel met clangenoten

Onder **Clan**, **Handel** ruil je met je clangenoten. Je kunt alles verhandelen: geld, voedsel, onderzoekspunten, alle soorten troepen en zelfs katapulten. Niet-clangenoten kun je niet bereiken.

- **Vervoer:** elke handelspost vervoert per beurt goederen ter waarde van 2.000. De waarde telt tegen de basisprijs, geld één op één. Een grote vracht kost dus meer beurten. Bouw handelsposten om meer tegelijk te kunnen verhandelen.
- **Direct sturen:** kies een clangenoot en wat je stuurt. Het komt meteen aan en de ander krijgt een bericht.
- **Ruilaanbod:** "ik geef dit, jij geeft dat". Jouw goederen gaan in bewaring tot de ander beslist. Die kan *Aannemen* of *Weigeren*; bij aannemen betaalt hij zelf beurten voor zijn tegenlevering. Jij kunt een aanbod *Intrekken* en krijgt dan alles terug.
- **Controles:** de ontvanger moet genoeg legerruimte hebben voor troepen, en genoeg academies om katapulten te stallen.



Handel met clangenoten: links stel je een zending samen, rechts zie je openstaande aanbiedingen en recente handel.

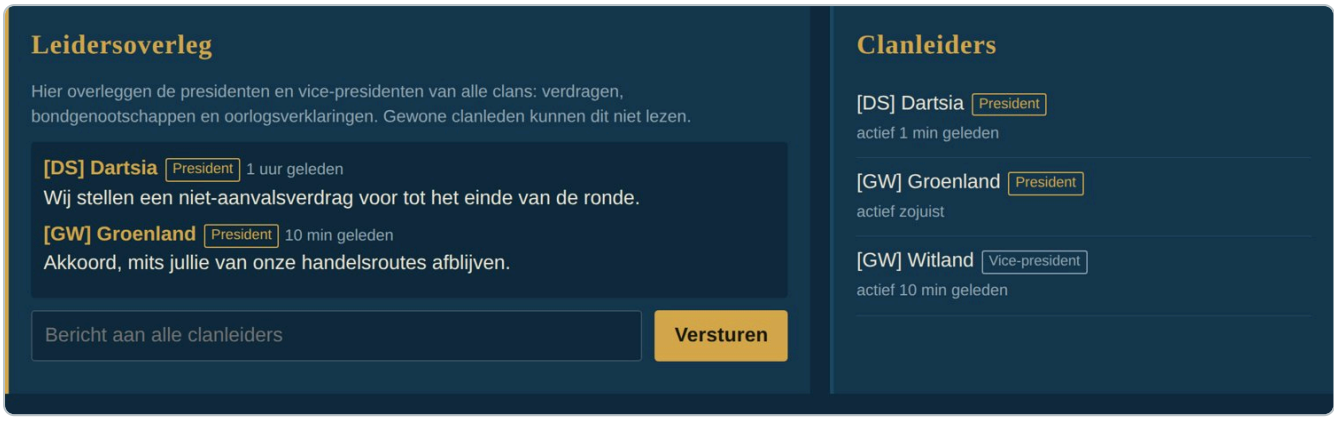
Clanhulp bij een aanval

Word je aangevallen, dan sturen je clangenoten versterkingen. Elke clangenoot die de laatste 48 uur actief was, levert **6% van zijn eigen verdediging** voor dat soort aanval: legionairs en ruiterij bij een veldslag, galeien bij een zeeslag en boogschutters bij brandpijlen of een belegering. Samen is dat nooit meer dan **+50% van je eigen verdediging**. Wie meehelpt, verliest naar verhouding ook troepen en krijgt daar bericht van. In de uitslag van een gevecht zie je hoeveel clanhulp er was.

> ### Wat betekent dat in de praktijk?
>
> Met 3 even sterke, actieve clangenoten sta je ongeveer 18% sterker. Met een volle clan van 10 zit je op het maximum van +50%. Een aanvaller die flink groter is, kan je dus nog steeds verslaan, maar een clan maakt je een stuk lastiger doelwit.

Leidersoverleg

Presidenten en vice-presidenten hebben onder Clan een extra knop: **Leidersoverleg**. Dat is een gezamenlijke chat met de leiders van alle andere clans, voor verdragen, bondgenootschappen en oorlogsverklaringen. Gewone clanleden kunnen dit niet lezen.



Het leidersoverleg, met rechts alle clanleiders.

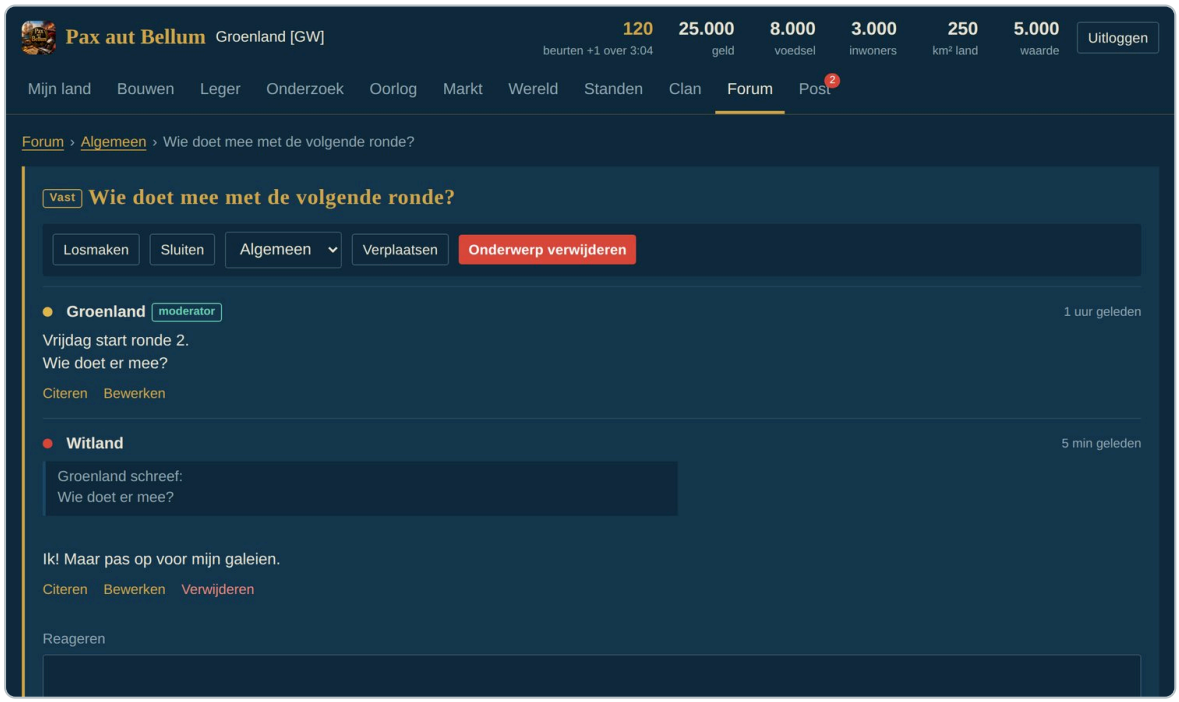
Forum

Op het **Forum** praat je met alle spelers: sluit verdragen, daag iemand uit of schrijf een oorlogsverslag. Kies een categorie, open een onderwerp en reageer onderaan. Met **Citeren** neem je een eerder bericht over in je reactie. Je eigen berichten kun je bewerken. Nieuwe berichten krijgen een label "nieuw", en boven het forum op het startscherm zie je hoeveel er nieuw is. Het forum zit niet in het spel zelf, maar alleen op het startscherm.

Het forum is voor **iedereen leesbaar**, ook zonder account en zonder in te loggen. Reageren en een onderwerp plaatsen kan alleen met een account, behalve in een categorie die een moderator als "open voor bezoekers" heeft gemarkeerd, bijvoorbeeld een Bezoekershoekje. Daar typ je je naam in en kun je zonder account meepraten.

Moderators kunnen onderwerpen vastpinnen, sluiten, verplaatsen en verwijderen, en berichten van anderen bewerken. Onder *Categorieën beheren*, onderaan de lijst met categorieën, maken ze ook zelf categorieën aan, hernoemen ze die, wijzigen ze de volgorde en verwijderen ze ze, en zetten ze met het vinkje *Open voor bezoekers* een categorie open voor niet-ingelogde gasten. Daar heb je geen eigen land of beheerwachtwoord voor nodig. De beheerder wijst moderators aan in de beheerpagina (CMS).

Moderators herken je aan het label *moderator* bij hun naam. Zij houden het forum netjes.



Een onderwerp op het forum, met een citaat in de tweede reactie.

Post

Onder **Post** vind je je nieuws: wie je aanviel, wie je spullen kocht en of er spionnen zijn betrapt. Je kunt hier ook een privébericht sturen aan een andere speler en berichten beantwoorden.

12. Free for all

Free for all is hetzelfde spel, met dezelfde gebouwen, eenheden, markt en onderzoek, maar zonder bondgenoten. Iedereen is een mogelijke vijand, en de regels zijn zo ingesteld dat er meer gevochten wordt.

	Clans	Free for all
Clans, clanhulp en leidersoverleg	ja	nee, ieder voor zich
Bescherming voor een nieuw land	24 uur	12 uur
Aanvallen op landen vanaf	40% van jouw waarde	25% van jouw waarde
Land dat je verovert bij winst	normaal	25% meer
Max. nederlagen per land per 24 uur	6	10

> **Wat betekent dat voor jou?**
> Je hebt minder tijd om rustig op te bouwen, en niemand schiet je te hulp. Zorg dus eerder voor verdediging: legionairs tegen een veldslag, boogschutters tegen brandpijlen en katapulten, en een paar galeien. Omdat je landen tot 25% van jouw waarde kunt aanvallen, ben je als klein land sneller een doelwit, maar kun je als groot land ook meer kanten op. En een overwinning levert meer land op, dus aanvallen loont. Als Krijgsheer krijg je elke beurt gratis leger, wat hier extra waardevol is.

Elk spel heeft zijn eigen rondes, standen en markt. Een nieuwe ronde in het ene spel heeft geen invloed op het andere, en je land in het ene spel staat los van je land in het andere.

13. Tips en valkuilen

- **Laat je beurten niet verlopen.** Op 250 spaar je niets meer op. Log een paar keer per dag in.
- **Kijk altijd naar Per beurt** op Mijn land. Rood bij geld of voedsel betekent dat er iets misgaat.
- **Werk met de meeste beurten.** Werken levert twee keer zo veel op als bouwen of trainen. Bundel de rest in één keer.
- **Laat geen land leeg liggen.** Vrij land levert niets op. Bouw er iets op.
- **Groei eerst, vecht later.** Een groot land met een sterke economie wint het van een klein land met een groot leger.
- **Verdediging telt.** Legionairs en boogschutters zijn goedkoop en maken je een lastig doelwit.
- **Spioneer voor je aanvalt,** en kies de aanval waar de ander het zwakst is.
- **Vergeet boogschutters niet.** Ze verdedigen tegen brandpijlen en houden katapultschoten tegen.
- **Zoek bondgenoten.** In een clan helpen actieve clangenoten je verdedigen, en op het forum maak je afspraken.
- **Kies een strategie.** Bouw vooral het gebouw van je strategie: hoe groter het aandeel van je gebouwen zonder woningen, hoe meer het levert.
- **Handel slim.** Te veel voedsel? Verkoop het. Tekort aan troepen? Koop ze op de markt. Let bij grote aankopen op de exacte prijs die je ziet.
- **Combineer aanvallen.** Meerdere fronten tegelijk geven tot 30% extra kracht en dwingen de verdediger zijn boogschutters te verdelen.

- **Leer van anderen.** Koop kennis van een Onderzoeker in plaats van zelf punten te sparen, of verkoop zelf kennis als Onderzoeker.
- **Plan je maand.** Bouw eerst je economie, groei daarna, en zet aan het einde van de ronde je geld om in land, gebouwen en troepen. Geld telt niet mee voor je waarde. Speel op de laatste dag al je beurten op.
- **Gebruik het forum en het leidersoverleg** voor verdragen en afspraken.

Wil je precies weten hoe je je eerste beurten het beste besteedt? Lees dan ook de aparte **Startup**.

Veel plezier, en kies wijs: vrede of oorlog.