

De startup

Zo haal je het meeste uit je eerste beurten in Pax aut Bellum.

Deze startup is niet op gevoel bedacht. Ik heb de spelregels van Pax aut Bellum nagebouwd in een rekenmodel en alle vijf de strategieën een opening laten spelen: bouwen, werken en verkennen zoals hieronder beschreven. De cijfers zijn een indicatie: wat jij met de markt en je leger doet, staat er niet in.

De drie gouden regels

1. Bouw eerst, per 10

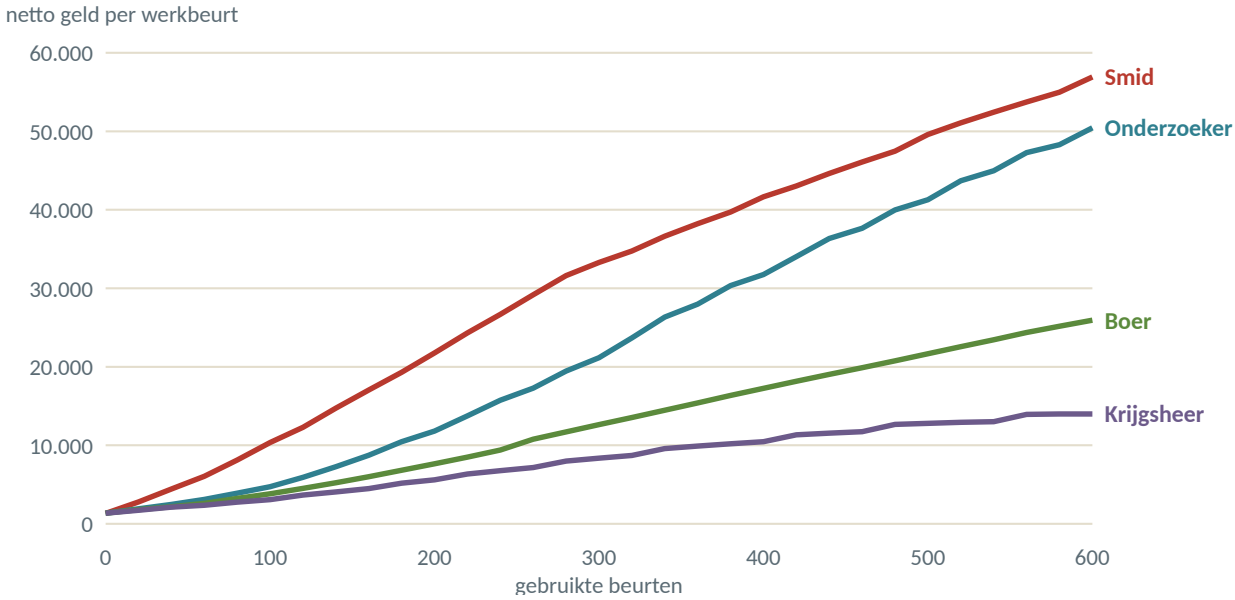
Je begint met 195 km² vrij land en 40.000 geld. Vrij land levert niets op. Bouw zodra je er 10 kunt betalen: hoe eerder een gebouw staat, hoe eerder het opbrengt.

2. Werken is de beste beurt

Alleen Werken draait een hele economische ronde. Bouwen, trainen en aanvallen draaien een halve ronde, verkennen iets minder (45%). Werk dus met de meeste beurten en doe de rest in één keer.

3. Kies een strategie

Kies er zelf een. Je strategiegebouw draait op het aandeel dat het heeft van je gebouwen zonder woningen: alleen dat gebouw is 100%, 70 van de 100 is 70%. Daarbovenop krijg je een extra percentage dat met dat aandeel meeschaalt.



Netto geld per werkbeurt voor de vier strategieën, elk met de beste opening uit het model. Smid start het snelst; Onderzoeker haalt dat later voor een deel in.

De vier strategieën

Strategie	Volle bonus (bij 100%)	Netto na 120	Netto na 400
Smid (smederijen)	+100% geld uit smederijen	12.300	41.700
Onderzoeker (academies)	+100% onderzoek, en je verkoopt kennis	5.900	31.800
Boer (boerderijen)	+100% voedsel, en meer geld als je aan de staat verkoopt	4.500	17.300
Krijgsheer (kazernes)	+75%: elke beurt gratis leger	3.700	10.500

Netto geld per werkbeurt, na aftrek van onderhoud, bij een aandeel van ruim 75% tot 95% voor je strategiegebouw. Handelsposten horen niet bij een strategie: ze werken, net als woningen, altijd op 100% en verdunnen dus nooit je aandeel. De Boer en de Onderzoeker verdienen vooral met verkopen: voedsel, onderzoekspunten en kennis. Dat zit niet in deze cijfers. De Krijgsheer krijgt zijn leger gratis en heeft daardoor weinig geld nodig voor troepen. Je nieuwe land begint met vijf gebouwen van je strategie in plaats van vijf kazernes, behalve als je Krijgsheer kiest.

Zo werkt het percentage

Je strategiegebouw levert: gewone opbrengst × aandeel × (1 + bonus × aandeel). Voor de Smid met een aandeel van 70% is dat 0,7 × 1,7 = **119%** van een gewone smederij. Bij 100% is het 200%, bij 50% nog maar 75%. Mixen kost je dus veel: daarom loont het om vooral je strategiegebouw te bouwen. Je andere gebouwen (boerderijen, kazernes, academies) draaien altijd op 100%, en woningen tellen niet mee.

Welke kies je?

Wil je snel geld, kies dan **Smid**: die groeit het hardst in de eerste dagen. **Onderzoeker** en **Boer** zijn iets voor spelers die graag handelen met kennis of voedsel. **Krijgsheer** start traag maar krijgt elke beurt gratis leger, dat je ook kunt verkopen, en is de sterkste keuze in Free for all. Alleen de Krijgsheer heeft kazernes nodig. Handelsposten bouw je vrij bij elke strategie: ze verdunnen je aandeel niet. Je kunt later wisselen van strategie, maar dat kost 30 beurten en je begint dan met een laag aandeel.

Fase 1: je 120 startbeurten

Je begint met 120 beurten, 250 km² land, 40.000 geld en 195 km² vrij land. Zo speel je de snelste opening, met de Smid:

Beurten	Wat je doet	Land daarna
1 tot 3	**Twee tot drie keer 10 bouwen:** per keer 2 woningen, 1 academie en 7 smederijen. Je startgeld is dan bijna op. Je smederijen zijn dan al snel meer dan de helft van je gebouwen zonder woningen.	250 km²
4 tot 60	**Werken en bouwen.** Werk tot je weer 10 gebouwen kunt betalen en bouw ze meteen: steeds ongeveer 2 woningen, 1 academie en 7 smederijen. Bouw een boerderij bij als je voedsel in het rood komt.	± 270 km²
61 tot 120	**Verkennen, werken en bouwen.** Zakt je vrije land onder de 60 km², verken dan 1 of 2 beurten tussen de bouwrondes door.	± 450 km²

In dit tempo besteed je van je 120 beurten er zo'n 64 aan werken, 33 aan bouwrondes en 23 aan verkennen. Na 120 beurten heb je zo'n 450 km², draaien je smederijen op ongeveer 80% en verdien je netto ongeveer **12.300 geld per werkbeurt**. Smederijen eten niets, dus je hebt nauwelijks boerderijen nodig: zo'n 1 per 5 bouwrondes.

> **Het aantal boerderijen**
>
> Je begint met een voedseloverschot. Kijk na elke bouwronde op Mijn land bij *Per beurt werken* naar voedsel. Staat het in het rood, zet dan in de volgende ronde een extra boerderij neer. Houd het net boven nul, met je voorraad van 8.000 als buffer. De Boer en de Onderzoeker hebben er meer nodig: kijk daar vooral naar het voedsel.

Onderzoek

Onderzoek elk niveau zodra je genoeg punten hebt, in deze volgorde: **Economie**, dan **Landbouw**, dan **Bouwkunde**. Bouw je veel, dan is **Bouwtempo** handig: elk niveau laat je 5 gebouwen extra per bouwbeurt neerzetten. Bouw als Smid af en toe een academie mee, anders blijft je onderzoek achter.

Fase 2: de rest van je beschermde dag

Je staat 24 uur onder bescherming en krijgt in die tijd nog eens tot 288 beurten. Log een paar keer per dag in, zodat je nooit op het maximum van 250 blijft hangen.

- **Blijf hetzelfde ritme houden:** werken, bouwen per 10 zodra het kan, en verkennen als je vrije land onder de 60 km² zakt.
- **Verkennen wordt steeds duurder.** Bij 250 km² kost een beurt verkennen zo'n 2.400 en levert 12 km² op. Bij 500 km² kost het 3.400 voor 6 km², en bij 1.000 km² 5.300 voor 3 km². Het levert bovendien maar 45% van een werkbeurt op. Houd genoeg geld over om te blijven bouwen.
- **Houd je aandeel hoog:** op het tabblad Bouwen zie je meteen wat een bouwronde met het percentage van je strategiegebouw doet.

Fase 3: klaar voor het einde van je bescherming

Na 24 uur (in Free for all al na 12 uur) kan iedereen je aanvallen die minstens 40% van jouw waarde heeft, in Free for all 25%. Je legerruimte groeit vanzelf mee met je land: 40 plekken per km², plus een basis van 500. Kazernes geven geen legerruimte en geen verdediging, dus je kunt gewoon een leger hebben zonder je aandeel te verdunnen. De echte grens is je **onderhoud**: elke eenheid kost elke beurt geld. Zet het geld dat je overhoudt om in leger, maar houd netto altijd zo'n 20% van je inkomen over.

Wat	Waarom
Legionairs, het grootste deel	De goedkoopste verdediging: 1,5 verdediging voor 1 geld onderhoud per beurt. Ook goed voor je waarde.
Boogschutters, een flink blok	Je enige verdediging tegen brandpijlen, en ze houden katapultschoten tegen. Ze tellen ook mee in een veldslag.
Galeien, een kleine vloot	Anders ben je een makkelijke prooi voor een zeeslag, waarbij je ook voedsel kwijtraakt.
Spionnen, 50 tot 100	Om zelf te spioneren, en omdat ze vijandelijke spionnen tegenhouden.
Onderzoek Vestingbouw	Elk niveau maakt je hele verdediging 5% sterker.

Wil je daarna zelf aanvallen: **ruiterij** geeft de meeste aanvalskracht per plek legerruimte (6 aanval op 3 plekken), en onderzoek **Krijgskunst** maakt al je aanvallen sterker. Later in de ronde wordt verkennen zo duur dat veroveren vaak de goedkoopste manier is om aan land te komen. Spioneer altijd eerst.

Een ronde duurt een maand

Elke ronde loopt van de 1e tot en met de laatste dag van de maand. Onder elk spel op het startscherm staan de data, bijvoorbeeld "1 okt - 31 okt". Op de laatste dag om middernacht wordt de eindstand vastgesteld. De volgende dag is alles leeg en sticht iedereen opnieuw een land. Je account, het forum en je punten in de ranglijst van topspelers blijven.

- **Geld telt niet mee voor je waarde.** Land, gebouwen en troepen wel. Zet je geld in de laatste dagen dus om in land, gebouwen of leger, en verspil het niet op de bank.
- **Plan je maand.** Een maand is ruim 8.600 beurten. Bouw de eerste week je economie op, groei de tweede en derde week, en zet in de laatste week alles in op waarde.
- **Laat op de laatste dag geen beurten liggen.** Speel ze voor middernacht op, want ze vervallen met de ronde.

Spelen in Free for all

De startup werkt in beide spellen, maar in Free for all moet je sneller schakelen:

- **Je bescherming duurt 12 uur in plaats van 24.** Na je 120 startbeurten krijg je in die tijd nog zo'n 144 beurten. Begin dus al rond beurt 200 met je verdediging, niet pas aan het eind van de dag.
- **Kies Smid of Krijgsheer.** De Smid levert in de eerste 300 beurten het meeste geld op. De Krijgsheer krijgt elke beurt gratis leger en is daarmee een goede keuze als je snel sterk wilt staan. Onderzoeker en Boer betalen zich pas later uit, en in Free for all is later soms te laat.
- **Niemand helpt je verdedigen.** Er is geen clanhulp, dus je hele verdediging moet uit je eigen leger komen. Reken op een groter leger dan in Clans.
- **Aanvallen loont meer.** Een gewonnen aanval levert 25% meer land op, en je kunt landen aanvallen vanaf 25% van jouw waarde. Spioneer, zoek een zwak doel en sla toe. Let wel op: je eigen bescherming vervalt zodra je aanvalt.

Checklist per sessie

- [ ] Voedsel en geld per werkbeurt in het groen?

- [ ] Beurten vooral gebruikt om te werken, en bouwen en verkennen gebundeld?
- [ ] Onderzoek gedaan dat klaarstaat?
- [ ] Vrij land bebouwd, per 10 zodra je het kunt betalen, en het aandeel van je strategiegebouw nog hoog?
- [ ] Vrij land onder de 60 km²? Dan een paar beurten verkennen.
- [ ] Geld over? Dan leger erbij, met netto nog zo'n 20% van je inkomen over.
- [ ] Nieuws in Post gelezen: ben je aangevallen of bespioneerd?

De klassieke fouten

1. **Alles een beetje bouwen.** Bij een aandeel van 50% draait je strategiegebouw op maar 50% en levert het minder dan een gewoon gebouw. Kies een strategie en bouw die.
2. **Een te groot leger.** Is je geld op, dan lopen elke beurt troepen weg. Houd onderhoud en inkomen in balans.
3. **Alle beurten aan bouwen en verkennen besteden.** Die leveren maar de helft of minder op. Werk met de meeste beurten.
4. **Te vroeg aanvallen.** Een aanval kost 2 beurten, en met die aanval vervalt meteen je eigen bescherming.