

# Economisch addendum

## Op het Regelsysteem Weerklank V2



### Intentie

Dit document is tot stand gekomen na gesprekken met spelers die meer transparantie wilden over de productieprocessen, bonussen, en investeringsmogelijkheden binnen de Weerklank-setting. Samen hebben we gekozen voor een duidelijk systeem, waarbij specifieke keuzes zijn gemaakt om ongewenste prikkels te voorkomen.

Spelers willen onderling handel promoten en gaan gebruik maken van de coulisse door een prikbord mee te nemen waar onderlinge handel op aangegeven kan worden. Probeer in het spel wel vooral echte termen te gebruiken en desnoods de waarde tussen haakjes zoals "Ik zoek planken voor een klein huisje (40 verwerkt hout)".

### Productiebonussen en Spelbegeleiding

Tijdens het evenement kun je door je spel nieuwe componenten genereren. De standaard productietijd is een uur en dan geldt het volgende:

- Produceren: 2 componenten vanuit niets,
- Verwerken: 1 component omzetten naar 3 verwerkte componenten,
- Handwerkers: 2 componenten omzetten naar 4 eindproducten.

Let op: dagloners werken met een lagere efficiëntie (2 keer zo lang voor hetzelfde resultaat) doordat ze alleen assisteren en economisch minder efficiënt zijn. Tevens zijn er ook andere beroepen die je kunt uitspelen en die effect kunnen hebben, maar die werken meer verhaal vanuit het verhaal (meld wel bij SB als je zoiets doet)

Op een evenement kun je ook een productiebonus ontvangen. Er zijn spelers die voor een kort moment als economie-spelbegeleiders (ESB) optreden, speciaal om *calls* te maken voor het uitvoeren van je beroep in de productie van grondstoffen. Je kunt per evenement maximaal 3 uur gebruik maken van deze productieve bonusperiode. Deze duur is in overleg met spelers vastgesteld om onbedoelde stimulansen te voorkomen. Voor dit evenement registreren we je gebruikte (nog) op de voorkant van je *sheet*.

### Factoren voor Snellere Productie

Geef bij een ESB aan wanneer je de bonustijd wil uitspelen. Zij helpen je met het afstemmen van de duur, waarbij de volgende 4 factoren helpen om sneller te werken:

- Samenwerken in een groep van 2 of meer personen (met een dagloner geldt 3 of meer).
- Aanwezigheid van een meester op het vakgebied.
- Mooi spel (de SB beoordeelt dit).

Voor elke van deze drie factoren verkort de SB de standaard productietijd met 10 minuten. Een extra productietijdbonus staat mogelijk op je karaktersheet onder je doelen, mits gekoppeld aan een specifieke werkplek met gereedschappen. Nb. Als je samenwerkt genereert ieder een eigen inkomen.

### Investeren

Investeren biedt mogelijkheden om waarde te behouden en inkomsten te verhogen. Als je bij de uitcheck de envelopjes gebruikt kunnen we je onderhoud goed scheiden van je investeringen. De opties voor investeringen zijn:

- Grondstoffen inleveren bij *uitcheck* bieden ongeveer 10% waarde behoud.
- Geld inleveren bij *uitcheck* biedt ongeveer 20% waarde behoud.
- Kennis inleveren bij *uitcheck* biedt tussen de 10-50% waarde behoud, afhankelijk van hoe vaak het door iedereen is ingeleverd.
- De laatste optie is investeringen in gebouwen, deals of personen tijdens je spel: De meest waardevaste investering. Gebouwen verhogen inkomsten over tijd, vereisen onderhoud, en kunnen productiecapaciteit boosten. Gebouwinvesteringen kunnen samen worden gedaan en ook gezamenlijk worden onderhouden. Deze investeringen kunnen doormiddel van een enveloppe ingeleverd worden in het spel of bij de *uitcheck*.

## Voorbeelden van gebouwen en hun opbrengsten

### Voorraadschuur bij de keuken:

- Voorbeeld van kosten: 125 eindproducten hout (deuren, balken), 200 eenheden verwerkte hout (planken) en 25 eenheden eindproduct erts (spijkers).
- Inkomsten: Biedt per evenement 80 componenten, verdeeld over 5 personen. De handelaar ontvangt een extra contract voor 16 eenheden voedsel, de boer 16 eenheden ruw voedsel, enzovoort.
- Onderhoud: Vereist per evenement ongeveer 60 grondstoffen, 2 Schild belasting of 70 planken (verwerkt hout) voor dakreparatie.
- Extra voordeel: Kwaliteit van de voorraadschuur biedt iemand die op deze locatie werkt een bonus van 4 minuten op hun vaardigheid om ruw voedsel om te zetten in verwerkt voedsel.

### Kleine kleihut(ten):

- Voorbeeld van kosten: 50 eenheden ruwe klei (voor de muren), 25 eenheden eindproduct hout (rieten dak), en 20 eenheden geld (om werkers te betalen).
- Inkomsten: Biedt per evenement 20 componenten verdeeld over 2 personen, plus 10 extra geld eenheden aan huurinkomsten.
- Onderhoud: Vereist 16 eenheden ruwe klei per evenement voor het bijwerken van de muren. Dit gebouw geeft geen productiebonus.

## Inspiratie voor Investeringsen

Denk bij investeringen aan verschillende gebouwen zoals huizen, werkplaatsen, gebedshuizen, en verdedigingswerken. Investeringsen kunnen ook plaatsvinden in ondernemingen of speciale aanbiedingen in het verhaal. Tot slot kun je investeren in groepen zoals arbeiders, soldaten, of vluchtelingen in de Coullisse, die mogelijk een inkomensboost opleveren.

Nog een gebouwenlijst ter inspiratie

- Weverij: 200 Eindproduct Steen & 100 Eindproduct Hout & 30 Eindproduct Wol & 30 Eindproduct Erts
- Schuur met karren: 100 Eindproduct Hout & 45 Eindproduct Erts & 100 Verwerkt Hout
- Boomstammen hut: 50 Ruw Hout & 10 Eindproducten Hout & 20 Eindproducten Wol
- Basic Wachttorens: 50 Eindproduct Hout & 20 Eindproduct Erts
- Wachttorens incl. wapens: 200 Eindproduct Steen & 50 Eindproduct Hout & 30 Eindproduct Erts
- Kruidentuin: 40 Ruw Hout & 50 Ruw Klei & 40 Ruw Voedsel & Geld voor timmerwerk.
- Smidse
- Bakkerij
- ...

De kosten voor een gebouw zijn niet vastgelegd, maar ben je vrij om dat zelf logisch in te vullen. De bovengenoemde voorbeelden zijn dus enkel ter inspiratie. Soms komt er een aannemer in het spel die je kan helpen met deze zaken uitzoeken. Zo kun je ook met behulp van geld tijdens de bouw verwerkt erts aanleveren, waar de ingehuurd klusser dan tegen meerprijs eindproducten erts van kan maken. Loop je vast in het systeem, ga naar een SB om hulp te vragen. Loop je vast in het spel, ga naar een speler of het prikbord en doe een oproep.