

## Tippsammlung Patrizier 4

Vorwort und Hinweis zur Benutzung:

Die hier eingetragenen Erfahrungen und Werte entsprechen den gesammelten Erfahrungen von Spielern, die mit dem Spiel gut vertraut sind. Die Tippsammlung begründet sich auf reine Privatinitiative. Sollte der Spieler in dem einen oder anderen Fall abweichende Erfahrungen machen, so zeigt dies nur, dass das Spiel sehr vielfältig ist. Diese Tippsammlung erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit und Allgemeingültigkeit für jedes Spiel mit Patrizier 4.

**Natürlich ist die Tippsammlung in der vorliegenden Form noch sehr rudimentär und unvollständig. Auf eine Gliederung habe ich wegen der wenigen Einträge bisher verzichtet. Ich werde die Gliederung nach Möglichkeit analog zur Gliederung der Patrizier 2 Tippsammlung aufbauen.**

**Die Tippsammlung ist selbstverständlich für Eure Beiträge offen und wird weiter fortgeschrieben! Neue Beiträge sind ausdrücklich erwünscht. Es kann sich dabei natürlich auch um kurze und einfache Tipps handeln.**

Für Fragen, Anregungen, Änderungen, Ergänzungen bitte eine E-Mail an

[ralf.josephs@googlemail.com](mailto:ralf.josephs@googlemail.com) schicken.

und/oder nutzt zur Diskussion und Sammlung den thread

<http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&threadID=3714>

im patrizierforum.net.

Vielen Dank an alle Zulieferer, Poster, Tippgeber und diskussionsfreudigen Nutzer aus den Patrizier-Foren.

Die Verwendung von Texten aus den Handbüchern zu Patrizier 4 und Patrizier 4 – Aufstieg einer Dynastie erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Kalypso Media Group. Vielen Dank!

# Inhaltsverzeichnis

|         |   |    |
|---------|---|----|
| 1       | Optionen und Einstellungen                                  | 4  |
| 1.1     | Taskwechsel zum Desktop                                     | 4  |
| 1.2     | Eigene Gebäude erkennen                                     | 4  |
| 2       | Die Welt der Hanse  | 4  |
| 2.1     | Das Kontor  | 4  |
| 2.1.1   | Bau neuer Kontore - Eine kleine Einführung (NEU)            | 4  |
| 2.2     | Die Gilde   | 5  |
| 2.2.1   | Mitgliedsbeitrag zur Gilde                                  | 6  |
| 2.2.2   | Gildenauftrag   | 6  |
| 2.2.2.1 | Gildenauftrag: Ausbau zur Hansefaktorei                     | 6  |
| 2.2.2.2 | Gildenauftrag: Ausbau zur Hansefaktorei – Auswahl der Stadt | 7  |
| 2.3     | Das Stadttor  | 7  |
| 2.3.1   | Auftrag Landesherr: Status senken                           | 7  |
| 2.3.2   | Auftrag Landesherr: Geldforderung                           | 8  |
| 2.3.3   | Auftrag Landesherr: Warenforderung                          | 8  |
| 2.3.4   | Auftrag Landesherr: Anteile kaufen                          | 8  |
| 2.4     | Die Stadtmauer  | 9  |
| 2.4.1   | Maximaler Stadtmauerausbau durch KI                         | 10 |
| 2.5     | Die Brunnen   | 10 |
| 2.5.1   | Brunnenbau I  | 10 |
| 2.5.2   | Brunnenbau II   | 10 |
| 2.6     | KI - Bautätigkeit verhindern                                | 11 |
| 2.7     | 8-er Blocks - von der Kunst, gerade zu bauen                | 12 |
| 3       | Der Handel  | 13 |
| 3.1     | Kontorhandel  | 13 |
| 3.2     | Mittelmeerhandel  | 14 |
| 3.3     | Schnellhandel mit Schiff                                    | 15 |
| 4       | Die Seefahrt  | 15 |
| 4.1     | Erfahrungswert Kapitän steigern                             | 15 |
| 4.2     | Konvoi bilden   | 15 |
| 4.3     | Bettler auf Schiffen „lagern“                               | 16 |

|      |  |    |
|------|--|----|
| 4.4  | Schiffbrüchige retten  | 16 |
| 4.5  | Die Seeschlacht (NEU)  | 16 |
| 4.6  | Piratenjagd durch Auslieger                                    | 19 |
| 5    | Die Warenproduktion  | 21 |
| 5.1  | Verschieben von Arbeitern zwischen verschiedenen Betriebsarten | 21 |
| 6    | Einfache Politik   | 21 |
| 6.1  | Aufstiegsvoraussetzungen (NEU)                                 | 21 |
| 6.2  | Stadtstatus  | 22 |
| 6.3  | Landesherrn und zugehörige Städte                              | 23 |
| 6.4  | Belagerung durch den Landesherrn                               | 23 |
| 6.5  | Umzug  | 24 |
| 6.6  | Konkurrenz schwächen   | 24 |
| 7    | Die Versorgung der Städte                                      | 24 |
| 7.1  | Bewachung von Trecks   | 24 |
| 8    | Die Expansion in das Spielgebiet                               | 25 |
| 9    | Die Mehrspielerpartien (Multiplayer, MP)                       | 25 |
| 10   | Die Szenarien  | 25 |
| 10.1 | Add On Szenario 1 – Die große Mauer                            | 25 |
| 10.2 | Add On Szenario 2 – Prahlhans                                  | 26 |
| 10.3 | Add On Szenario 3 – Des Königs Admiral                         | 27 |
| 10.4 | Add On Szenario 4 – Wirtschaftswunder                          | 28 |
| 10.5 | Add On Szenario 5 – Siedlungsbau                               | 29 |
| 10.6 | Add On Szenario 6 – Steiler Aufstieg                           | 30 |
| 11   | Häufig gestellte Fragen (FAQ)                                  | 32 |
| 12   | Tabellen   | 33 |
| 12.1 | Tabelle 1: Kosten der Anteile Landesherr                       | 33 |
| 12.2 | Tabelle 2: Aufstiegsvoraussetzungen                            | 34 |
| 13   | Abkürzungsverzeichnis  | 35 |
| 14   | Stichworte   | 35 |

---

## 1 Optionen und Einstellungen

---

### 1.1 Taskwechsel zum Desktop

Autor: Josch

Ein Taskwechsel zum Windows-Desktop wird mit der Tastenkombination Alt – Tab durchgeführt.

---

### 1.2 Eigene Gebäude erkennen

Autor: Falko – patrizierforum.net

Datum: 26.11.2010

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=58934#post58934>

Durch Drücken von Strg (Ctrl) kann man in der Stadtansicht schnell erkennen, welche Gebäude dem Spieler gehören.

---

## 2 Die Welt der Hanse

---

### 2.1 Das Kontor

Das Kontor bietet im Wesentlichen Informationen zu Deinen Geschäften innerhalb einer Stadt:

- Bilanz Ihrer Geschäfte in der Stadt
- Lagergröße und Wachpersonal
- Warenbestand, Produktion und Verbrauch der Betriebe
- Persönliches (Ehefrau, Kinder, Titel in der Stadt)
- Umzug in eine andere Stadt

Außerdem können Sie im Kontor einen Verwalter einstellen und ihn mit dem automatischen Ankauf und Verkauf von Waren beauftragen.

---

#### 2.1.1 Bau neuer Kontore - Eine kleine Einführung **(NEU)**

Autor: Bagaluth

Datum: 1.6.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61801#post61801>

Du musst zunächst das für den Erwerb einer Gildemitgliedschaft nötige Ansehen in dieser Stadt haben. Dieses erreichst Du, indem Du benötigte Waren an diese Stadt verkaufst. (Alle Waren die im roten Bereich sind geben Ansehenspunkte je Fass entsprechend der Summe der Fässer die bis zum Umschwenken in den grünen Bereich noch fehlen.

Sobald Du genügend Ansehen (zu Beginn 30% mit jeder weiteren Gilde steigt das benötigte Ansehen, bis man 80% braucht) hast, kannst Du in der Gilde das Privileg erwerben, Mitglied dieser Gilde zu werden. Damit wird im Baumenü beim Bauhof die Baumöglichkeit für ein eigenes Kontor freigeschaltet. Dieses Kontor kann nicht selbstständig "gesetzt" werden, da der Bauplatz für Dein Kontor in jeder Stadt vorgegeben ist.

Noch etwas, wenn Du Mitglied in der Gilde einer Stadt geworden bist, solltest Du sofort auch ein Kontor bauen, damit Du das nicht vergisst. Es gibt nämlich eine Beschränkung der Gildemitgliedschaften, die von der Anzahl der Kontore abhängig ist. Wenn Du als Mitglied in einer Gilde bist, ohne ein Kontor zu bauen, kannst Du in keiner weiteren Gilde Mitglied werden, bevor nicht das Kontor in dieser Stadt gebaut wird.

Sobald Du in der Gilde Mitglied bist, kannst Du in Abhängigkeit zu Deinem Ansehen, das Recht auf die Errichtung von Betrieben kaufen. (Startet bei 40% Ansehen und steigt mit jeder Stadt, in der Du das Privileg erworben hast bis 80%)

Erst dann kannst Du neben Wohnhäusern und Brunnen und Plätzen auch Betriebe in dieser Stadt errichten und von der Konkurrenz kaufen.

Eine Ausnahme bilden die Betriebe für die "Regionalwaren (Wein, Tuch, Stockfisch, Bier, Käse, Pech und Felle). Für die Regionalwaren muss zusätzlich in der Gilde erst ein Privileg erworben werden. (50 bis 80%)

Betriebe und Häuser und sonstige Bauten können nach dem Erwerb der Privilegien nur über den Bauhof beauftragt werden. Alle Gebäude werden vom Bauhof erst dann gebaut, wenn die hierfür benötigten Waren (Holz und Ziegel bei einigen Gebäuden zusätzlich Eisenwaren und Hanf) in ausreichender Anzahl vom Bauhof aus der Markthalle gekauft werden können.

---

## 2.2 Die Gilde

Die Gilde bietet folgende Bereiche:

- Mitgliedschaft / Privilegien: Bevor Du in einer Stadt ein Kontor errichten darfst, benötigst Du die Zustimmung der Gilde. Gleiches gilt, wenn Du mit der Produktion von Waren beginnen möchtest.
- Händler: Zeigt eine Liste der beliebtesten Händler der Hanse an. Sehr praktisch, wenn Du es auf den Eldermann-Sessel abgesehen hast.
- Statistik: Zeigt eine Auswahl von Statistiken an, die die gesamte Hanse betreffen.
- Expeditionen: zeigt an, welche Warenumsschlagplätze im Mittelmeer bereits entdeckt wurden.
- Maßnahmen: bei bestimmten Ereignissen (z.B. wenn es zu viele aktive Piraten in der Hanse gibt) reagiert der Eldermann und der Hanserat mit dem Beschließen einer geeigneten Maßnahme, um das Problem zu lösen. Diese Maßnahmen werden anschließend unter den tüchtigsten Händlern der Hanse ausgeschrieben. Erfüllst Du eine Maßnahmen, so steigt Dein Ansehen in der Hanse beträchtlich – eine gute Sache für einen angehenden Eldermann.

- Amtsgeschäfte: Hast Du es tatsächlich zum Eldermann geschafft, so kannst Du hier selbst die Maßnahmen bestimmen.

---

## 2.2.1 Mitgliedsbeitrag zur Gilde

Autor: Cete von Holstein, Falko

Datum: 29.4.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61527#post61527>

Es ist ein ordentliches Vermögen erforderlich, bis man sich die Mitgliedschaft in allen Gilden der Hanse gesichert hat.

Der Mitgliedsbeitrag steigt bekanntermaßen mit der Anzahl der bereits beigetretenen Gilden, ist aber nicht nur an die reine Anzahl gebunden, d.h. nicht unbedingt überall gleich.

Der tatsächliche Beitrag richtet sich im Einzelfall auch nach dem aktuellen "Zustand" der Stadt, so scheint der Beitritt während einer Belagerung besonders "günstig" zu sein.

Beispiel: Posen, in diesem Fall vorletzte Gilde, verlangte 6,8 Mio GS - ein bis zwei Wochen später wurde die Stadt belagert und siehe da, es waren nur noch 5,2 Mio GS. Kleiner Nachteil in diesem Fall: Das Kontor kann erst gebaut werden, wenn die Belagerung beendet ist.

Auch das eigene Ansehen in der Stadt hat einen Einfluss auf den Mitgliedsbeitrag.

Wenn eine Stadt belagert wird (Zufriedenheit ~40%) und der Spieler 80% Ansehen hat, ist der Mitgliedsbeitrag sehr günstig. Eine Stadt mit dem Status Reichtum (Zufriedenheit mehr 90%) und nur Minimalansehen des Spielers löst einen höheren Mitgliedsbeitrag aus.

Wer es also nicht so eilig hat, sollte lieber 1 - 2 Monate länger mit der Stadt handeln, um das Ansehen zu steigern.

Es lohnt sich die "Eintrittspreise" zu vergleichen, Schnäppchen sind möglich!

---

## 2.2.2 Gildenauftrag

Ab dem Rang „Ratsmeister“ kannst Du spezielle Gildenaufträge übernehmen. Das Erfüllen dieser Aufträge ist sehr nützlich, denn es steigert das Ansehen in der Hanse.

---

### 2.2.2.1 Gildenauftrag: Ausbau zur Hansefaktorei

Autor: Josch

Um eine Stadt zur Hansefaktorei auszubauen, müsst Ihr möglichst viel Holz und viele Ziegel an die Stadt liefern und dort ein Kontor errichten. Folgende Gebäude werden errichtet: Kirche, Baumeister, Gilde, Rathaus, Marktplatz, Kontor, Werft, Taverne.

Eure Stadt muss außerdem 500 Einwohner haben. Vergesst also nicht, Betriebe und Wohnhäuser zu bauen. Sollten die Einwohner nicht schnell genug zuwandern, könnt Ihr auch von einem Eurer Konvois Matrosen entlassen.

Dann könnt Ihr im Rathaus den Antrag stellen, dass Eure Stadt zur Hansefaktorei werden soll. Gegen Zahlung einer Geldsumme (eventuell Stadtkasse auffüllen) wird der Antrag dann angenommen. Nun bricht eine Abordnung von Stadträten zum Rat der Hanse auf, um der Stadt den Status „Faktorei“ verleihen zu lassen.

---

### **2.2.2.2 Gildenauftrag: Ausbau zur Hansefaktorei – Auswahl der Stadt**

Autor: Cete von Holstein

Datum: 12.8.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=63220#post63220>

Hin und wieder wird durch die Gilde der Auftrag zum Ausbau zur Hansefaktorei ausgeschrieben.

Alle, denen "Save & Load" nicht gegen das eigene Gewissen geht, können das Angebot des auszubauenden Stadt beeinflussen.

Benötigt wird ein Save mindestens ein bis zwei Spieltage bevor in der Gilde das nächste Ausbauangebot erscheint. Ein solches Ausbauangebot wird durch das Spiel immer "neu ausgewürfelt", d.h. per "Try & Error" kann man zwischen den bereits frei geschalteten Städten wählen, bis dem Spieler die passende Stadt angeboten wird.

---

## **2.3 Das Stadttor**

Am Stadttor kannst Du den Abgesandten des Landesherrn treffen. Hierzu ist allerdings mindestens der Rang Ratsherr erforderlich.

Am Stadttor kannst Du seine Zufriedenheit und seine aktuellen Forderungen erfahren. Ist der Landesherr unzufrieden, so ist nicht immer vorhersagbar, welche Stadt er belagern wird. Man kann dies einschätzen, wenn man seine Truppenstärke in der Nähe der jeweiligen Stadt verfolgt (diese Information erhält man am Stadttor).

Hat sich der Landesfürst für eine Stadt entschieden, so wählen seine Truppen stets das Stadttor, das Ihnen am geringsten verteidigt zu sein scheint.

Der Landesherr stellt am Stadttor verschiedene Forderungen bzw. Aufträge. Wenn man diese Aufträge erfüllt, steigt die Zufriedenheit des Landesherrn und die Gefahr einer Belagerung ist für eine Zeit lang abgewendet.

Fühlt sich der Landesherr aber vernachlässigt, wird er wütend und kann im Extremfall auch beschließen, eine Stadt der Region zu belagern – was für eine Stadt dramatische Folgen haben kann, denn während einer Belagerung sind alle Betriebe außerhalb der Stadtmauern stillgelegt.

---

### **2.3.1 Auftrag Landesherr: Status senken**

Autor: Josch

BETA-Version 30.9.2011

Einer der Aufträge, die der Landesherr am Stadttor vergibt, lautet, den Status einer Stadt innerhalb von gut drei Wochen von z.B. "Wohlstand" auf "Aufschwung" zu senken.

Man kann diesen Auftrag relativ leicht erfüllen, indem man sämtliche Lebensmittel in der Stadt aufkauft (Getreide, Honig, Käse, Salz, Fisch, Fleisch) und die Verkaufspreise beim Kontorverwalter auf Maximum setzt. Auf eine Seeblockade habe ich verzichtet. Bereits nach ein bis zwei Tagen sinkt der Status der Stadt und der Auftrag gilt als erfüllt.

Wenn Ihr diesen Auftrag erfüllt, so steigt die Zufriedenheit des Landesherrn um 40%.

Ich konnte bisher nicht feststellen, dass durch diesen Auftrag Einwohner aus der betroffenen Stadt abwandern.

---

### 2.3.2 Auftrag Landesherr: Geldforderung

Autor: Josch

Ein weiterer Auftrag des Landesherrn lautet, ihm eine bestimmte Summe Goldstücke aus Eurem privaten Säckel zu überlassen (Geldforderung). Wenn Ihr genug Bargeld auf der hohen Kante habt und dem Landesherrn die geforderte Summe übergebt, so steigt die Zufriedenheit des Landesherrn um 10%.

---

### 2.3.3 Auftrag Landesherr: Warenforderung

Autor: Josch

Hin und wieder stellt der Landesherr auch Warenforderungen an Euch. Dazu bringt Ihr einfach die geforderten Waren in Euer Kontor und übergebt diese anschließend an den Landesherrn. Ihr könnt übrigens Warenforderungen des Landesherrn, die Ihr in einer Stadt annehmt, auch in jeder anderen Stadt des Herrschaftsgebietes des Landesherrn erfüllen.

Wenn Ihr die Warenforderung erfolgreich erfüllt, so steigt die Zufriedenheit des Landesherrn um 20%.

---

### 2.3.4 Auftrag Landesherr: Anteile kaufen

Autor: Josch

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=59468#post59468>

Seit dem update 1.3 besteht die Möglichkeit, Anteile des Landesherrn zu kaufen. Im Spiel selbst findet sich dazu der Hinweis, dass der Landesherr nur sehr selten Anteile verkauft und auch nur dann, wenn er "sehr glücklich" ist. Durch den Erwerb von Anteilen kann eine permanente Zufriedenheitssteigerung erzielt werden.

Um Anteile zu erwerben, konzentriere ich mich auf die Landesherrn, deren Zufriedenheit bereit bei 90% oder darüber liegt. Der Grad der Zufriedenheit aller Landesherrn lässt sich in der Übersicht an jedem Stadttor ablesen.

Ich versuche dann, vorrangig die Aufträge dieser Landesherren zu erfüllen, um Ihre Zufriedenheit noch weiter zu steigern. Dieses ist mir bei König Waldemar aus dem Königreich Dänemark auch gelungen. König Waldemar bot mir Anteile von 5% für 30.000.000 Goldstücke (GS).

Die Preise für die Anteile steigen in Abhängigkeit von der Menge der Anteile, die man an einer Region bereits besitzt.

| <b>Kosten der Anteile Landesherr</b> |     |               |
|--------------------------------------|-----|---------------|
| <b>1. Anteil</b>                     | 5%  | 30.000.000 GS |
| <b>2. Anteil</b>                     | 10% | 34.500.000 GS |
| <b>3. Anteil</b>                     | 15% | 39.000.000 GS |
| <b>4. Anteil</b>                     | 20% | 43.500.000 GS |

Die komplette Tabelle findet Ihr im Tabellenanhang am Ende der Tippsammlung. Die Kosten der Anteile erhöhen sich um jeweils 4.500.000 GS pro weiterem Anteil. Wenn Ihr 100% einer Region aufkaufen wollt, müsst Ihr insgesamt 1.455.000.000 GS aufbringen.

Nach meiner bisherigen Erfahrung werden Anteile nur dann angeboten, wenn der Spieler über mindestens 30.000.000 GS verfügt.

Wenn Ihr einen Anteil erwerbt, so steigt die Zufriedenheit des Landesherrn auf 100%.

Hat man alle Anteile einer Region, so bleibt die Zufriedenheit des Landesherrn auf 100% und man hat für immer Ruhe. Vorher ist der Einfluss eher klein und es kann immer noch zu Belagerungen kommen.

## **2.4 Die Kirche (NEU)**

In der Kirche können Sie zunächst Beten und Gold für den Ausbau der Kirche spenden (erhöht Ihr Ansehen). Sobald die Kirche zum Münster ausgebaut wurde, steht die Armenspeisung zur Verfügung. Sie erhöht den Zulauf an Bettlern und Ihr Ansehen.

Nachdem die Kirche zum Dom ausgebaut wurde, steht sogar der Ablasshandel zur Verfügung. Mit ihm können Sie gegen Zahlung beträchtlicher Summen jedwedes negative Ansehen (das Sie beispielsweise durch Piraterie oder Sabotage erworben haben) im Nu verpuffen lassen.

### **2.4.1 Armenspeisung (NEU)**

---

## 2.5 Die Stadtmauer

### 2.5.1 Maximaler Stadtmauerausbau durch KI

Autor: Herbert

Datum: 6.1.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=59664#post59664>

Die Umzugskosten für Bürgermeister-Wanderungen durch alle Städte erscheinen mir zu hoch. Deshalb beeinflusse ich im Rathaus mit Geldspenden die Baupriorität. Eine 34%-Mehrheit für den Stadtmauerausbau war in jedem Fall ausreichend.

Die notwendige Geldanlage lag bei 250.000 GS bis 400.000 GS, was grundsätzlich noch unter den Umzugskosten liegt.

Vorab habe ich an jeder Straße ein Feld/Betrieb errichtet. Die maximale Entfernung bekommt man ja mit grün/rot angezeigt. Man sollte noch ein bisschen Platz für spätere Türme am Tor lassen und es passt. Im Bereich zwischen Straße und Meer muss man noch je ein weiteres Feld/Betrieb bauen, damit die KI die Stadtmauer nicht O-förmig sondern U-förmig baut.

Alle Stadtmauern wurden maximal und nach meinen Wünschen gebaut.

---

## 2.6 Die Brunnen

### 2.6.1 Brunnenbau I

Autor: Josch

Der Bau von Brunnen kann Seuchen vorbeugen und Brände verhindern. Der Grad der Versorgung einer Stadt mit Brunnen wird angezeigt, wenn mal einen Brunnen anklickt. Man kann große und kleine Brunnen bauen. Ein großer Brunnen versorgt neun Wohnhäuser mit Wasser, ein kleiner Brunnen versorgt 3 Wohnhäuser.

Leider benötigt ein großer Brunnen den Bauplatz, auf dem auch ein Wohnhaus oder ein Betrieb stehen könnte. Für Maximalausbauer gehen so wertvolle Bauplätze verloren.

Daher sollte man versuchen, so gut wie eben möglich, mit kleinen Brunnen auszukommen. Meist findet sich irgendwo eine Lücke oder freie Ecke, in die man einen kleinen Brunnen quetschen kann.

---

### 2.6.2 Brunnenbau II

Autor: Cete von Holstein

Datum: 12.8.2011

BETA-Version 30.9.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=63221#post63221>

Um Seuchen zu vermeiden und die Einwohner zufrieden zu stellen, sollte man in Patrizier 4 Brunnen bauen. Große Brunnen verschwenden allerdings Bauplatz, und so ist man stets bemüht, mit kleinen Brunnen auszukommen. Gerade in einem, noch relativ kleinen Ort gibt es nur wenige Lücken für kleine Brunnen. Genau in diesem frühen Stadium kann ein umsichtiger Stadtplaner auf die sichere Seite gelangen:

Sobald an der Küstenlinie Gebäude gebaut werden, verlängert sich die Kai-Mauer. Auf dieser Kai-Mauer-Verlängerung können in regelmäßigen Abständen (Orientierung zur optimalen Nutzung bietet die Färbung der Holz-Planken) kleine Brunnen gebaut werden, ohne Gefahr zu laufen, an anderer Stelle wertvollen Bauplatz zu verschwenden.

Beliebt, wenn auch etwas fummelig, ist es, die Lücken zwischen Wohnhäusern, vor allem, wenn diese nicht parallel zueinander stehen, zum Bau kleiner Brunnen zu nutzen. Dabei erweist es sich immer wieder als nützlich, bei der Lücken-Suche die Dreh-Funktion (Tasten Q+E) zu nutzen. So kann hier und da doch noch ein Brunnlein platziert werden. Das ist zwar etwas fummelig, aber es ist besser als wertvollen Bauplatz für große Brunnen zu verschwenden.

Der Mindest-Abstand, der zwischen kleinen Brunnen eingehalten werden muss, gilt nicht zwischen großen und kleinen Brunnen. In diesem Fall zählt der große Brunnen wie ein Gebäude

---

## 2.7 KI - Bautätigkeit verhindern

Autor: Cete von Holstein

Datum: 7.9.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=63709#post63709>

Wer nicht möchte, dass sich die KI in den Städten breit macht, muss nur dafür sorgen, dass der Wohnraum zu höchstens 60% ausgelastet ist. Dabei ist es unerheblich, ob die Wohnhäuser bereits fertig gebaut sind oder nicht.

Wenn noch nicht alle Betriebe voll mit Arbeitern besetzt sind, reicht die in der Stadtinfo angezeigte Prozentzahl zwar aus, um aber ganz sicher zu gehen, sollten beim Bau neuer Betriebe auch gleich entsprechend ausreichend Wohnhäuser gebaut werden.

Richtlinie ist die Stadtinfo (in der, auch noch nicht fertig gebaute Gebäude berücksichtigt werden): Anzahl der Wohnhäuser \* 0,6 >= Anzahl Betriebe. Ich persönlich baue immer mindestens ein Wohnhaus mehr als erforderlich.

Sollte man doch einmal versäumt haben, genug Wohnhäuser zu bauen und die KI hat das genutzt, um eigene Häuser zu bauen, kann es nützlich sein, diese Wohnhäuser zu kaufen. Danach verzichtet die KI dann hoffentlich auf weitere eigene Bauten.

---

## 2.8 8-er Blocks - von der Kunst, gerade zu bauen

Autor: Roland

Datum: 18.1.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=59862#post59862>

Bekanntermaßen erlauben die meisten Betriebe den Bau von 8-er Blocks. Ich bevorzuge das auch bei den Wohnhäusern. Dann können die Blöcke sehr praktisch in einem Bauabschnitt durcheinander errichtet werden.

Häufig macht der Bau der Achterblocks allerdings Probleme. Dabei fallen mir zwei besonders ins Auge: Entweder passt irgendwann das achte Haus nicht mehr in den Block oder der Block lässt sich nicht schließen, weil irgendwie keine richtige Straße angeboten wird.

Beide Probleme lassen sich häufig damit erklären, dass nicht sauber parallel gebaut wurde - das Spiel lässt hier ja feine Verschiebungen zu. Daher empfehle ich, in jedem "Baufeld", also dem Bereich zwischen zwei Straßen erst einmal eine möglichst lange Gerade zu setzen. Also zunächst ein Haus an die Straße gebaut - und dann drei mitten in den Raum. Dabei sollte man allerdings schon überlegt haben, auf welcher Seite seines Baufeldes man die Straße haben will.

Das fünfte Haus des Blocks (also das erste in der zweiten Reihe mitten im Feld) lässt sich eigentlich immer setzen. Keinesfalls darf man die zweite Reihe an der Straße beginnen, denn dieses Haus wird sich an der Straße orientieren und nur "zufällig parallel" zur ersten Häuserzeile sein. Wenn man nun Glück hat, lassen sich die Häuser sechs bis acht nun auch problemlos setzen - häufig verweigert das der Stadtplaner allerdings (vorläufig). Dann müssen wir (auch hier) noch etwas warten, bis wir weitergebaut haben.

Nun kommt der zweite Achterblock an den Ersten. Dabei ist Schätzen oder Probieren **VERBOTEN**, denn das würde ja nur zu "zufälligen Geraden" führen. Stattdessen werden an einer Seite des bestehenden Achterblocks (oder an der Straßenseite des Blockversuchs) zwei oder drei billige provisorische Betriebe über das Straßenende hinausgebaut, bis man eine Straßenecke präsentiert bekommt, in die man dann das erste Haus des zweiten "richtigen" Blocks **ORDENTLICH** reinsetzen kann. Dann werden die Dummyhäuser wieder abgerissen. Der zweite Block lässt sich dann eigentlich immer problemlos bauen. Wichtig dabei ist es, abwechselnd zu bauen - einmal links, einmal rechts - und darauf zu achten, dass der Straßenplaner nicht dummerweise schon nach dem zweiten oder dritten Haus eine Querstraße sieht.

Falls der erste Achterblock nicht fertig geworden war, muss der Straßenbau nun auf der unfertigen Seite wiederum durch Dummygebäude in die richtige Richtung gelockt werden, und der Block wird fertiggestellt. So kämpft man sich durch die ganze freie Fläche bis zur Stadtmauer.

Das Anbauen der weiteren Linien funktioniert dann weitgehend problemlos wie Häkeln. Hier und da sind wieder mal Dummygebäude nötig, um die Straße in eine Richtung fortzusetzen, die dem Straßenplaner nicht von allein einleuchtet, aber das geschieht dann nicht allzu oft.

---

## 3 Der Handel

---

### 3.1 Kontorhandel

Autor: jackill – patrizierforum.net

Datum: 31.3.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61085#post61085>

Wie bereits in Patrizier 2 ist es auch in Patrizier 4 möglich, über einen Kontorverwalter Handel zu betreiben. Dies birgt viele Vorteile und nimmt dem Spieler eine Menge Arbeit ab. Wie der Name schon sagt, wird durch den Kontorverwalter das Kontor verwaltet und bei richtiger Einstellung werden die Waren zu einem bestimmten Preis an die Bevölkerung der Stadt verkauft oder es werden Waren zu günstigen Preisen eingekauft.

#### Wie betreibe ich Kontorhandel?

Zuerst muss man einen Kontorverwalter einstellen. Da es damals noch keine Arbeitsagentur gab, klickt man einfach das Kontor an. Es erscheinen 5 Menüpunkte. Der letzte nennt sich Verwalter. In eben diesem Menüpunkt kann man nun einen Verwalter einstellen. Da der Verwalter nicht von Luft und Liebe leben kann, möchte er auch noch ein Gehalt von 50 GS pro Tag haben. Dies klingt im ersten Augenblick viel, lohnt sich aber dennoch.

Nachdem man nun den Verwalter eingestellt hat, verändert sich das Verwalterfenster. Unten gibt es einen Menüknopf, mit dem man den Handelsmodus von Verkauf und Einkauf ändern kann.

#### Wie kaufe/verkaufe ich Waren?

##### Verkauf

Man stellt den Handelsmodus auf Warenverkauf. Nun kann man ein kleines Fenster anklicken und die Ware auswählen, welche man verkaufen möchte. Es erscheinen 2 Zahlenfenster. Am linken Fenster kann man einstellen, bis zu welchem Warenbestand die Ware an den Mann gebracht werden darf, generell ist dort die Zahl 1 eingetragen. Dies bedeutet, dass von der ausgewählten Ware so viel verkauft wird, bis eine Menge von 1 erreicht ist. Dies ist wichtig, wenn man zum Beispiel Produktionsstätten mit einer Ware beliefern muss und nicht alles an die Bevölkerung raus geben kann.

Im rechten Zahlenfenster stellt man nun den Minimum Preis ein. Der Preis ist bei vielen Waren unterschiedlich, da diese ja auch oft einen anderen Wert besitzen. Das Preisminimum hat den Nutzen, dass gewisse Waren nicht unter einem gewünschten Preis verkauft werden können. Dies garantiert, die bestmöglichen Preise für die eingestellte Ware zu erwirtschaften. Außerdem wird durch diesen Faktor die Hanse nicht mit Waren überschwemmt. Dadurch wird der Preisverfall aufgehalten. Es findet also keine Übersättigung des Marktes statt.

Es sollten beim Verkauf immer genug Waren vorhanden sein. Wo nichts ist, kann auch nichts verkauft werden.

## Einkauf

Der Wareneinkauf funktioniert in etwa so wie der Verkauf. Wichtig hierbei ist es vorher den Handelsmodus auf Einkauf umzuschalten. Nun kann man wieder eine Ware auswählen und es erscheinen 2 Zahlenfenster. Die Zahlenfenster haben beim Einkauf die umgedrehte Funktion wie beim Verkauf.

Im linken Zahlenfenster stellt man ein, bis zu welcher Menge eingekauft werden soll. Dies verhindert ein Überlaufen des Kontors. Ein über 100% belegter Kontor bedeutet schließlich, dass man Räume anmieten muss, die auch wieder Geld kosten.

Im rechten Zahlenfenster kann man nun einstellen, bis zu welchem Preis man eine Ware kaufen möchte. Diese Funktion schützt den Geldbeutel vor unnötig hohen Warenpreisen und reguliert wie auch beim Verkauf ein gutes Preisniveau. Kauft man der Bevölkerung zu viele Waren vor der Nase weg, dann kann man es sich schnell verscherzen, das heißt, dass die Zustimmung in der Stadt ins Bodenlose fällt.

## Das Schloss Symbol

Das Schloss Symbol sperrt die betreffende Ware für Handelsrouten. Diese Option verhindert ein Leeräumen des Kontors für die betreffende Ware und garantiert, sofern auch immer fleißig geliefert wird, dass wichtige Waren für Produktion und Verkauf nicht entnommen werden können.

---

## 3.2 Mittelmeerhandel

Autor: Josch

Den Mittelmeerhandel wickle ich hauptsächlich über mein Kontor in London ab. Dieses Verfahren hat mehrere Vorteile:

- London liegt geographisch sehr nah am „Absprungpunkt“ ins Mittelmeer. Daraus ergeben sich kurze Wege und wenige Möglichkeiten für Piraten zum Überfall.
- Ich weiß stets, in welchem Hafen sich meine Expeditionskonvois nach Ihrer Rückkehr befinden. Als Rückkehrhafen wird stets London eingetragen.
- Ich kann die Warenlieferungen für die Exportwaren in einem Kontor konzentrieren und die Handelsrouten so einrichten, dass London immer genug Waren für den Export erhält.
- Über das Schiffsymbol bei London in der Seekarte kann ich schnell und einfach mehrere Konvois auf die Reise schicken, nachdem diese beladen sind.
- London bietet eine Produktionsmöglichkeit für Metallwaren, die im Mittelmeerraum sehr begehrt sind.

Die Expeditionskonvois habe ich entsprechend Ihrer Zielstadt im Mittelmeer benannt (z.B. Expi Barcelona), damit ich weiß, wohin ich den Konvoi schicken muss. Ansonsten kann sich schnell die Frage stellen, ob man denn schon einen Konvoi nach Barcelona geschickt hat.

Pro Spiel können auf der Mittelmeerkarte maximal fünf Städte entdeckt werden.

---

### 3.3 Schnellhandel mit Schiff

Autor: Josch

Wenn man mal schnell ein paar fehlende Ziegel oder Holz in eine Stadt bringen will und diese dort schnell entladen möchte, muss man nicht unbedingt die Stadt betreten. Zunächst klickt man in der Seekarte das Schiffsymbol neben der Stadt an. Anschließend fährt man mit dem Cursor über das Stadtsymbol. Jetzt erscheint unten rechts unter dem Stadtsymbol ein kleiner Krug. Wenn man diesen Krug klickt, öffnet sich das Handelsmenü und man kann die Waren verkaufen.

---

## 4 Die Seefahrt

---

### 4.1 Erfahrungswert Kapitän steigern

Autor: dAffY

Datum: 9.9.2010

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=56922#post56922>

Um den Erfahrungswert des Kapitäns beim Handel, Kampf, bei der Reparatur und der Navigation zu steigern müsst Ihr einen Lehrmeister in der Taverne aufsuchen. Lehrmeister kann man auf der Standardkarte in den Tavernen dieser Städte antreffen:

Handel - Lübeck

Reparatur - Oslo

Kampf - Reval

Navigation - Edinburgh

Allerdings sind die Lehrmeister nicht ständig in den Tavernen, man muss manchmal ein paar Tage warten.

---

### 4.2 Konvoi bilden

Autor: Laok00n

Datum: 2.7.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=62377#post62377>

Wenn ein Schiff in einer Stadt neu gebaut wurde, in der kein Kontor steht und kein Konvoi vor Anker liegt, kann man mit diesem Schiff zunächst keinen Konvoi bilden. Das Schiff lässt sich also auch nicht bewegen.

Um Abhilfe zu schaffen, kann man auf die Konvoiliste gehen, den Reiter "einzelne Schiffe" anklicken, das Schiff anwählen und, ohne die Stadt betreten zu müssen, einen neuen Konvoi erstellen.

So ist man nicht gezwungen, extra ein Schiff umzuleiten und spart etwas Zeit. Müsste auch für Karren gehen, hab ich aber noch nicht ausprobiert.

---

### 4.3 Bettler auf Schiffen „lagern“

Autor: Josch

Aufgrund verschiedener Ereignisse kann es dazu kommen, dass Bürger (Arbeiter) zu Bettlern werden. Das kann zum Beispiel durch eine Belagerung ausgelöst werden oder wenn aus sonstigen Gründen die Zufriedenheit der Bevölkerung unter 41% sinkt.

Die Bettler sammeln sich dann in der Taverne und warten dort darauf, als Matrosen angeheuert zu werden. Leider passen in die Taverne jedoch nur etwas mehr als 1.200 Matrosen.

---

### 4.4 Schiffbrüchige retten

Autor: Josch

Hin und wieder erscheint auf der Seekarte ein Schiffbrüchiger, den Ihr mit einem Eurer Schiffe retten könnt. Wenn Ihr den Schiffbrüchigen in seiner Heimatstadt absetzt, erhaltet Ihr 1.000 GS, wenn Ihr ihn in einer anderen Stadt absetzt, bekommt Ihr immerhin noch 100 GS.

---

### 4.5 Die Seeschlacht **(NEU)**

Autor: Cete von Holstein

Datum: 14.9.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=56859#post56859>  
<http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61377#post61377>

Wer nimmt teil?

Der Pirat greift meist mit drei Schiffen an, der Spieler steuert die Geleitschiffe seines Konvois, allerdings segeln niemals mehr als drei Geleitschiffe in die Schlacht.

Wie steuere ich mehrere Schiffe?

Mehrere Schiffe gleichzeitig zu steuern ist, selbst für geübte Spieler, sehr schwierig. Der Ausweg: Alle Schiffe sofort auf "Fliehen" (blauer Pfeil) einstellen. Wenn sie nicht vor der Schlacht schon stark beschädigt waren, nehmen sie keinen Schaden sobald sie auf Kurs sind. Weiterer Vorteil: ein oder mehrere Piraten folgen ihnen, so dass man sich auf wenige Gegner konzentrieren kann.

Im Verlauf der Schlacht kann es vorteilhaft sein, das aktive Schiff zu wechseln, nicht vergessen, das vorher aktive Schiff auf "Fliehen" zu stellen.

Piraten, die ein eigenes, fliehendes Schiff verfolgen, lassen sich relativ leicht bekämpfen, da sie nicht auf andere eigene Schiffe feuern. Einige Spieler kämpfen grundsätzlich mit mehreren Geleitschiffen um genau diesen Umstand auszunutzen. Aber Vorsicht: Im Verlauf der Schlacht ändern die Seeräuber ab und zu ihr Angriffsziel.

Was bedeuten die Munitionsarten?

Von links nach rechts, Schaden an Rumpf/Segel/Mannschaft:

Massivkugeln: 1000/100/300 Max-Geschwindigkeit: 70

Kettenkugeln: 200/1500/100 Max-Geschwindigkeit: 65

Schrot: 300/100/1200 Max-Geschwindigkeit: 60

Die Kettenkugeln sind nahezu sinnlos. Die Verlangsamung des Gegners die dadurch erreicht wird, kann nahezu genauso gut mit Massivkugeln erreicht werden, und eine Schonung des Feind-Schiffes ist unnötig (siehe unten: Wie kann ich Schiffe erobern?).

Schiffszustand (farbige Linien, unterhalb der Schiffe angezeigt):

Rumpf: rote Linie

Segel: weiße Linie

Mannschaft: blaue Linie

Wie wirkt sich die Anzahl der Matrosen aus? Muss ich meine Schiffe ausbauen?

Je weniger Matrosen an Bord sind, desto länger dauert das Nachladen der Kanonen (unabhängig von der Munitionsart). Es empfiehlt sich also Geleitschiffe stets mit der maximal möglichen Anzahl an Matrosen auszustatten.

Geleitschiffe sollten immer voll ausgebaut sein um über die maximale Anzahl an Kanonen, gleichbedeutend mit maximaler Feuerkraft, verfügen zu können.

Wie kann ich Schiffe erobern?

Das geht ausschließlich in Kämpfen gegen Piraten, nicht gegen andere Händler. Zunächst müssen alle Gegner, bis auf Einen, versenkt werden. Beim letzten Gegner muss die Mannschaft (blaue Linie) komplett eliminiert sein, sinkt der Rumpf-Zustand danach unter 20%, wird das Schiff automatisch erobert - einen Enterkampf gibt es nicht.

Man sollte sich gleich zu Beginn das Schiff ausgucken, das man erobern möchte, und den Kampf anschließend entsprechend gestalten.

Taktiken - Allgemeines

Am besten eignen sich Kraier, später auch Holks, als Geleitschiffe. Eine Kogge ist nicht wendig genug, eine Schnigge hat zu wenig Feuerkraft und Lebenspunkte. Mit einem Kraier ist es, aufgrund der höheren Wendigkeit, etwas einfacher, als mit einem Holk, mit etwas Übung und Forschungsverbesserungen "funktioniert" ein Holk aber auch ganz gut.

Feuern mit dem Wind ist deutlich effektiver, als gegen den Wind, weil die Kugeln schneller ihr Ziel erreichen, was eine höhere Treffer-Chance bedeutet.

Zu Beginn empfiehlt es sich erst mal bei zu drehen um einerseits anschließend den Kampf aus gesicherter Position kontrollieren zu können und andererseits nicht sofort getroffen zu werden. Letzteres lässt sich häufig, aber nicht immer, vermeiden, vor Allem dann nur schwerlich, wenn das eigene Schiff und die Piraten aufeinander zu fahren.

Soweit wie möglich heraus zoomen (Mausrad), so erhält man den besten Überblick.

## Taktiken - Die Schlacht

Die Piraten verfolgen zwei Taktiken, nennen wir sie Parallel-Fahrt und Kreuzen. Bei längeren Kämpfen ändern sie manchmal ihre Taktik.

Welche Taktik ein Pirat verfolgt, lässt sich mit ausreichend Abstand (fünf, sechs Schiffslängen) durch eine leichte Änderung der eigenen Fahrtrichtung wie folgt feststellen:

- Der Pirat ändert seine Fahrtrichtung in derselben Richtung => Parallel-Fahrt
- Der Pirat ändert seine Fahrtrichtung in entgegengesetzter Richtung => Kreuzen

Für beide Taktiken gilt: Ist der Pirat so nahe heran gekommen, dass er nur noch ein paar Schiffslängen entfernt ist, Kampf abbrechen, wieder auf Abstand gehen und einen neuen Anlauf starten.

## Taktiken - Parallel-Fahrt

Deutlich einfacher als die andere Variante, wann immer es möglich ist, ist diese Taktik zu bevorzugen. Meistens beginnen mindestens ein oder zwei Piraten-Schiffe den Kampf mit dieser Taktik, es erleichtert den Kampf, bekämpft man diese zuerst. Sollte das Schiff, welches man erobern möchte, ein solches sein, schießt man es sturmreif, eliminiert die Mannschaft und hebt es sich für später auf.

Erfolgreiche Parallel-Fahrt:

Eigenes Schiff in Position bringen: Die Linien über Bug und Heck des eigenen und des gegnerischen Schiffes liegen parallel zueinander, wobei das eigene Schiff "die Nase vorn" hat, etwa wie beim Pferde-Rennen. Wie weit das eigene Schiff voraus sein (die Nase vorn haben) muss, hängt von der Windrichtung ab.

Den Gegner besiegen: Einfach die Fahrtrichtung beibehalten und Feuern. Wenn sich kein Schussfeld mehr ergibt, reicht in der Regel eine leichte Richtungskorrektur. Nach einem solchen "Gegensteuern" gibt es zwei Möglichkeiten: 1. Nach dem Feuern die alte Richtung wiederherstellen. 2. Nach dem Feuern die geänderte Richtung beibehalten. Variante 2 ist steuerungstechnisch etwas einfacher, Variante 1 aber nur dann vorzuziehen, wenn es nur einen Gegner zu bekämpfen gilt.

## Taktiken – Kreuzen

Diese Kampfweise ist um Einiges schwieriger und auch etwas gefährlicher, besonders dann, wenn man es noch mit mehreren Gegnern zu tun hat.

Gehen wir davon aus, dass unser Schiff Richtung Norden schippert und der Pirat direkt hinter uns ebenfalls. Ablauf:

1. "Genügend" Abstand heraus fahren.
2. Kurz (Sekunde) nach Nordnordost steuern (wir klicken vom Boot aus gesehen auf ca. 1 Uhr).

3. Das Boot so lange gegen den Uhrzeigersinn drehen (ca. 7 Uhr klicken) bis es in Schussposition kommt, etwa quer zum Pirat steht.
  4. Breitseite abfeuern
  5. Das Boot so lange mit dem Uhrzeigersinn drehen (Klick auf 12 Uhr) bis beide Schiffe wieder in ungefähr die gleiche Richtung fahren.
- Nun ist die Ausgangssituation wieder erreicht, außer, dass die Fahrtrichtung nicht mehr Nord ist. Beim nächsten Manöver ändern sich also "die Uhrzeiten" entsprechend.

Zu 1: Was ein "genügender" Abstand ist, hängt von der Windrichtung und der Geschwindigkeit und Wendigkeit des Piraten ab. Ganz allgemein kann man mit genügend Abstand fast jedem einzelnen Gegner durch rechtzeitiges Abdrehen ausweichen. Ein möglichst großer Abstand (der Gegner ist heraus gezoomt gerade noch am Bildrand zu sehen) birgt zwar die größte "Sicherheit", dafür aber auch die geringste Trefferquote, da der Gegner auch mehr Zeit zum Ausweichen erhält - Schniggen trifft man dann fast gar nicht mehr. Ist der Abstand zu kurz, kommt man nicht zum Schuss und/oder wird selbst getroffen. Gerade wenn der Seeräuber noch weitestgehend unbeschädigt ist, kann das heraus Fahren des Abstands länger dauern => Space-Taste.

Zu 2: Kann auch weggelassen werden, letztendlich soll der Schlenker den Gegner nur zu eigenen Kursänderungen provoziert werden, die einen weiteren, kleinen Zeitvorteil bringen. Das Ganze wird in der Praxis ohnehin selten exakt so ablaufen, wie oben beschrieben, aber nach dem gleichen Prinzip.

Der Knackpunkt ist der richtige Ablauf zwischen 3-4-5. Verpasst man den Zeitpunkt, d.h. 4 und/oder 5 werden zu spät ausgeführt, ist ein Einschlag auf dem eigenen Deck eine wahrscheinliche Konsequenz. Wichtig ist, dass man nicht bedingungslos auf das Schussfeld wartet, manchmal kommt man eben nicht zum Schuss. Wann man wieder abdrehen muss, erkennt man an der Stellung des Gegners: kurz bevor dieser sein Schussfeld bekommt, sollte das eigene Schiff schon wieder abdrehen.

Natürlich funktioniert das Ganze auch anders herum (Drehrichtung).

Die besten Erfolgsaussichten ergeben sich, wenn man zu Beginn des Angriffs gegen den Wind segelt: Während man selbst beim Abdrehen schon einen Geschwindigkeitsvorteil erhält, fährt der Pirat immer noch eine zeitlang gegen den Wind.

Je höher die Beschädigung des Piraten ist, desto einfacher wird es, gegen Ende kann das Abstand heraus fahren sogar teilweise eingespart werden.

---

## 4.6 Piratenjagd durch Auslieger

Autor: Roland

Datum: 20.1.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=59903#post59903>

Ich erledige die schwarze Plage bevorzugt durch Auslieger – die anders als aus P2 gewohnt – offenbar auch ein paar Seemeilen vor die Stadtgrenze gucken.

Meine Auslieger bestehen im Regelfall aus einem voll ausgebauten Holk und einem ausgebauten Kraier. Das erreicht gerade die erforderliche Kanonenanzahl und ist mit 190 Mann Besatzung ganz gut zu bestücken. Das Ganze kostet dann – abhängig von den

Gehaltsvorstellungen des Kapitäns – so um die 1.000 GS pro Tag – und damit deutlich weniger als die 1.400 GS, die die Stadt vergütet. Damit können diese kleinen Schiffe bereits in einer kleinen Hanse zur Stabilität der Einnahmen beitragen.

Leider sind diese Kampfkonvois so bemessen, dass sie automatische Kämpfe häufig verlieren würden, außerdem möchte ich ja möglichst immer ein gegnerisches Schiff ernten, um es in meine Flotte einzugliedern.

Also muss ich manuell kämpfen. Das ist mit zwei Schiffen erst einmal ungewohnt. Also wird als erstes mein Zweitschiff, also der Kraier, mit dem grünen Pfeil in die Flucht geschickt. Netterweise folgen dem dann (erfolglos) ein oder zwei Piratenschiffe, so dass mein Holk nacheinander die Schiffe erledigen kann. Es gilt nur die Übersicht zu behalten, welches Schiff man eigentlich entern will – damit man das nicht versehentlich versenkt.

Diese Art der Piratenjagd hat eine Reihe von Vorteilen und nur wenige Nachteile (die bei Lichte betrachtet dann wohl auch keine sind).

Vorteilhaft ist, dass meine „Jäger“ weder bei den Schiffen im Hafen, noch bei den manuellen Schiffen auf See auftauchen, so dass dort wirklich nur die manuell zu steuernden auftauchen.

Sämtliche Piraten kommen über kurz oder lang bei mir vorbei – ich muss sie nicht suchen. Piratennester ausgenommen.

Netterweise gilt dies auch für die Piraten, die aus den Städten ausgesendet werden. Die stellt der Auslieger offenbar direkt in der Hafenausfahrt. Das ist wohl ein Bug, aber für mich ein sehr positiver, da so gut wie keine Schwarzen den Weg auf die See finden.

Und dann habe ich lange gebraucht, um festzustellen, dass sich die Auslieger „im Dienst“ reparieren und die Besatzung wieder auffüllen. Auch diese lästige sonst manuelle Arbeit wird einem abgenommen.

Allerdings muss man dann, und das könnte ein „Nachteil“ sein, die erbeuteten Schiffe (die interessanterweise nicht repariert werden) gelegentlich manuell aus dem Auslieger entfernen und ins zentrale Schifflager transportieren.

Ein zweiter Nachteil kann darin bestehen, dass die kleinen Städte in frühen Spielphasen Mühe haben, die 1.400 GS für den Auslieger zu finanzieren. Mir sind dann durchaus Städte untergekommen, die nach ein paar Jahren mehrere Millionen Minus haben. Aber das regelt ja netterweise der Landesherr, der nach erfolgreichen Belagerungen auch die Schulden aus der Stadtkasse entnimmt. Ansonsten macht sich das im Spiel nicht bemerkbar – außer dass die Städte dann z.B. beim Stadtmauerbau um eine kräftige Spende bitten. Da muss einem aber bewusst sein, dass man für die Schulden der Stadt selbst verantwortlich ist und das Geld längst in der Kasse hat.

Viel Spaß beim Entern.

Um die Betriebe nach Beendigung des negativen Ereignisses wieder mit Ihrer vollen Belegschaft auszustatten empfiehlt es sich, die Bettler (Matrosen) von der Taverne in einen gut ausgebauten eigenen Konvoi umzuschichten. Nach Beendigung des Ereignisses dann

die Matrosen wieder in die Kneipe entlassen. Wenn man die Matrosen nicht auf den Konvoi umschichtet, verschwinden sie auf Nimmerwiedersehen in den Untiefen des Spiels.

---

## 5 Die Warenproduktion

---

### 5.1 Verschieben von Arbeitern zwischen verschiedenen Betriebsarten

Autor: hongkongpfui

Datum: 3.1.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&threadID=3723>

Wenn eine Ware zur Neige geht, baut man schnell ein Dutzend Betriebe, um gegenzusteuern. Leider dauert es lange, bis diese neuen Betriebe durch Zuzug von Bettlern voll bemannt sind.

Um hier Abhilfe zu schaffen, kann man die Auslastung einer anderen Betriebsart in der Stadt für einen Moment senken und sofort wieder hochfahren. Dabei geschieht schon die Verschiebung von Arbeitern in die leeren Betriebe. Wenn die Verschiebung in die falschen Betriebe erfolgte, kann man natürlich auch zwei oder drei Auslastungen kurz senken (und natürlich sofort wieder hochfahren).

---

## 6 Einfache Politik

---

### 6.1 Aufstiegsvoraussetzungen (NEU)

Autor: Falko, Handbuch Patrizier 4

Datum: 30.5.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61772#post61772>

Es gibt folgende Ränge, die Du erreichen kannst:

- Krämer: dies ist Ihr Rang zu Beginn Ihrer Karriere
- Händler
- Großhändler (nötig, um Betriebe errichten zu können)
- Kaufmann
- Fernkaufmann (nötig, um Expeditionen auszustatten)
- Großkaufmann
- Ratsherr (nötig, um Anträge beim Stadtrat zu stellen und Landesfürsten zu kontaktieren)

- Ratsmeister (nötig für das Bürgermeisteramt)
- Ratspräsident
- Patrizier (nötig für das Eldermannamt)

Um zum nächsten Rang aufzusteigen, benötigst Du jeweils ein bestimmtes Vermögen (setzt sich aus dem Bargeld, den Waren und den Betrieben und Wohnhäusern zusammen). Welche Bedingungen Du genau erfüllen musst, kannst Du ablesen, indem Du den Mauszeiger über den Aufstiegsbalken oben rechts bewegst.

Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein, um bei Patrizier 4 aufzusteigen:

| Patrizier 4 - Aufstiegsvoraussetzungen |           |         |          |         |
|--|-----------|---------|----------|---------|
| Rang braucht                           | Vermögen  | Schiffe | Arbeiter | Kontore |
| Händler                                | 80.000    | 1       | -        | 1       |
| Großhändler                            | 150.000   | 2       | -        | 1       |
| Kaufmann                               | 300.000   | 2       | 25       | 1       |
| Fernkaufmann                           | 500.000   | 4       | 100      | 1       |
| Großkaufmann                           | 800.000   | 6       | 200      | 2       |
| Ratsherr                               | 1.100.000 | 10      | 400      | 3       |
| Ratsmeister                            | 1.500.000 | 15      | 600      | 5       |
| Ratspräsident                          | 2.200.000 | 20      | 800      | 7       |
| Patrizier                              | 3.200.000 | 25      | 1.000    | 10      |

## 6.2 Stadtstatus

Autor: Josch

Es gibt folgende Stadtstati und ihre Auswirkungen auf die Städte:

|            |           |   |
|------------|-----------|---|
| Reichtum   | 91 – 100% | Die Lohnkosten in der Stadt sinken um 10%             |
| Wohlstand  | 81 – 90%  | Die Lohnkosten in der Stadt sinken um 5%              |
| Aufschwung | 61 – 80%  | Keine Auswirkungen                                    |
| Stagnation | 41 – 60%  | Keine Auswirkungen                                    |
| Rezession  | 36, 40%   | Keine Zuwanderung von Bettlern, keine neuen Arbeiter. |

|               |  |   |
|---------------|--|---|
|               |  | Täglich werden 1% der Bürger in Bettler umgewandelt   |
| Ausnahmestand |  | Keine Zuwanderung von Bettlern. Wird z.B. durch eine Seuche oder eine Belagerung verursacht |

**to do: Noch ergänzen**

---

### 6.3 Landesherrn und zugehörige Städte

Autor: Josch

Insgesamt gibt es acht Landesherrn, die über diese Städte gebieten:

England: Boston, London, Edinburgh, Scarborough  
 Flandern: Brügge, Köln, Groningen, Haarlem,  
 Mecklenburg: Bremen, Hamburg, Lübeck, Rostock,  
 Dänemark: Aalborg, Flensburg, Naestved, Ripen  
 Norden: Oslo, Stockholm, Bergen, Stavanger  
 Schweden: Malmö, Visby, Åhus, Göteborg  
 Pommern: Stettin, Danzig, Thorn, Königsberg  
 Livland: Riga, Reval, Novgorod, Helsinki

Ihr könnt übrigens Warenforderungen des Landesherrn, die Ihr in einer dieser Städte annehmt, auch in jeder anderen Stadt des Herrschaftsgebietes des Landesherrn erfüllen.

Die Zufriedenheit des Landesherrn steigt auf 100%, nachdem der Landesherr eine Stadt geplündert hat.

---

### 6.4 Belagerung durch den Landesherrn

Autor: jan.milli, Josch

Datum: 13.2.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=60285#post60285>

Eine Belagerung durch den Landesherrn wird von der Bevölkerung mit einer schwindenden Zufriedenheit „honoriert“. Außerdem produzieren die Betreibe, die außerhalb der Stadtmauer liegen, während der Belagerung keine Waren.

Wenn die Zufriedenheit der Bevölkerung auf den Status Rezession sinkt (unter 41%), werden täglich 1% der Bürger in Bettler umgewandelt.

Der Bevölkerungsverlust lässt sich vermindern oder vermeiden, wenn bei 41% Zufriedenheit (bei 40% Zufriedenheit beginnt eine Rezession) eine Armenspeisung durchgeführt wird. Das erhöht die Zufriedenheit um 10%. So kann möglicherweise der Bevölkerungsverlust

vermieden werden, wenn die Belagerung beendet ist, bevor die Zufriedenheit auf 40% sinken kann.

---

## 6.5 Umzug

Autor: Josch

Wenn Ihr Eure Heimatstadt wechseln wollt, müsst Ihr in das Kontor der Stadt gehen, in die Ihr umziehen wollt. Dort findet Ihr unter der Registerkarte „Persönliches“ unten einen Button „Nach ..... umziehen“. Wenn Ihr diesen Button betätigt, erhaltet Ihr eine weitere Abfrage und gegen Zahlung von 500.000 GS beginnt der Umzug. Nicht vergessen, vor dem Umzug noch der Stadtkasse der alten Heimatstadt einen Besuch abzustatten. Ein Umzug kann dann sinnvoll sein, wenn Ihr in Eurer neuen Heimatstadt den Bau einer Stadtmauer in Auftrag geben wollt.

---

## 6.6 Konkurrenz schwächen

Autor: Adorem

Datum: 27.1.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=60060#post60060>

Die meisten kommen früher oder später an den Punkt, an dem die Konkurrenzbetriebe stören und möglichst entfernt werden sollen. Die Möglichkeiten die Betriebe aufzukaufen (oft extrem kostspielig) oder den Markt der Stadt mit der entsprechenden Ware langfristig zu überfluten (meist recht zeitaufwändig und auf Dauer teuer) sind wohl weithin bekannt.

Um die Sache zu beschleunigen, kann man jedoch letztere Taktik während der Katastrophen, die die Städte immer wieder heimsuchen, nutzen.

Vor allem Seuchen eignen sich wunderbar. Durch den massiven Einwohnerschwund während einer Seuche, sinken die Arbeiterzahlen in den Betrieben rapide ab. Oft genug auf Null. Jetzt sollte man, sofern die Möglichkeit besteht, den Markt mit der entsprechenden Ware überfluten (vier grüne Rauten). Der Konkurrent, der nun merkt, dass kein Bedarf mehr an seinen Waren besteht, würde nun normalerweise Arbeiter entlassen. Da diese aber schon weg sind (leider seuchenbedingt verstorben) werden die Betriebe direkt abgerissen und es muss nicht erst langwierig auf Entlassungen gewartet werden. So lassen sich binnen weniger Tage und mit verhältnismäßig geringem Waren-/ Finanzaufwand zum Teil mehrere Dutzend Betriebe der Konkurrenz entfernen.

---

## 7 Die Versorgung der Städte

### 7.1 Bewachung von Trecks

Autor: Herbert, Bagaluth

Datum: 10.8.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=63205#post63205>

Eigene Tracks werden immer wieder durch die Mannen des Landesherrn angegriffen. Das ist unabhängig davon, wie viele Wachleute der Treck hat.

Ob die Mannen des Fürsten Erfolg mit dem Angriff haben liegt an der Einwohnerzahl und der Befestigung der Städte, die zu einer Erhöhung der Truppenstärke der Fürsten führen.

Wenn ich das richtig interpretiere, dann entspricht die Anzahl der einer Stadt vom Fürsten zugewiesenen aktiven Truppen der Anzahl der Soldaten, die Deinen Track vor der Stadt angreifen.

Folglich sollte die Bewachungsstärke der Trecks immer mehr als 20% oberhalb der größten auf der Route befindlichen Truppenstärke der LF-Truppen sein.

Pro Karren können in der Taverne 5 Wachleute angeheuert werden.

---

## 8 Die Expansion in das Spielgebiet

---

## 9 Die Mehrspielerpartien (Multiplayer, MP)

---

## 10 Die Szenarien

---

### 10.1 Add On Szenario 1 – Die große Mauer

Autor: Roland

Datum: 2.4.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61141#post61141>

So kann man das Szenario 1 im Schwierigkeitsgrad „normal“ spielen:

Zunächst wird natürlich die Stadtmauer in Auftrag gegeben – möglichst klein. Man sollte dabei genau im Auge behalten, wie viele Waren für Mauerbau ausgewiesen werden. Je weniger Baumaterial benötigt wird, desto besser.

Dann wird der Konvoi in Einzelschiffe geteilt. Und sobald das Geld vorhanden ist, werden noch zwei Kraier erworben, um die Flussstädte abzugrasen. Leider habe ich das nicht von Anfang an gemacht – und mein zweiter Kraier geht erst am 2. Mai auf die Reise.

Die Schiffe grasen im manuellen Handel die Städte ab – Holz wird natürlich immer und alles gekauft. Ziegel fast genauso. Beim Rest ist konventioneller Handel angesagt. Es sollten immer ausreichend Baumaterialien in der Markthalle vorhanden sein, um einen gleichmäßigen Baufortschritt zu gewährleisten.

Ich strebe an, in Lübeck möglichst 1000 Holz und 600 Ziegel in der Stadt liegen zu haben.

17.5.1370. Noch 104 Tage bis zum Angriff – die Baumannschaften nehmen soeben das mittlere Stadttor in Angriff. Sieht ganz gut aus.

16.6.1370. Noch 74 Tage bis zum Angriff – die Mauercrow nimmt das letzte Tor in Angriff. Im Warenlager sieht es gut aus. Ich kaufe auch Holz und Ziegel nur noch im Sonderangebot. Zwei Kraier waren übrigens Unsinn – so viel geben die drei Flussstädte nicht her.

1.7.1370. Noch 59 Tage – die Stadtmauer ist zur Hälfte des Restes fertig. Ich gebe jetzt mal die sechs Türme in Bau.

10.07.1370. Das Szenario ist abgeschlossen. Ich habe 74.076 Punkte erreicht.

Wo gibt's Verbesserungspotential? Beim Geld natürlich immer. Vielleicht würden weitere Preissenkungen den Stadtmauerbau weiter beschleunigen. Und dann ist es natürlich noch möglich, die Anzahl der Baumannschaften durch einen Betriebsbau zu erhöhen.

---

## 10.2 Add On Szenario 2 – Prahlhans

Autor: Roland, Falko

Datum: 2.4.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61142#post61142>

So kann man das Szenario 2 im Schwierigkeitsgrad „normal“ spielen:

In diesem Szenario geht es ja nur um Geld. Also kann man darauf verzichten, Betriebe zu bauen. Die Konvois teile ich, so dass ich vier habe. Und da mir die Werft zwei Kraier anbietet, nehme ich die auch.

10.4.1370. Nach zehn Tagen kaufe ich mir noch eine Schnigge – der Umsatz in Köln muss deutlich verbessert werden. Mein Bargeldbestand liegt gerade bei 470.000 GS. Ich hoffe, dass bald der Tiefpunkt erreicht ist.. Die vier Konvois kreiseln im Uhrzeigersinn durch die Hanse. Ein Schiff schaut nach Novgorod und Thorn. Die zwei letzten kaufen in Köln so viel Wein wie möglich.

22.4.1370. Noch 129 Tage. Der Bargeldbestand steigt wieder und liegt nun bei 670.000 GS.

1.5.1370. Noch 120 Tage. Ich bin wieder beim Ausgangsbargeld angelangt.

21.5.1370. Noch 100 Tage. Ich habe 1.300.000 GS.

6.6.1370. Noch 84 Tage. Ich habe 1.850.000 GS.

7.6.1370. Ich bin fertig. Mit 123.752 Punkten.

Wie geht's besser?

- Besser handeln. Beim Handeln die Stadtproduktionen konsequent bevorzugen.
- Und vor allem rechtzeitig Schluss machen – ich habe (nach dem sofortigen Verkauf im nächsten Hafen – also mit Verlust) fast 300.000 GS zu viel.
- Konvois ganz auseinander nehmen, um noch mehr handeln zu können.
- Geld leihen: Das erhöht den Bargeldbestand und solange der Rückzahlungstermin hinter dem wahrscheinlichen Schlussverkaufszeitpunkt liegt, immer mitnehmen.
- Auftrag "Einen Konvoi des Piraten XYZ besiegen". Wenn man das schafft, ist der Auftrag natürlich gut, um Geld zu verdienen. Man verdient den Auftragsbonus, den Verkaufspreis des gekaperten Schiffes und die erbeuteten Waren. Man kann natürlich auch das gekaperte Schiff nutzen, um Handel zu treiben.

---

### 10.3 Add On Szenario 3 – Des Königs Admiral

Autor: Roland, Falko

Datum: 2.4.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61161#post61161>

So kann man das Szenario 3 im Schwierigkeitsgrad „professionell“ spielen:

Ich nehme mal wieder den Konvoi auseinander. Die drei Kraier werden als Einzelkämpfer eingestellt, ebenso ein Holk. Der Restkonvoi zum Handeln erhält zwei ausgebaute Koggen. Mal schauen, wie das geht.

3.4.1370. Schon ist der erste Pirat aufgebracht – die kämpfen ja wirklich besser. Mein Kraier liegt leider nur noch bei 50%. Erste Gegenmaßnahme: es werden gleich mal alle Kraier gekauft und ausgebaut, derer ich habhaft werden kann.

9.4.1370. Fünf Piraten sind aufgebracht. Mittlerweile sind zwei Kraier mit Matrosen besetzt, die jeweils in Lübeck aufgefüllt bzw. ausgetauscht werden – keine Matrosen in die Reparatur!

16.4.1370. Zehn Piraten sind aufgebracht. Einmal netterweise ohne jeden Gegentreffer – von hinten Anschleichen bewährt sich.

19.4.1370. Ein Absturz beim Stadtbetretten. Das hatten wir ja schon mal.

21.4.1370. Fünfzehn Piraten sind aufgebracht. Das Spiel ist mit 563.835 Punkten zu Ende.

Ich habe das Spiel vor jedem Seekampf abgespeichert und zweimal neu geladen. Das Finden der Piraten war kein Problem. Meiner Meinung nach schickt die schwarze Bande zu Spielbeginn vor jede Stadt einen Konvoi - und dann fahren halt noch die bekannten Piraten zwischendurch rum. Ich habe mir eigentlich nur gemerkt, wo ich schon war (sprich Ostsee und Nordsee von der Mitte her leergefischt).

Hinweis Falko: Das Szenario lässt sich auch nur mit Autokampf gewinnen allerdings kostet das wegen der größeren Reparaturen mehr Zeit und Geld, das man sich erhandeln muss Daher wird die Punktezahl eines Spielers, der manuell kämpft, höher sein.

---

## 10.4 Add On Szenario 4 – Wirtschaftswunder

Autor: Roland

Datum: 2.4.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61168#post61168>

So kann man das Szenario 4 im Schwierigkeitsgrad „normal“ spielen:

Jetzt ist erstmals Handeln angesagt. Daher gilt es, zunächst zu speichern, und sich die Sache näher anzusehen.

Ich zerlege die zwei Dreierkonvois zu drei Zweierkonvois. Die Kraier werden in drei Einzelteile zerlegt.

8.4.1370. Die Technik - „alle Waren nach Boston“ - hat erst einmal geklappt. Ich eröffne ein weiteres Kontor

12.4.1370. Scarborough ist nun auch mein – und vier Holzfäller im Bau. Bin gespannt, wann die etwas Positives gegen den Holzangel der Nordsee bewirken. Leider ist mir nun mein Bargeld ausgegangen, nun muss mal ernsthaft gewinnbringend gehandelt werden – gerne natürlich mit England.

18.4.1370. In Edinburgh kaufe ich mir die fünfte Siedungslizenz. Für das Kontor reicht das Ansehen leider noch nicht.

Ich mache Scarborough zu meinem England-Zentrallager. Mit je einem Konvoi versorge ich von dort Nord und Süd – der Rest soll nun Waren heran karren. So viele werden das nicht mehr sein, die aktuelle Versorgung liegt (von Nord nach Süd) bei 69%, 77%, 73% und 76%. Ich glaube, ich brauche jeweils 81% zum Sieg. Wenn da dann mal ein Pechkonvoi anlandet. Oder gar ein paar Felle.

Damit der Nachschub besser funktioniert, werden nun auch die letzten Zweierkonvois auseinandergenommen.

29.4.1370 Ganz so leicht ist es nicht, die Zufriedenheit manuell hoch zu halten. Mit Autorouten ginge es jedoch viel langsamer und noch unpräziser. Ein paar Tage brauche ich noch.

5.5.1370. Es ist geschafft – das Spiel endet mit 126.360 Punkten.

Noch ein Tipp: Eine Armenspeisung erhöht (kurzzeitig) die Zufriedenheit.

---

## 10.5 Add On Szenario 5 – Siedlungsbau

Autor: Roland, Falko

Datum: 2.4.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61178#post61178>

So kann man das Szenario 5 im Schwierigkeitsgrad „normal“ spielen:

3.4.1370. Ripen wird gegründet.

26.4.1370. Heute erst wird der Baumeister in Ripen fertig – sicher drei oder vier Tage später als nötig. Aber gleichwohl ist die Wartezeit auf seine Fertigstellung ziemlich sinnlos.

Gleichzeitig gebe ich Werft und Taverne in Bau. Zudem gehen 10 Betriebe (6 Ziegel und 4 Getreide) samt den dazugehörigen Häusern in die Auftragsschleife. Ich hoffe, das Materiallager reicht.

27.5.1370. Heute machen sich meine Stadträte von Ripen auf den Weg, um ihre Siedlung als „Faktorei“ anerkennen zu lassen. Das geht jetzt dankenswerterweise bereits bei 500 Einwohnern und ohne, dass die Stadtmauer fertig gemauert sein muss. Die Gründung ist also leichter geworden als früher. Allerdings besteht der Aufbau weiterhin vor allem aus Warten: Zunächst auf den Bau des Baumeisters, dann auf die Fertigstellung der Taverne.

2.6.1370. Jetzt gründe ich die Faktorei Scarborough – dummerweise liegen meine Packesel vor Ahus. Schon wieder viereinhalb Tage verloren.

25.6.1370. Der Baumeister ist fertig. Diesmal gehen neben Stadtmauer, Taverne und Werft nur je 8 Betriebe und Häuser in Bau.

15.7.1370. Ich habe die Fertigstellung der Taverne leider um zwei Tage verpasst – heute sind jedoch Schiffe mit 500 neuen Arbeitern eingelaufen.

19.7.1370. Ahus wird gegründet.

10.8.1370. Der Baumeister steht nun auch hier. Immer das Gleiche.

27.8.1370. Meine dritte Abordnung beantragt das Stadtrecht.

3.9.1370. Ich habe den Auftrag mit 211.542 Punkten hinter mich gebracht.

Hier gäbe es sehr viel zu verbessern. Man muss es mit dem Baumaterial nicht übertreiben. Dann muss das Baumaterial, das bis zum Baumeister erforderlich ist, zum Zeitpunkt der Auftragsannahme auch schon vor der Tür stehen. Gleiches gilt für die Matrosen, sobald die Taverne fertig ist.

Hinweise Falko: Wenn man aus dem Konvoi mit den Matrosen alle ausgebauten Schiffe entfernt, werden die Matrosen auch ohne den Weg über die Taverne entlassen. Sie siedeln sich dann in der Stadt an. Man muss also nicht warten, bis die Taverne fertig ist. Das bringt noch einige Tage Zeitgewinn.

Es ist auch gut, wenn irgendwo eine Seuche ausbricht, weil dann dort sehr wahrscheinlich ein "Wirtschaftflüchtlings"-Auftrag wartet.

Man kann natürlich das Szenario mehrmals starten und schauen, ob die erste Stadt eine Bauwaren Stadt ist. Das kann das Szenario schon etwas vereinfachen.

Nachdem eine Niederlassung gebaut war, verkauft ich dort alle Häuser, um wieder etwas Geld in die Kasse zu bekommen.

---

## 10.6 Add On Szenario 6 – Steiler Aufstieg

Autor: Roland

Datum: 5.4.2011

Quelle: <http://www.patrizierforum.net/index.php?page=Thread&postID=61222#post61222>

So kann man das Szenario 6 im Schwierigkeitsgrad „professionell“ spielen:

Spielziel ist diesmal, die Beliebtheit in meiner Stadt auf 100% zu steigern. Das Ganze bis zur Bürgermeisterwahl am 10. Juli.

Nach einem Fehlversuch mit einem Baurush in Lübeck werde ich nun zum Start auf drei Kontore ausbauen. Das werden dann Malmö und wohl Oslo (als Rohstofflager).

6.4.1370. Das Kontor in Malmö geht in Bau. Da meine Beliebtheit erst bei 39% steht, dauert es noch „ein wenig“ bis zur Betriebsbaulizenz.

15.4.1370. Noch 85 Tage. Ich stehe in Lübeck bei 62% und habe dort meine Betriebe 9 - 12 in Bau gegeben. Wenn ich es recht sehe, werde ich knapp 40 brauchen – und die Arbeiter dazu. Das dauert also noch. In Malmö stehen je vier Holzfäller und Ziegeleien – vielleicht stelle ich ja doch mal einen Autokonvoi ein, um den Kram rüber zuschicken. Oslo ist leider noch nicht soweit, da krebst mein Ansehen erst bei 14%. Wird aber auch noch.

21.4.1370. Noch 79 Tage. Das Kontor in Oslo geht in Bau. Das Ansehen in Lübeck steht bei 77% bei 16 Betrieben. Ach ja, ein Pirat wurde aufgebracht – mit einer einfach ausgebauten Schnigge ohne Matrosen. Man gönnt sich ja sonst nichts.

30.4.1370. Noch 70 Tage. Auch in Oslo stehen jetzt 8 Betriebe (Holz und Ziegel). In Lübeck 19 – ungerade Zahl wegen Bargeldproblemen. Das Ansehen steht bei 90%. Offenbar geht's nun nur noch durch mehr Arbeiter.

2.5.1370. Heute bin ich Ratsherr geworden. Und das Ansehen stieg auf 91%. Wird doch.

9.5.1370. Ansehen 92%. 23 Betriebe in der Hauptstadt.

17.5.1370. Ansehen liegt bei 93%.

21.5.1370. Ich gründe in Riga mein viertes Kontor (und kaufe mir auch gleich das erste Baurecht). Warum Riga? Zufall – da kamen einfach die letzten Tage sehr viele Schiffe mit einem schönen Warenmix vorbei, und flutsch war das Ansehen von ca. 20 auf 50% gestiegen. Da galt es zugreifen, auch wenn das Bargeld jetzt wieder bei Null liegt. Dafür liegt Lübeck jetzt bei 94% - und es fahren Schiffe mit vielen Matrosen auf die Stadt zu.

Meine (manuelle) Routenführung ist weiterhin regelrecht trivial. 12 meiner 13 Schiffe fahren im Uhrzeigersinn durch die Hanse, handeln in jeder Stadt alles – und laden an Matrosen ein, was geht. Das 13. Schiff dient dem Holztransport aus Oslo und Malmö.

31.5.1370. Noch 39 Tage – das Ansehen ist mittlerweile auf 96% gestiegen. Daher veranstalte ich heute meine zweite Armenspeisung.

3.6.1370. Noch 36 Tage – mein Ansehen liegt bei 97%. Zwischenzeitlich steht in Lübeck mein 36. Betrieb – damit habe ich (es gibt insgesamt 71 Betriebe) nun die sichere „Betriebsmehrheit“. An der „Arbeitermehrheit“ muss ich wohl noch 3% arbeiten. Ich beginne jetzt jedenfalls damit, die Arbeiter in meinen Filialen Malmö und Oslo zu entlassen und in die Heimat zu überführen.

9.6.1370. Noch 30 Tage. Ich bin bei 99%.

10.6.1370. Das Spiel ist mit 43.383 Punkten (ehrlich) gewonnen.

Ich habe viel zu spät begonnen, die Arbeiter aus meinen Außenstellen umzulagern. Dort hocken immer noch 130 Arbeiter. Und ca. 300-500 Matrosen sind auf dem Weg in meine City. Allein das zeigt, dass ich wahrscheinlich mindestens 20 Tage „einfach so“ habe liegenlassen.

Aber darüber hinaus gibt's in diesem Spiel noch viel auszuprobieren. Ich habe nicht darauf geachtet – aber vielleicht gab es in der Hanse ja eine Seuche oder Belagerung – da ließen sich viele Matrosen holen.

Oder noch trivialer – einfach gemein zum Konkurrenten sein.

9.5.1370. Ein Rücksprung zum 9. Mai führt mich sofort in die Kneipe, in der ich einen Aufruhr veranlasse. Danach eine kurze Spende in der Kirche und mein Ansehen macht einen Sprung auf 100%. Ergebnis: gewonnen mit 89.584 Punkten (gemein).

Mein letztes Save zuvor stammte vom 2. Mai und würde auf 99% führen. Verbunden mit dem Anstiften eines Aufruhrs (s.o.) natürlich auf deutlich niedrigerem Niveau dürfte nochmal zehn Tage bringen. Außerdem gibt's in der Kneipe zu Beginn noch andere Gemeinheiten gegen den Konkurrenten.

---

## 11 Häufig gestellte Fragen (FAQ)

---

## 12 Tabellen

---

### 12.1 Tabelle 1: Kosten der Anteile Landesherr

| Kosten der Anteile Landesherr |      |                      |
|-------------------------------|------|----------------------|
| 1. Anteil                     | 5%   | 30.000.000           |
| 2. Anteil                     | 10%  | 34.500.000           |
| 3. Anteil                     | 15%  | 39.000.000           |
| 4. Anteil                     | 20%  | 43.500.000           |
| 5. Anteil                     | 25%  | 48.000.000           |
| 6. Anteil                     | 30%  | 52.500.000           |
| 7. Anteil                     | 35%  | 57.000.000           |
| 8. Anteil                     | 40%  | 61.500.000           |
| 9. Anteil                     | 45%  | 66.000.000           |
| 10. Anteil                    | 50%  | 70.500.000           |
| 11. Anteil                    | 55%  | 75.000.000           |
| 12. Anteil                    | 60%  | 79.500.000           |
| 13. Anteil                    | 65%  | 84.000.000           |
| 14. Anteil                    | 70%  | 88.500.000           |
| 15. Anteil                    | 75%  | 93.000.000           |
| 16. Anteil                    | 80%  | 97.500.000           |
| 17. Anteil                    | 85%  | 102.000.000          |
| 18. Anteil                    | 90%  | 106.500.000          |
| 19. Anteil                    | 95%  | 111.000.000          |
| 20. Anteil                    | 100% | 115.500.000          |
| <b>Summe:</b>                 |      | <b>1.455.000.000</b> |

---

## 12.2 Tabelle 2: Aufstiegsvoraussetzungen

| <b>Patrizier 4 - Aufstiegsvoraussetzungen</b> |                 |                |                 |                |
|---|-----------------|----------------|-----------------|----------------|
| <b>Rang braucht</b>                           | <b>Vermögen</b> | <b>Schiffe</b> | <b>Arbeiter</b> | <b>Kontore</b> |
| <b>Händler</b>                                | 80.000          | 1              | -               | 1              |
| <b>Großhändler</b>                            | 150.000         | 2              | -               | 1              |
| <b>Kaufmann</b>                               | 300.000         | 2              | 25              | 1              |
| <b>Fernkaufmann</b>                           | 500.000         | 4              | 100             | 1              |
| <b>Großkaufmann</b>                           | 800.000         | 6              | 200             | 2              |
| <b>Ratsherr</b>                               | 1.100.000       | 10             | 400             | 3              |
| <b>Ratsmeister</b>                            | 1.500.000       | 15             | 600             | 5              |
| <b>Ratspräsident</b>                          | 2.200.000       | 20             | 800             | 7              |
| <b>Patrizier</b>                              | 3.200.000       | 25             | 1.000           | 10             |

---

## 13 Abkürzungsverzeichnis

|    |  |
|----|--|
| BM | Bürgermeister                            |
| EM | Eldermann                                |
| GS | Goldstücke                               |
| KI | Künstliche Intelligenz (Computerspieler) |
| LH | Landesherr                               |

---

## 14 Stichworte

|                          |       |                       |                        |
|--------------------------|-------|-----------------------|------------------------|
| 8-er Block               | 11    | Kontorhandel          | 12                     |
| Anteil                   | 8     | Kontorverwalter       | 13                     |
| Arbeiter                 | 21    | Konvoi                | 15                     |
| Armenspeisung            | 23    | Landesherr            | 7, 8, 23               |
| Aufschwung               | 22    | Lehrmeister           | 15                     |
| Aufstiegsvoraussetzungen | 21    | Mitgliedsbeitrag      | 6                      |
| Ausbau zur Hansefaktorei | 6     | Mittelmeerhandel      | 14                     |
| Auslastung               | 21    | Piratenjagd           | 19                     |
| Auslieger                | 19    | Rang                  | 21                     |
| Ausnahmezustand          | 22    | Rezession             | 22                     |
| Belagerung               | 23    | Schiffbrüchige retten | 16                     |
| Betrieb                  | 21    | Schnellhandel         | 14                     |
| Bettler                  | 16    | Seuche                | 24                     |
| Bevölkerungsverlust      | 23    | Stadtmauerausbau      | 9                      |
| Bewachung                | 24    | Stadtstatus           | 22                     |
| Brunnen                  | 10    | Stagnation            | 22                     |
| Desktop                  | 4     | Status senken         | 8                      |
| Eigene Gebäude erkennen  | 4     | Szenario              | 25, 26, 27, 28, 29, 30 |
| Erfahrungswert           | 15    | Taskwechsel           | 4                      |
| Expeditionskonvoi        | 14    | Taverne               | 15                     |
| Exportwaren              | 14    | Treck                 | 24                     |
| Forderung                | 8, 23 | Umzug                 | 23                     |
| Geldforderung            | 8     | Umzugskosten          | 9                      |
| Katastrophe              | 24    | Warenforderung        | 8                      |
| KI - Bautätigkeit        | 11    | Wohlstand             | 22                     |
| Konkurrenz               | 24    | Zufriedenheit         | 8                      |
| Kontor                   | 4     |                       |                        |