

Bouwpunten & Region Claimen

Bouwpunten:

Dit zijn punten die je krijgt via bouwen, deze punten dienen immers ook als betaalmiddel om een nieuwe region te claimen.

Hiermee willen we bereiken dat er genoeg gebouwd wordt dit seizoen en dat bouwers daadwerkelijk voor een doel bouwen.

Alle bouw-objectives waar je punten voor kan krijgen worden op de volgende aspecten beoordeeld.

- Is het in de style van het Kingdom
- Lijkt het op de bouw-objective
- Is het ingericht

Bouwpunten categorieën:

- Hoofdstad & Steden
- Haven & Boten
- Fort
- Gevangenis
- Dorp
- Boerderij
- Extra

Hoofdstad & Steden

* Groen = verplicht

* Blauw = Punten

Van alles 1 = 10 Bonus punten

Bestuur District:

- Paleis 3
- Troonzaal (Max 1) 5
- Vergaderzaal 1
- Rechtszaal 1

Militaire District:

- Schutters training grond 1
- Krijgers training grond 1
- Wapen opslag 1

Evenement District:

- Arena (Max 1) 4

Productie District:

- Blacksmith 1
- Paardenstal 1
- Herberg 2
- Opslag voor resources 1
- Slager 1
- Kledingmaker 1
- Bakker 1
- Groenteboer 1
- Haven: Mag ook los van de Hoofdstad staan (steiger, boten etc)
(zie pagina Haven & Boten)

Townopvulling:

- Kerk 2
- Plein met Monument (fontein, standbeeld etc) 2
- Markt 1
- District met 4 Woningen 1
- Muur 2

Haven & Boten

* Groen = verplicht

* Blauw = Punten

Van alles 1 = 5 Bonus punten

Haven:

- Havenmeester Gebouw 1
- **Stijger waar 1 boot aan ligt 2**
- Hijskraan 1
- Opslagplaats 1
- Herberg 1
- Vuurtoren 1

Boot Klein:

- Ongeveer minimale grootte: 1



Boot Medium:

- Ongeveer minimale grootte: 2



Boot Groot:

- Ongeveer minimale grootte: 4



Fort / outpost

Het is handig als jij jouw region goed kan verdedigen in een aanval, een fort is hier ideaal voor. In dit fort vind je een nexus en verder allemaal andere attributen die er bij horen.

(zie puntenlijst hieronder).

De volgende bouwwerken kunnen hier voorbij komen:

* Groen = verplicht

* Blauw = Punten

Van alles 1 = 3 Bonus punten

Fort / Outpost:

- Plaats voor nexus (denk hierbij aan een Hof, of een Zaal etc) 2
- Wapenkamer 1
- Barack 1
- Paardenstal (voor minimaal 3 paarden) 1
- Opslagkamer 1
- Een cel 1
- Troonkamer 1
- Vergaderkamer 1
- Toren 1
- Katapult 1
- Balista 1



Gevangenis

De gevangenis, hier kan jij al jouw vijanden in gevangen houden in de region. Een gevangenis kan ook onderdeel zijn van een stad, haven, fort en/of dorp.

* Groen = verplicht

* Blauw = Punten

Van alles 1 = 2 Bonus punten

Gevangenis:

- 1 celblok van 8 cellen 2
- Wardens office 1
- Martelkamer 1
- Een doodveroordelingsplek, (galg, kliff etc) 1

Dorp

Een sfeervol dorp is altijd leuk om te zien, al helemaal als er ook wezens leven. Uiteraard moet een dorpje voldoen aan een aantal punten

De volgende bouwwerken kunnen hier voorbij komen:

* Groen = verplicht

Van alles 1 = 4 Bonus punten

Dorp:

- 4 losstaande huizen 2
- Herberg 2
- Plein met monument of fontein 1
- Stadshuis 1
- Markt 5 kraampjes 1
- Blacksmith 1
- Paardenstal (Max 1) 1
- Opslag voor resources 1
- Slager 1
- Kledingmaker 1
- Bakker 1
- Groenteboer 1
- Kerk 1
- District met 4 Woningen 1

Boerderij / Farm

Altijd gezellig om zomaar een boer met zijn eigen land tegen te komen.
Zie hieronder het volgende wat wij daar graag willen zien.

* Groen = verplicht

Van alles 1 = 3 Bonus punten

Boerderij:

- Schuur met dieren 2
- Weiland met dieren 2
- Paardenstal 1
- Kippenhok 1
- Varkensweide 1
- Opslag 1
- Molen 1

Farm met gewassen klein:

Ongeveer minimale grootte: 1

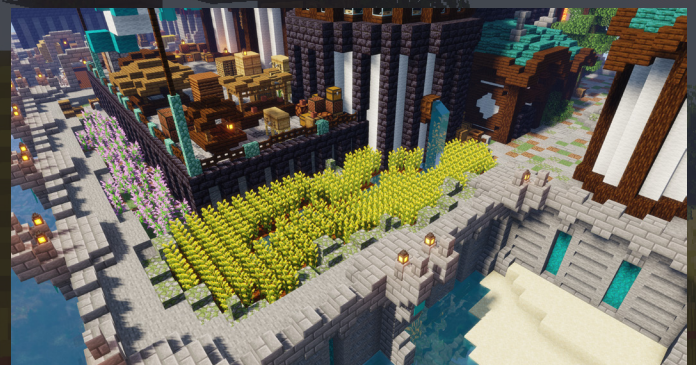
- Wheat
- Potato
- Carrot
- Beetroot (mais)
- pumpkin
- Melon

Farm met gewassen Medium:

- Ongeveer minimale grootte: 2

Farm met gewassen Groot:

- Ongeveer minimale grootte: 3



Extra

Nog wat extra dingen en decoraties waar jij punten voor kan scoren.

Extra:

- Brug / Dam 1
- Kamp (minimaal 2 tenten) 1
- Uitzichtoren 1
- Grens post 1
- Tempel 1
- Monument 1

