

Cossacks – Economie pour débutant

Pour bien démarrer une partie

- Construisez dès le début en même temps un moulin et deux Hôtels de ville de préférence près d'une carrière ou d'une forêt.
- Développez l' "Amélioration du transport des céréales" (au moulin)



- Créez dans un premier temps 30 paysans et les répartir comme ci-dessous:
 - Environ 20 pour l'exploitation de la pierre
 - Environ 20 pour l'exploitation du bois
 - Environ 10 paysans pour les constructions futures
- Construisez une forge et une réserve de préférence près d'une carrière ou d'une forêt
- Construisez deux casernes et commencez les améliorations.



- Construisez une académie
- Construisez un marché
- Développez "Nouveaux outils agricoles" (à la forge)



- Développez les "Carrières" (à l'académie)



- Développez "Assolement" puis "Nouvelles variétés de blé" et "Nouvelles variétés de seigle" (à l'académie)



- Dès que les champs sont exploitables, sélectionner 30 paysans pour la récolte de la nourriture
- Puis produisez des paysans en continue jusqu'à en avoir au moins 200 et les répartir comme ci-dessous:
 - 1/3 pour la récolte de la nourriture
 - 1/3 pour l'exploitation de la pierre
 - 1/3 pour l'exploitation du bois
 - Environ 10 paysans pour les constructions futures. Attention: conservez toujours un minimum de 100 points de nourritures pour éviter la famine!

- Développez les “Techniques de menuiserie” dans l’académie



- Développez la “Géologie” qui vous permettra de situer les mines et ainsi de faire vos fortifications en fonction.



- Puis construisez un 3eme hôtel de ville
- Placez 5 piquiers devant chaque bâtiments civil que vous créez
- Construisez progressivement des mines: commencez par construire des mines d’or puis des mines de fer puis des mines de charbon. puis développez les.

Rappel:

- les mines de fer sont marrons
- les mines de charbon sont noirs
- les mines d’or sont couleur or Protégez vos mines par 5 piquiers pour éviter une capture trop facile Si cela ne suffit pour les protéger faites les sauter (bouton Suppr) au lieu de les donner à l’ennemi!
- Construisez deux écuries et développez les unités



- Développez les “Harnais pour chevaux” à la forge. Faites des échanges au marché si besoin.



- Construisez des murs
Bloquez les accès le plus vite possible!
Faites accompagner vos paysans par quelques soldats pour éviter qu’ils ne se fassent capturés (l’ennemie aura alors votre technologie!)
- Construisez un arsenal et augmentez la vitesse de production jusqu’au niveau V minimum



- Développez “Équerre d’artilleur”



- Si vous avez opté pour une carte du type “îles” privilégiez, surtout au début les bateaux (voiliers et galères) aux piquiers.

- Vous devez développer au maximum les compétences de chaque unités en commençant par les piquiers ou vous ne tiendrez pas longtemps!
- Construisez une église.
- Puis doublez, triplez,... certains bâtiments comme l'écurie, l'arsenal, casernes.
- Développez "Augmentation salaire des tailleurs de pierre", "Platines à rouet" et "Platines à silex"



- Pour les cartes du type "îles" développez "Nouvelles techniques de construction" qui vous permettra de construire des frégates.
puis "Architectes navals" qui vous permettra de construire les bateaux 10 fois plus vite
puis pour les plus riches "Nouveaux gréements" et "Nouvelles coques et membrures"



Conseil: pour ce type de carte je vous conseille d'avoir de très bonne réserve de bois, d'or, de fer et de charbon!

Alors exploitez au maximum les mines si vous espérez gagner!

- Vous voilà fin prêt a passer au XVIIIe siècle.



- Développez la "Mongolfière"



-
- Construisez une "caserne du XVIII" puis formez des grenadiers, très pratiques pour détruire les bâtiments ennemis! Attention ils coûtent très cher en OR

Exemple de village:

Il comporte 3 hôtels de ville, une forge, 2 casernes, 3 écurie, 2 arsenaux, un marché, une académie, un moulin, un centre diplomatique et des mines, pour une population d'environ 550 en 1h de jeux.

