

Rang der Freien Gesellschaft

Inhaltsverzeichnis

- [1 Fächer der Gesellschaftstruhe](#)
- [2 Kommandos](#)
- [3 Wie steil es wird](#)
- [4 Mehr dazu](#)

Rang 1 bis 30: was mit jeder Stufe dazukommt – Fächer der Gesellschaftstruhe, gleichzeitig aktive Kommandos und der Vorrat, aus dem sie kommen.

Nicht nur die Mitglieder haben Ränge, die [Freie Gesellschaft](#) selbst hat auch einen. Er steigt durch die Aktivität der Mitglieder – das Spiel meldet dann: „Der Rang der Freien Gesellschaft ist auf ... gestiegen!“ Umgekehrt kann er auch im Weg stehen: „Der Rang der Freien Gesellschaft ist noch nicht hoch genug, um den Tausch durchzuführen.“

Die Skala reicht von **Rang 1 bis Rang 30**. Drei Dinge hängen unmittelbar daran.

1 Fächer der Gesellschaftstruhe

Ab Rang Fächer der [Truhe](#)

1	1
3	3
10	4
15	5 (Maximum)

Gemeint sind die Gegenstandsfächer; Kristalle und Gil haben davon unabhängig ihr eigenes Fach.

2 Kommandos

Ab Rang	Gleichzeitig aktiv	Vorrätig
1	–	–
5	1	5
8	2 (Maximum)	10
12	2	12
18	2	14
20	2	15 (Maximum)

Vor **Rang 5** lässt sich kein [Kommando](#) aktivieren – gekaufte Boni liegen bis dahin nur herum. Ab **Rang 8** laufen zwei gleichzeitig, mehr werden es nie. Der Rest der Skala vergrößert nur noch den **Vorrat**, also wie viele verschiedene Kommandos bereitliegen dürfen.

3 Wie steil es wird

Der in den Spieldaten hinterlegte Schwellenwert für den nächsten Rang wächst von **4.043** Punkten auf **Rang 1** über **98.228** auf Rang 5 und **1.190.000** auf Rang 15 bis **4.620.000** auf Rang 29. Rang 30 ist das Ende der Skala.

Praktisch heißt das: Die interessanten Schwellen liegen **früh**. Rang 5 (erstes Kommando), Rang 8 (zweites Kommando) und Rang 15 (fünftes Truhenfach) sind für eine aktive Gesellschaft in überschaubarer Zeit erreichbar; alles darüber ist Feinschliff.

4 Mehr dazu

- [Guide: Ränge, Rechte und Struktur der Freien Gesellschaft](#)
- [Freie Gesellschaft](#) · [Rangrechte](#) · [Gesellschaftsprojekt](#)