

Esc	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12
Bildschirm verlassen Menü aufrufen	Inlands- berater	Finanz- berater	Staatsformen ändern	Auslands- berater	Militärberater Schnellspeichern	Technologie- berater	Religion wechseln Kapitalgescheh.	Sieg- bedingungen Schnellladen	Info- Bildschirm	Hauptstadt	Globusansicht an/aus	Zivilopädie
Bindet aktuelle Einheit oder Gruppe an die Zahl Speichert Prod.Reihe (in Stadtschirm)												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Tab	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	\	
Chat zu Team Chat zu Allen Chat/Ereignis-Log	Steinbruch Aufgabe	Warten Windmühle, Wassermühle, Weingut, Wallfänger Zugang Wellenbauer	Erkunden (automatisch) Spionage Schirm	Straße Eisenbahn Straße zu Modus Stell. wechseln Ressourcen an/aus	Hütte Raster an/aus	Feldertage an/aus	Entladen (von Schiff)	Bauernhof Interface an/aus Interface minimieren	Bohrinsel Perspektive verändern Optionsmenü	Ping Karte Weide, Plantage Seepatrouille	Gehe zur vorherigen Einheit	
Caps	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Enter		
	Automatisiere Bautrupps erzwe. Einheiten- bewegungen mit Befehlsliste	Wache Luftangriff Feld markieren Spiel speichern	Spielname ändern, e-mail	Verschonen Fischernetze Aufforstungsgebiet Satellitenricht- ung Festung Flying cam Modus	Gehe zu Modus (alle Einh.) (selber Typ)	Lager		Werkstatt	Sägewerk Beladen (auf Schiff) Spiel laden	durch Einheiten schalten Runde beenden verlasse Stadtschirm erzwingen Rundenende		
Shift	Z	X	C	V	B	N	M	<	>	?		
(+LMT auf Bautell in Stadtschirm) füge Bautell ans Ende der Produktionsliste			Zentriere auf Einheit Wald/Buschungen roden Aktiviere alle Einh. des selben Typs		Stadt gründen Bombardierung Luftbomb. Modus blanke Karte an/aus	Handelnetz errichten (automatisiert)	Mine Musik an/aus	gehe zu vorher. Einheit (selbes Feld)	gehe zu nächster Einheit (selbes Feld)	durch aktive Bautrupps schalten		
Ctrl	Space											
(+LMT auf Bautell in Stadtschirm) füge Bautell an den Anfang der Produktionsliste	Runde überspringen											



Insert	Home	Pg Up	Druck	Scroll Lock	Pause
Öffne Stadtschirm der nächsten befr. Stadt	Städte durchschalten	Kamera Zoom in	Mache Screenshot	Sprachchat zum Team zu allen in Diplo-Schirm	Pause
Entf	End	Pg Down	7	8	9
Einheit auflösen	Städte durchschalten	Kamera zoom out	Bewege Einh. ↶	Bewege Einh. ↷	Bewege Einh. ↷
			4	5	6
			Rotiere durch Städte (im Stadtschirm) Bewege Einh. ↶↷	Zentriere auf Einheit	Rotiere durch Städte (im Stadtschirm) Bewege Einh. ↶↷
			1	2	3
			Bewege Einh. ↶↷	Bewege Einh. ↶↷	Bewege Einh. ↶↷

SCHIRME	GAMEPLAY	EINHEIT AKTIONEN	BAUTRUPPS (ARBEITSBOOT)
Esc Schirm verlassen Menü aufrufen	Alt Q Aufgabe Pause	B Stadt gründen (Siedler) Bombardierung (Luft Einheiten)	A Automatisieren R Straße/Eisenbahn
F1 Inlandsberater	Enter Nächste Runde	W Warten	Alt R Straße zu Modus
F2 Finanzberater	Space Runde überspringen	F Verschonen	T Hütte
F3 Staatsformen ändern	Ctrl L Spiel laden	S Wache / Luftangriff (Luft Einh.)	I Bauernhof
F4 Auslandsberater	Ctrl S Spiel speichern	E Erkunden (auto)	M Mine
F5 Militärberater	Shift F8 Schnellladen	Shift P Plündern	L Sägewerk
F6 Technologieberater	Shift F5 Schnellspeichern	G Gehe zu Modus	K Werkstatt
F7 Religion wechseln	Ctrl M Musik an/aus	Shift G Gehe zu Modus (alle Einh.)	H Lager
Shift F7 Kapitalgesellschaftberater	Ctrl R Ressourcen an/aus	Ctrl G Gehe zu Modus (selber Typ)	F Fischernetze
F8 Siegbedingungen	Ctrl T Raster an/aus	L Beladen (auf Schiff)	O Bohrinsel
F9 Info-Bildschirm	Ctrl Y Felderträge an/aus	U Entladen (von Schiff)	Shift P Weide/Plantage
F10 Hauptstadt	Ctrl B blanke Karte an/aus	Ctrl P Seepatrouille	Shift W Weingut, Windmühle, Wassermühle, Wallfänger
F11 Globusansicht an/aus	Ctrl I Interface minimieren	Alt R Standort Änderungsmodus	Shift F Aufforstungsgebiet
F12 Zivilopädie	Ctrl I Interface minimieren	Entf Einheit auflösen	Shift F Festung
Ctrl E Spionageschirm	Alt S Karte anpingen	Alt LMT alle Einh. auf Feld auswählen	Ctrl F Wald/Buschungen roden
Ctrl W Zugang Weltenbauer	Alt S Karte anpingen	Ctrl LMT selber Typ Einh. auf Feld ausw.	N Handelsnetzwerk (auto)
Ctrl O Optionsmenü	Alt S Karte anpingen	Ctrl C alle Einh. des selben Typs aktivieren	Shift Ctrl C verbessere nächste Stadt
	Alt S Karte anpingen	Ctrl A zwingen alle Einheiten mit Befehlsliste sich zu bewegen	
STADTSCHIRM	Shift LMT		KAMERA
Einfg Öffne Stadtschirm der nächsten befr. Stadt	Alt LMT	NumPad S Zentriere auf Einheit	PgUp/PgDn Zoom in/out
⇐ ⇒ MR durch Städte rotieren	Ctrl LMT	NumPad S bewege Einheit	MR Zoom in/out
Alt LMT +Bautell: produziere unendlich		Alt RMT Setze Sammelpunkt	Shift ⇐ ⇒ Rotation
Ctrl LMT +Bautell: am Anfang der Bauliste anf.	Shift RMT	Alt RMT Setze Sammelpunkt	Ctrl ⇐ drehe 45° im Uhrzeigersinn
Shift LMT +Bautell: am Ende der Bauliste anf.	LMT RMT	Alt RMT Setze Sammelpunkt	Ctrl ⇐ drehe 45° gegen Uhrzeigersinn
Enter / MM verlasse Stadtschirm	Alt LMT	Alt RMT Setze Sammelpunkt	Alt F Satellitensicht
LMT linke Maustaste	Ctrl LMT	Alt RMT Setze Sammelpunkt	Ctrl F Flugmodus
+S1 Stadtleiste	RMT	Alt MÜ +Fe: zeige Kampfverhältnisse	Alt O Perspektive verändern
+Fe Feindeinheit		MÜ Maus über	* muss in config.ini aktiviert werden

SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

REFERENCE GUIDE

DEUTSCHE VERSION

patch
3.13
updated

CIVILIZATION IV: Beyond the Sword Reference Guide

Deutsche Version

Durchführung und Gestaltung
Anion
(contact: civman@o2.pl)

Korrekturlesung
Jason77024

Deutsche Übersetzung
Howei, Shakka (Civforum.de)

Erste Deutsche Edition Version 1.0
(Stand: 7. April 2008)

Alle Icons, Bilder und anderes geistiges Eigentum in diesem Führer bleiben
das Eigentum von **Firaxis, Inc.**
Dieser Führer ist ausschließlich für nichtkommerzielle Nutzung mit legalen Kopien
von **Civilization IV: Beyond the Sword** zu benutzen.

Dank für das Hosting an



Besonderer Dank für Verbesserungsvorschläge und Fehlermeldungen geht an (alphabetische Reihenfolge):

ALESSIOCERCI • BUSHFACE • COLONY • DERAS4 • DRJAMBO • ECHINOCOCCUS • EEE_BOY • GGGANZ • GMTEMPLAR
HOLYHANDGRENADE • INNAWERKZ • JAMESDS • JOHNNY RICO • JONPFL • JPERKINSON • LANKOU • LAPOLEON • LARK
LLAMACAT • LORD ODEN • LUDWIG II • MARIOFLAG • MARKM • MNF • MR GREENFINCH • OTAKUJBSKI • PHOTITHEMALFEAS
PIKKIS • RABBIT WHITE • RINCE • SEBSTER • SNEAKY • VEDOREUS • VIRULENT • ZAGNUT

Weltgröße Standards* einige Modifikatoren

Duell 960 Felder 24 H × 40 W	2 Spieler normal 4 Zielstädte	Benöt. Gebäude** Forschungskosten Handelsprofit	×1,00 ×1,00 ×0,80	Kriegsunzufriedenheit kann bis zu 2 Einheiten pro Runde rekrutieren	×1,50	Entf. Unterhalt Städteunterhalt Kolonieunterhalt Kapitalges. Unterhalt	×0,50 ×0,45 ×0,67 ×4,00
Winzig 1664 Felder 32 H × 52 W	3 Spieler normal 4 Zielstädte	Benöt. Gebäude Forschungskosten Handelsprofit	×1,00 ×1,10 ×0,70	Kriegsunzufriedenheit kann bis zu 3 Einheiten pro Runde rekrutieren	×1,30	Entf. Unterhalt Städteunterhalt Kolonieunterhalt Kapitalges. Unterhalt	×0,60 ×0,40 ×0,60 ×2,00
Klein 2560 Felder 40 H × 64 W	5 Spieler normal 5 Zielstädte	Benöt. Gebäude Forschungskosten Handelsprofit	×1,25 ×1,20 ×0,60	Kriegsunzufriedenheit kann bis zu 4 Einheiten pro Runde rekrutieren	×1,10	Entf. Unterhalt Städteunterhalt Kolonieunterhalt Kapitalges. Unterhalt	×0,70 ×0,35 ×0,52 ×1,50
Standard 4368 Felder 52 H × 84 W	7 Spieler normal 5 Zielstädte	Benöt. Gebäude Forschungskosten Handelsprofit	×1,50 ×1,30 ×0,50	Kriegsunzufriedenheit kann bis zu 5 Einheiten pro Runde rekrutieren	×0,90	Entf. Unterhalt Städteunterhalt Kolonieunterhalt Kapitalges. Unterhalt	×0,80 ×0,30 ×0,45 ×1,00
Groß 6656 Felder 64 H × 104 W	9 Spieler normal 6 Zielstädte	Benöt. Gebäude Forschungskosten Handelsprofit	×1,75 ×1,40 ×0,40	Kriegsunzufriedenheit kann bis zu 6 Einheiten pro Runde rekrutieren	×0,70	Entf. Unterhalt Städteunterhalt Kolonieunterhalt Kapitalges. Unterhalt	×0,90 ×0,25 ×0,37 ×0,75
Riesig 10,240 Felder 80 H × 128 W	11 Spieler normal 6 Zielstädte	Benöt. Gebäude Forschungskosten Handelsprofit	×2,00 ×1,50 ×0,30	Kriegsunzufriedenheit kann bis zu 7 Einheiten pro Runde rekrutieren	×0,50	Entf. Unterhalt Städteunterhalt Kolonieunterhalt Kapitalges. Unterhalt	×1,00 ×0,20 ×0,30 ×0,50

* Basiert auf XML-Code; mehr **Spieler** möglich in "Eigenes Spiel"; **Zielstädte** legt fest wie viele "größte Städte" den Glücklichkeitsbonus von **Repräsentation** bekommen und wie weit entfernt der Kartengenerator versucht die Startpositionen zu setzen.

** Einige Gebäude und Nationalwunder benötigen eine spezielle Anzahl anderer Gebäude um gebaut zu werden (siehe: Seiten 24–29, 32).

Spieldauer Multiplikator* Andere Modifikatoren

Marathon 1500 Runden	×3.00**	Anarchiedauer Goldenes ZA Dauer Barbaren	×2,00 ×2,00 ×4,00	Beschleunig. effekt Beschl. Unmutdauer	×0,33 ×3,00	Inflation Siegverzögerung	×0,10 ×3,00
Episch 750 Runden	×1.50	Anarchiedauer Goldenes ZA Dauer Barbaren	×1,50 ×1,25 ×1,50	Beschleunig. effekt Beschl. Unmutdauer	×0,66 ×1,50	Inflation Siegverzögerung	×0,20 ×1,50
Normal 500 Runden	×1.00	Anarchiedauer Goldenes ZA Dauer Barbaren	×1,00 ×1,00 ×1,00	Beschleunig. effekt Beschl. Unmutdauer	×1,00 ×1,00	Inflation Siegverzögerung	×0,30 ×1,00
Schnell 330 Runden	×0.67	Anarchiedauer Goldenes ZA Dauer Barbaren	×0,67 ×0,80 ×0,67	Beschleunig. effekt Beschl. Unmutdauer	×1,50 ×0,67	Inflation Siegverzögerung	×0,45 ×0,67

* Basiert auf XML-Code; beeinflusst das Folgende: Stadt Wachstumsrate (Nahrung), Einheitenbau (Hammer), Gebäude, Wunder und Projektonstruktion (Hammer), Tech-Forschung (Kolben); Verbesserungen anlegen (Runden), Verbesserung aufwerten (Runden), Stadt Kulturpunkte, Geburtsratenpunkte für Große Persönlichkeit, und Großes Werk Effekte.

** außer für Einheitenbaukosten (×2.00).

	Basis Boni	Stammesdorf Ergebnisse*	Modifik.	Andere
Siedler	+4 Gesundheit +6 Zufriedenheit 24 freie Einheiten +2 Haltung der KI 3 freie Techs: Rad, Landwirtschaft, Bergbau	20% Technologie, viel Gold 10% wenig Gold 10% Siedler, Bataup, Krieger 5% Späher 5% Erfahrung, Heilung, Landkarten keine Barbaren	Forschung $\times 0.60$ Einheitenkosten $\times 0.20$ Entf. Unterhalt $\times 0.45$ Staatsf. Unterhalt $\times 0.50$ Inflation $\times 0.60$ KI Kosten** $\times 1.60$	25% Tierangriff Wsk. Tier Stärke: ~70% Barbaren in 50 Runden*** Wsk. Barb. gründen Stadt: 40% 5 freie Gewinne gegen Barbaren Barbaren Stärke: ~40%
Häuptling	+5 Gesundheit +3 Zufriedenheit 18 freie Einheiten +1 Haltung der KI 2 freie Techs: Rad, Landwirtschaft	20% viel Gold 15% Technologie 10% wenig Gold 10% Siedler, Bataup, Krieger 5% Späher, Erf., Heilung, Landkarten 5% schwache Barbaren	Forschung $\times 0.75$ Einheitenkosten $\times 0.30$ Entf. Unterhalt $\times 0.55$ Staatsf. Unterhalt $\times 0.60$ Inflation $\times 0.70$ KI Kosten $\times 1.30$	50% Tierangriff Wsk. Tier Stärke: ~60% Barbaren in 45 Runden*** Wsk. Barb. gründen Stadt: 50% 4 freie Gewinne gegen Barbaren Barbaren Stärke: ~30%
Kriegsherr	+2 Gesundheit +4 Zufriedenheit 12 freie Einheiten 1 freie Tech: Rad	15% Gold (viel oder wenig) 15% Technologie 10% Krieger, Landkarten 5% Siedler, Bataup, Späher 5% Erfahrung, Heilung 5% Barbaren (stark oder schwach)	Forschung $\times 0.90$ Einheitenkosten $\times 0.40$ Entf. Unterhalt $\times 0.65$ Staatsf. Unterhalt $\times 0.70$ Inflation $\times 0.80$ KI Kosten $\times 1.10$	75% Tierangriff Wsk. Tier Stärke: ~50% Barbaren in 40 Runden*** Wsk. Barb. gründen Stadt: 50% 3 freie Gewinne gegen Barbaren Barbaren Stärke: ~20%
Adliger	+2 Gesundheit +4 Zufriedenheit 8 freie Einheiten -1 Haltung der KI	20% wenig Gold 15% viel Gold 10% Krieger, Tech., Erf., Landkarten 5% Späher, Heilung 5% starke Barbaren 10% schwache Barbaren	Forschung $\times 1.00$ Einheitenkosten $\times 0.50$ Entf. Unterhalt $\times 0.75$ Staatsf. Unterhalt $\times 0.80$ Inflation $\times 0.90$ KI Kosten $\times 1.00$	85% Tierangriff Wsk. Tier Stärke: ~40% Barbaren in 35 Runden*** Wsk. Barb. gründen Stadt: 60% 2 freie Gewinne gegen Barbaren Barbaren Stärke: ~10%
Prinz	+2 Gesundheit +4 Zufriedenheit 6 freier Einheiten -1 Haltung der KI	20% wenig Gold 10% Krieger, Technologie 10% Erfahrung, viel Gold, Landkarten 5% Späher, Heilung 5% starke Barbaren 15% schwache Barbaren	Forschung $\times 1.10$ Einheitenkosten $\times 0.60$ Entf. Unterhalt $\times 0.85$ Staatsf. Unterhalt $\times 0.90$ Inflation $\times 0.95$ KI Kosten $\times 0.95$	90% Tierangriff Wsk. Tier Stärke: ~30% Barbaren in 30 Runden*** Wsk. Barb. gründen Stadt: 60% 1 freier Gewinne gegen Barbaren Barbaren Stärke: ~5%
König	+2 Gesundheit +4 Zufriedenheit 4 freier Einheiten -1 Haltung der KI KI beginnt mit 1 extra Bogenschütze	20% wenig Gold 10% Krieger, Technologie 10% Erfahrung, Landkarten 5% Späher, Heilung, viel Gold 10% starke Barbaren 15% schwache Barbaren	Forschung $\times 1.15$ Einheitenkosten $\times 0.70$ Entf. Unterhalt $\times 0.90$ Staatsf. Unterhalt $\times 0.95$ Inflation $\times 1.00$ KI Kosten $\times 0.90$	90% Tierangriff Wsk. Tier Stärke: ~20% Barbaren in 25 Runden*** Wsk. Barb. gründen Stadt: 70%
Kaiser	+2 Gesundheit +4 Zufriedenheit 3 freie Einheiten -1 Haltung der KI KI beginnt mit: 2 Bogensch., 2 Späher und 1 Siedler	25% wenig Gold 10% Technologie, Landkarten 5% Krieger, Späher, Erfahrung 5% Heilung, viel Gold 15% schwache Barbaren 15% starke Barbaren	Forschung $\times 1.20$ Einheitenkosten $\times 0.80$ Entf. Unterhalt $\times 0.95$ Staatsf. Unterhalt $\times 1.00$ Inflation $\times 1.00$ KI Kosten $\times 0.85$	90% Tierangriff Wsk. Tier Stärke: ~10% Barbaren in 20 Runden*** Wsk. Barb. gründen Stadt: 70%
Unsterblicher	+2 Gesundheit +4 Zufriedenheit 2 freie Einheiten -1 Haltung der KI KI beginnt mit: 3 Bogensch., 2 Späher, Bataup und Siedler	25% wenig Gold 10% Technologie, Landkarten 5% Krieger, Späher 5% Erfahrung, Heilung 15% schwache Barbaren 20% starke Barbaren	Forschung $\times 1.25$ Einheitenkosten $\times 0.90$ Entf. Unterhalt $\times 1.00$ Staatsf. Unterhalt $\times 1.00$ Inflation $\times 1.00$ KI Kosten $\times 0.80$	90% Tierangriff Wsk. Tier Stärke: ~5% Barbaren in 15 Runden*** Wsk. Barb. gründen Stadt: 80%
Gott	+2 Gesundheit +4 Zufriedenheit 1 freie Einheit -1 Haltung der KI KI beginnt mit: 4 Bogensch., 2 Späher, Bataup und 2 Siedler	25% wenig Gold 10% Technologie 5% Krieger, Späher 5% Erfahrung, Heilung, Landkarten 10% schwache Barbaren 30% starke Barbaren	Forschung $\times 1.30$ Einheitenkosten $\times 1.00$ Entf. Unterhalt $\times 1.00$ Staatsf. Unterhalt $\times 1.00$ Inflation $\times 1.00$ KI Kosten $\times 0.60$	90% Tierangriff Wsk. Barbaren in 10 Runden*** Wsk. Barb. gründen Stadt: 80%

* Basiert auf XML Code; repräsent. Wsk. der Ergebnisse von Stammesdörfern.
 * Basiert auf XML Code; repräsent. KI Kosten Modifik. für: Wachstumsrate, Einheitenbau, Stadtproduktion (Wunder nie weniger als $\times 1.00$).
 * Die erste Barbarenstadt wird 5 Runden nach Ersterscheinen gegründet.

ZIVILISATIONEN

Zivilisationen	Seite	4
Anführer	Seite	6
Anführereigenschaften	Seite	18

GELÄNDEFELDER

Geländefelder und Eigenschaften	Seite	19
Modernisierungen	Seite	20
Ressourcen	Seite	22

GEBÄUDE

Gebäude	Seite	24
Nationalwunder	Seite	32
Spezielle Gebäude und Projekte	Seite	33
Weltwunder	Seite	34
Religionen und Gesellschaften	Seite	37

EINHEITEN

Einheiten	Seite	38
Einheitenmodernisierung	Seite	46
Spezialeinheiten	Seite	50
Beförderungen	Seite	51
Beförderungsbaum	Seite	54

TECHNOLOGIEN

Technologien	Seite	56
Technologiebaum	Seite	62

VERWALTUNG

Staatsformen	Seite	66
Spezialisten	Seite	68
Stadtverwaltung	Seite	69

GAMEPLAY

Schwierigkeitsgrade	Seite	74
Spieldauer und Weltgröße	Seite	75
Tastenkombinationen	Seite	76

Zivilisation	Technologien	Spezialeinheit	Spezialgebäude	Anführer	Eigenschaften
Ägyptisches Reich	Rad Landwirtschaft	Kriegsstreitwagen (Streitwagen)	Obelisk (Monument)	Hatshepsut Ramses II	<i>Spirituell, Kreativ Spirituell, Industriell</i>
Äthiopisches Reich	Jagd Bergbau	Oromo-Krieger (Musketier)	Stele (Monument)	Zara Yaqob	<i>Kreativ, Organisiert</i>
Amerikanisches Reich	Fischen Landwirtschaft	Navy SEAL (Marine)	Einkaufszentrum (Supermarkt)	Lincoln Roosevelt Washington	<i>Philosophisch, Charismatisch Industriell, Organisiert Expansiv, Charismatisch</i>
Arabisches Reich	Mystik Rad	Kamelbogenschütze (Ritter)	Madrasa (Bibliothek)	Saladin	<i>Spirituell, Schützend</i>
Aztekenreich	Mystik Jagd	Jaguarkrieger (Schwertkämpfer)	Opferaltar (Gerichtsgebäude)	Montezuma	<i>Aggressiv, Spirituell</i>
Babylonisches Reich	Rad Landwirtschaft	Kriegsbogenschütze (Bogenschütze)	Garten (Kolosseum)	Hammurabi	<i>Aggressiv, Organisiert</i>
Byzantinisches Reich	Mystik Rad	Kataphrakt (Ritter)	Hippodrom (Theater)	Justinian I	<i>Spirituell, Imperialistisch</i>
Chinesisches Reich	Landwirtschaft Bergbau	Cho-Ko-Nu (Armbrustschütze)	Pavillon (Theater)	Mao Tse-tung Qin Shi Huangdi	<i>Expansiv, Schützend Industriell, Schützend</i>
Deutsches Reich	Jagd Bergbau	Deutscher Panzer (Panzer)	Montagewerk (Fabrik)	Bismarck Friedrich	<i>Expansiv, Industriell Philosophisch, Organisiert</i>
Englisches Reich	Fischen Bergbau	Rotrock (Schütze)	Börse (Bank)	Churchill Elisabeth Victoria	<i>Charismatisch, Schützend Philosophisch, Finanziell Finanziell, Imperialistisch</i>
Französisches Reich	Rad Landwirtschaft	Frz. Muskietier (Musketier)	Salon (Observatorium)	De Gaulle Ludwig XIV Napoleon	<i>Industriell, Charismatisch Industriell, Kreativ Organisiert, Charismatisch</i>
Griechisches Reich	Fischen Jagd	Phalanx (Axtkämpfer)	Odeon (Kolosseum)	Alexander Perikles	<i>Philosophisch, Aggressiv Philosophisch, Kreativ</i>
Hl. Römisches Reich	Mystik Jagd	Landsknecht (Pikenier)	Rathaus (Gerichtsgebäude)	Karl der Große	<i>Schützend, Imperialistisch</i>
Holländisches Reich	Fischen Landwirtschaft	Ostindienfahrer (Galeone)	Deich (Damm)	Wilhelm von Oranien	<i>Kreativ, Finanziell</i>
Indianisches Reich	Fischen Landwirtschaft	Dog Soldier (Axtkämpfer)	Totempfahl (Monument)	Sitting Bull	<i>Philosophisch, Schützend</i>
Indisches Reich	Mystik Bergbau	Schneller Baurupp (Baurupp)	Mausoleum (Gefängnis)	Ashoka Gandhi	<i>Spirituell, Organisiert Philosophisch, Spirituell</i>
Inkareich	Mystik Landwirtschaft	Quechua (Krieger)	Inka-Terrasse (Kornspeicher)	Huayna Capac	<i>Industriell, Finanziell</i>



Kultur

Gebäude

- **Funkturm** +50% Kultur
- **Buddhistische Stupa / Christliche Kathedrale / Hinduistischer Mandir / Islamische Moschee / Jüdische Synagoge / Konfuzianische Akademie / Taoistische Pagode** +50% Kultur
- **Stele*** +25% Kultur
- **Pavillon*** +25% Kultur
- **Akademie** +4 Kultur
- **Madrasa*** +4 Kultur
- **Militärakademie** +3 Kultur
- **Theater / Pavillon*** +3 Kultur
- **Universität / Seowon*** +3 Kultur
- **Bibliothek** +2 Kultur
- **Kloster (bis Wissenschaftliche Methode)** +2 Kultur
- **Tempel** +1 Kultur
- **Schloss** +1 Kultur
- **Monument / Obelisk* / Stele* / Totempfahl* (bis Astronomie)** +1 Kultur
- **Hippodrom* / Odeon*** +3 Kultur
- **Inka-Terrasse*** +2 Kultur

Wunder

- **Eremitage** +100% Kultur
- **Broadway, Hollywood, Rock 'n' Roll** jede +50% Kultur
- **Sixtinische Kapelle** +10 Kultur
- pro **Spezialist** extra +2 Kultur
- pro Gebäude der **Staatsreligion** extra +5 Kultur
- **Mausoleum von Halikarnassos, Notre Dame, Parthenon, Taj Mahal, Versailles, Zeus-Statue** jede +10 Kultur



Geburtsrate für Große Persönlichkeiten

Gebäude

- **Forum*** +25% GP Punkte

Wunder

- **Parthenon (bis Wissenschaftliche Methode)** alle Städte +50% GP Punkte
- **Nationalepos** +100% GP Punkte
- **jedes Weltwunder** +2 GP Punkte
- **jedes Nationalwunder** +1 GP Punkte
- **jeder Schrein** +1 GP Punkte
- **jede Kapitalgesellschaft HQ** +1 GP Punkte
- **Freiheitsstatue** 1 freier **Spezialist** in allen Städten des Kontinents

- **Angkor Wat, Artemis-Tempel, Große Bibliothek, Hagia Sophia, Orakel, Shwedagon Pagode, Spiralminarett, Stonehenge, Universität von Sankore** jede +8 Kultur
- **Chichen Itza, Eiffelturm, Freiheitsstatue, Globe Theatre, Großer Leuchtturm, Hängende Gärten, Koloss, Pyramiden** jede +6 Kultur
- **Cristo Redentor** +5 Kultur
- **Apostolischer Palast, Heldenepos, Moai-Statuen, Mt. Rushmore, Nationalepos, Oxford Universität, Verbotener Palast** jede +4 Kultur
- **alle Schreine** +4 Kultur
- **Nationalpark** +3 Kultur
- **Große Mauer, Rotes Kreuz** jede +2 Kultur
- **alle Kapitalgesellschaft HQs** +2 Kultur

Kapitalgesellschaften

- **Civilized Jewelers Inc** pro Ress. **Edelsteine, Gold, Silber** +4 Kultur
- **Creative Construction** pro Ress. **Aluminium, Eisen, Kupfer, Marmor, Stein** +3 Kultur
- **Sid's Sushi Co** pro Ress. **Fisch, Krabbe, Muschel, Reis** +2 Kultur

Technologien

- **Drama** kann Kulturrate anpassen
- **Musik** kann Kultur bauen

Staatsformen

- **Meinungsfreiheit** alle Städte +100% Kultur

Anführereigenschaften

- **Kreativ** alle Städte +2 Kultur

Andere

- Gebäude älter als 1000 Jahre generieren doppelte Kultur

Technologien

- **Faschismus** freier **Großer General** für ersten Entdecker
- **Kernfusion** freier **Großer Ingenieur** für ersten Entdecker
- **Kommunismus** freier **Großer Spion** für ersten Entdecker
- **Musik** freier **Großer Künstler** für ersten Entdecker
- **Physik** freier **Großer Wissenschaftler** für ersten Entdecker
- **Wirtschaftswesen** freier **Großer Händler** für ersten Entdecker

Staatsformen

- **Pazifismus** alle Städte mit **Staatsreligion** +100% GP Punkte
- **Kastensystem** unbegrenzt **Händler, Künstler, Wissenschaftler**
- **Merkantilismus** alle Städte 1 freier **Spezialist**

Anführereigenschaften

- **Philosophisch** alle Städte +100% GP Punkte



Handelsrouten

Gebäude

- **Flughafen** +1 Handelsroute
 - **Schloss** (bis **Wirtschaftswesen**) +1 Handelsroute
 - **Kothon** +1 Handelsroute
 - **Hafen / Kothon** +50% Handelsroutenkommerz
 - **Zollamt / Feitoria** +100% Kommerz
- von interkontinentalen fremden Handelsrouten

Wunder

- **Großer Leuchtturm** (bis **Kapitalgesellschaft**) alle Küstenstädte +2 Handelsrouten
- **Artemis-Tempel** (bis **Wissenschaftliche Methode**) +100% Handelsroutenkommerz in der Stadt

Technologien

- **Währung** alle Städte +1 Handelsroute
- **Kapitalgesellschaft** alle Städte +1 Handelsroute

Staatsformen

- **Freie Marktwirtschaft** alle Städte +1 Handelsroute
- **Merkantilismus** keine fremden Handelsrouten



Stadtverteidigung

Gebäude

- **Stadtmauern / Dun** +50% Stadtverteidigung
-50% Bombardierungsschaden (außer gegen **Schießpulvereinheiten**)
- **Schloss / Zitadelle** +50% Stadtverteidigung
-25% Bombardierungsschaden (außer gegen **Schießpulvereinheiten**)
- **Luftschutzkeller** -50% Schaden von **Atomwaffen**
- **Bunker** -50% Schaden von **Luftseinheiten**
- **Krankenhaus** heilt Einheiten +10% extra pro Runde

Wunder

- **Chichen Itza** (bis **Drall**) +25% Stadtverteidigung in allen Städten
- **SDI** +75% Chance auf Abfangen von **Atomwaffen** in allen Städten
- **Große Mauer** verhindert Grenzüberschreitung von Barbaren
- **Zeus-Statue** Feinde erleiden +100% Kriegsunzufriedenheit

Technologien

- **Faschismus, Kommunismus** erlaubt Permanente Allianzen
- **Militärtradition** erlaubt Verteidigungsbündnis

Militärerfahrung



Gebäude

- **Kaserne / Ikhanda** neue **Landeinheiten** +3 XP
- **Stall** (bis **Fortgeschrittene Luftfahrt**) neue **Ber. Einheiten** +2 XP
- **Jurte** (bis **Fortgeschrittene Luftfahrt**) neue **Ber. Einheiten** +4 XP
- **Trockendock** neue **Marineeinheiten** +4 XP
- **Flughafen** neue **Luftseinheiten** +3 XP
- **Zitadelle** neue **Belagerungswaffen** +5 XP
- **Totempfahl** neue **Bogenschützen** +3 XP
- **Dun** neue **Landeinheiten** freie Beförd. **Guerilla I**
- **Handelsposten** neue **Marineeinheiten** freie Beförd. **Navigation I**

Wunder

- **West Point** alle neuen Einheiten der Stadt +4 XP
- **Pentagon** in allen Städten alle neuen Einheiten +2 XP
- **Rotes Kreuz** alle neuen Einheiten freie **Sanitäter I** innerhalb eig. Grenzen
- **Große Mauer** +100% Produktion **Großer General**

Technologien

- **Schießpulver** erlaubt **Finte**
- **Militärwissenschaft** erlaubt **Blitzkrieg, Kommando**
- **Kühltechnik** +1 Bewegung für **Marineeinheiten**

Staatsformen

- **Vasallentum** alle neuen Einheiten +2 XP
- **Theokratie** alle neuen Einheiten +2 XP
- **Nat. Selbstständigkeit** in allen Städten mit **Staatsreligion** kann **Einheiten** einberufen

Anführereigenschaften

- **Aggressiv** alle **Nahkampf-** und **Schießpulvereinheiten** erhalten freie Beförderung **Kampf I**
- **Charismatisch** -25% XP benötigt für Beförderung
- **Imperialistisch** +100% **Großer General** Produktion
- **Schützend** alle **Bogenschützen** und **Schießpulvereinheiten** erhalten freie Beförderung **Garnison I** und **Drill I**

Spionage



Gebäude

- **Scotland Yard** +100% Spionage
- **Geheimdienst** +50% und pro Runde +8 Spionage
- **Sicherheitsdienst** +8 Spionage
- **Gefängnis / Mausoleum** +50% und pro Runde +4 Spionage
- **Schloss** (bis **Wirtschaftswesen**) +25% Spionage
- **Gerichtsgebäude / Opferaltar** / **Rathaus** / **Zikkurat** +2 Spionage

Staatsformen

- **Nat. Selbstständigkeit** alle Städte +25% Spionage

Zivilisation



Japanisches Reich

Fischen
Rad

Samurai
(Streitkolbenträger)

Schieferwerk
(Kohlekraftwerk)

Tokugawa

Aggressiv, Schützend



Karthagisches Reich

Fischen
Bergbau

Numid. Kavallerie
(Ber. Bogenschütze)

Kothon
(Hafen)

Hannibal

Finanziell, Charismatisch



Keltisches Reich

Mystik
Jagd

Gallischer Krieger
(Schwertkämpfer)

Dun
(Stadtmauern)

Boudicca
Brennus

Aggressiv, Charismatisch
Spirituell, Charismatisch



Khmer-Reich

Jagd
Bergbau

Ballistenelefant
(Kriegselefant)

Baray
(Aquädukt)

Suryavarman II

Expansiv, Kreativ



Koreanisches Reich

Mystik
Bergbau

Hwach'a
(Katapult)

Seowon
(Universität)

Wang Kon

Finanziell, Schützend



Malinesisches Reich

Rad
Bergbau

Plänkler
(Bogenschütze)

Münzanstalt
(Schmiede)

Mansa Musa

Spirituell, Finanziell



Mayareich

Mystik
Bergbau

Holkan
(Speerkämpfer)

Ballplatz
(Kolosseum)

Pacal II

Expansiv, Finanziell



Mongolisches Reich

Rad
Jagd

Keshik
(Ber. Bogenschütze)

Jurte
(Stall)

Dschingis Khan
Kublai Khan

Aggressiv, Imperialistisch
Aggressiv, Kreativ



Osmanisches Reich

Rad
Landwirtschaft

Janitschar
(Musketier)

Hammam
(Aquädukt)

Mehmed II
Süleyman I

Expansiv, Organisiert
Philosophisch, Imperialistisch



Persisches Reich

Landwirtschaft
Jagd

Krummsäbelkämpfer
(Streitwagen)

Apotheke
(Krämer)

Kyrus
Darius I

Charismatisch, Imperialistisch
Finanziell, Organisiert



Portugiesisches Reich

Fischen
Bergbau

Karacke
(Karavelle)

Feitoria
(Zollamt)

Joao II

Expansiv, Imperialistisch



Römisches Reich

Fischen
Bergbau

Prätorianer
(Schwertkämpfer)

Forum
(Markt)

Augustus Caesar
Julius Caesar

Industriell, Imperialistisch
Organisiert, Imperialistisch



Russisches Reich

Jagd
Bergbau

Kosak
(Kavallerie)

Forschungsinstitut
(Labor)

Katharina
Peter
Stalin

Kreativ, Imperialistisch
Philosophisch, Expansiv
Aggressiv, Industriell



Spanisches Reich

Mystik
Fischen

Konquistador
(Kürassier)

Zitadelle
(Schloss)

Isabella

Spirituell, Expansiv



Sumerisches Reich

Rad
Landwirtschaft

Geier
(Axtkämpfer)

Zikkurat
(Gerichtsgebäude)

Gilgamesch

Kreativ, Schützend



Wikingerreich

Fischen
Jagd

Berserker
(Streitkolbenträger)

Handelsposten
(Leuchtturm)

Ragnar

Aggressiv, Finanziell



Zulu-Reich

Landwirtschaft
Jagd

Impi
(Speerkämpfer)

Ikhanda
(Kaserne)

Shaka

Aggressiv, Expansiv

Anführer, Eigenschaften, und Favoriten KI-Verhalten*

	Alexander <i>Griechisches Reich</i> Philosophisch, Aggressiv Staatsform: Vasallentum Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Wachstum baut Wunder: manchmal baut Einheiten: sehr oft Aggressivität: sehr hoch Spionage: normal Technologiehandel: abgeneigt, 30%	Beziehungsfaktor: 0 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/20/80/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 2
	Ashoka <i>Indisches Reich</i> Spirituell, Organisiert Staatsform: Religionsfreiheit Religion: Buddhismus	Schwerpunkt: Religion, Forschung baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: mittel Spionage: mittel Technologiehandel: gemäßigt, 20%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 0
	Augustus Caesar <i>Römisches Reich</i> Imperialistisch, Industriell Staatsform: Repräsentation Religion: keine	Schwerpunkt: Produktion, Militär baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: mittel Spionage: normal Technologiehandel: willig, 40%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Bismarck <i>Deutsches Reich</i> Expansiv, Industriell Staatsform: Nat. Selbstständigkeit Religion: Christentum	Schwerpunkt: Militär baut Wunder: oft baut Einheiten: oft Aggressivität: mittel Spionage: hoch Technologiehandel: abgeneigt, 70%	Beziehungsfaktor: 6 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Boudicca <i>Keltenreich</i> Charismatisch, Aggressiv Staatsform: Allg. Wahlrecht Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Wachstum baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: oft Aggressivität: sehr hoch Spionage: niedrig Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/40/100/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: selten Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 1
	Brennus <i>Keltenreich</i> Spirituell, Charismatisch Staatsform: Organisierte Religion Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Religion baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: intensiv Technologiehandel: abgeneigt, 40%	Beziehungsfaktor: 0 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: oft Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 2
	Churchill <i>Englisches Reich</i> Charismatisch, Schützend Staatsform: Nat. Selbstständigkeit Religion: Christentum	Schwerpunkt: Militär, Gold baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: mittel Spionage: hoch Technologiehandel: willig, 30%	Beziehungsfaktor: 6 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 0

Alle Daten basieren auf den XML-Quellen;
baut Wunder bezieht sich nur auf Weltwunder (extrem, sehr oft, oft, manchmal, selten, sehr selten, nie);
baut Einheiten beschreibt Einheitenbau im Frieden (extrem, sehr oft, oft, moderat, manchmal, selten); **Aggressivität** beschreibt Wahrscheinlichkeit für Kriegsplanung (sehr hoch, hoch, mittel, gering, sehr gering, äußerst gering); **Spionage** (extrem, sehr hoch, hoch, intensiv, normal, mittel, gemäßigt, niedrig, sehr niedrig, minimal); **Technologiehandel** (abgeneigt – benötigt höhere KI Haltung, gemäßigt, willig, sehr willig), Prozent der fremden Zivilisationen, die eine Technologie kennen müssen bis dieser Anführer diese abgibt; **Beziehungsfaktor** (Skala: 0–10, Anführer mit ähnlichen Werten kommen besser mit einander klar. Je unterschiedlicher dieser Wert, desto mehr hassen sich beide); **Friedenswahrscheinlichkeit** (Prozentangaben für verärgerte / vorsichtige / erfreute / freundliche Haltung. Jede KI überprüft jede Runde die Möglichkeit einer Kriegserklärung gegen jede andere Zivilisation. Dafür werden relative militärische Stärke, Verteidigungsbündnisse, logistische Bedingungen (gemeinsame Grenzen, Seewege), existierende Konflikte etc. abgewogen. Die Prozentangabe zur Friedenswahrscheinlichkeit beschreibt die Wahrscheinlichkeit mit der die KI die oben beschriebene Entscheidung zum Krieg verwirft. Beachte: Nach der Entscheidung, Krieg zu erklären, können bis zu 12 Runden bis zur Kriegserklärung vergehen.
 [Dankeschön an ori, CFC für diese Erklärung]

Wohlstand
(Kommerz, Gold, und Unterhalt)

Ressourcen und Verbesserungen

- Gold +1 Kommerz, mit **Mine** extra +6 Kommerz
- Edelsteine +1 Kommerz, mit **Mine** extra +5 Kommerz
- Weihrauch +1 Kommerz, mit **Plantage** extra +5 Kommerz
- Silber +1 Kommerz, mit **Mine** extra +4 Kommerz
- Färbemittel +1 Kommerz, mit **Plantage** extra +4 Kommerz
- Seide +1 Kommerz, mit **Plantage** extra +3 Kommerz
- Pelz +1 Kommerz, mit **Lager** extra +3 Kommerz
- Gewürze +1 Kommerz, mit **Plantage** extra +2 Kommerz
- Wein +1 Kommerz, mit **Weingut** extra +2 Kommerz
- Uran mit **Mine** +3 Kommerz
- Zucker +1 Kommerz, mit **Plantage** extra +1 Kommerz
- Marmor mit **Steinbruch** +2 Kommerz
- Pferd, Schafe jede mit **Weide** +1 Kommerz
- Öl mit **Quelle** / **Bohrinsel** +1 Kommerz
- Elfenbein mit **Lager** +1 Kommerz
- Wal mit **Walfänger** +1 Kommerz
- Aluminium mit **Mine** +1 Kommerz
- Hütte, Weiler, Dorf, Gemeinde +1, +2, +3, +4 Kommerz
- Windmühle +1 Kommerz

Gebäude

- Bank +50% Gold
- Börse +65% Gold
- Krämer / Apotheke*, Markt / Forum* jede +25% Gold
- Einkaufszentrum* +20% Gold
- Münzanstalt* +10% Gold
- Feitoria* Wasserfelder +1 Kommerz
- Gerichtsgebäude / Opferaltar* / Zikkurat* –50% Unterhalt
- Rathaus* –75% Unterhalt
- Ikhand* –20% Unterhalt

Wunder

- Koloss (bis **Astronomie**) alle Städten Wasserfelder +1 Kommerz
- Wall Street +100% Gold
- Spiralminarett (bis **Computertechnologie**) jedes Gebäude der **Staatsreligion** +2 Gold
- alle **Kapitalgesellschaft HQs** jede Stadt mit **Kapitalgesellschaft** +4 Gold
- alle **Sanktuaria** jede Stadt mit **Staatsreligion** +1 Gold
- Verbotener Palast, Versailles reduziert Unterhalt in nahen Städten
- Kreml (bis **Glasfasertechnologie**) –33% Produktionsbeschleunigungskosten
- Mausoleum von Halikarnassos +50% Goldenes Zeitalter Dauer
- Taj Mahal startet Goldenes Zeitalter

Kapitalgesellschaften

- **Civilized Jewelers Inc** pro Ress. Edelsteine, Gold, Silber +1 Gold

Technologien

- Elektrizität **Windmühle** +1 Kommerz
Wassermühle +2 Kommerz
Dorf, Gemeinde +1 Kommerz
- Druckerpresse erlaubt Goldhandel über Diplomatie
- Währung kann Wohlstand bauen
- Segeln erlaubt Handel auf Küste und Fluss
- Astronomie erlaubt Handel auf Ozean

Staatsformen

- **Meinungsfreiheit** **Gemeinde** +2 Kommerz
- **Umweltschutz** **Windmühle, Aufforstungsgebiet** +2 Kommerz
verursacht auch +25% Unterhalt für **Kapitalgesellschaften**
- **Bürokratie** Hauptstadt +50% Gold
- **Emanzipation** **Hütte, Weiler, Dorf** +100% Wachstum
- **Staats Eigentum** keine Unterhaltskosten durch Entfernung zum **Palast**
- **Vasallentum** erhöht Anzahl der Einheiten ohne Unterhaltskosten
- **Freie Marktwirtschaft** –25% Unterhalt für **Kapitalgesellschaften**

Anführereigenschaften

- Finanziell alle Felder mit min. 2 Kommerz +1 Kommerz
- Organisiert –50% **Staatsform** Unterhalt

Nahrung und Wachstum



Ressourcen und Verbesserungen

- **Schwein** +1 Nahrung, mit **Weide** extra +3 Nahrung
- **Fisch** +1 Nahrung, mit **Fischerboot** extra +3 Nahrung
- **Krabbe, Muschel** jede +1 Nahrung
mit **Fischerboot** extra +2 Nahrung
- **Schafe** +1 Nahrung, mit **Weide** extra +2 Nahrung
- **Bananen** +1 Nahrung, mit **Plantage** extra +2 Nahrung
- **Mais, Weizen** jede +1 Nahrung
mit **Bauernhof** extra +2 Nahrung
- **Reis** +1 Nahrung, mit **Bauernhof** extra +1 Nahrung
- **Wild** +1 Nahrung, mit **Lager** extra +2 Nahrung
- **Wal** +1 Nahrung
- **Wein** mit **Weingut** +1 Nahrung
- **Bauernhof** ohne Ressourcen +1 Nahrung
mit Bewässerung extra +1 Nahrung
- **Windmühle** +1 Nahrung

Gebäude

- **Leuchtturm / Handelsposten*** auf jeden Wasserfeld +1 Nahrung
- **Supermarkt / Einkaufszentrum*** +1 Nahrung
- **Baray*** +1 Nahrung
- **Kornspeicher / Inka-Terrasse*** Hälfte der Nahrung bleibt nach Bevölkerungszuwachs erhalten

Wunder

- **Hängende Gärten** alle Städte +1 Bevölkerung

Kapitalgesellschaften

- **Cereal Mills** pro Ress. Mais, Reis, Weizen +0.75 Nahrung
- **Sid's Sushi Co** pro Ress. Fisch, Krabbe, Muschel, Reis +0.5 Nahrung

Technologien

- **Biologie** **Bauernhof** +1 Nahrung
kann **Bauernhöfe** ohne Bewässerung bauen
- **Öffentliche Verwaltung** **Bauernhöfe** verbreiten Bewässerung

Staatsformen

- **Staats Eigentum** **Werkstatt, Wassermühle** +1 Nahrung



Produktion

Ressourcen und Verbesserungen

- Aluminium, Kohle, Kupfer, Eisen jede +1 Hammer
- Öl mit Mine extra +3 Hammer +1 Hammer
- Pferd mit Quelle / Bohrsel extra +2 Hammer +1 Hammer, mit Weide extra +2 Hammer
- Stein +1 Hammer, mit Steinbruch extra +2 Hammer
- Marmor +1 Hammer, mit Steinbruch extra +1 Hammer
- Elfenbein +1 Hammer, mit Lager extra +1 Hammer
- Wal mit Walfänger +2 Hammer
- Kuh mit Weide +2 Hammer
- Edelsteine, Gold, Silber mit Mine +1 Hammer
- Mine ohne Ressourcen +2 Hammer
- Sägewerk, Wassermühle, Werkstatt jede +1 Hammer
- Mine, Sägewerk, Steinbruch mit Eisenbahn extra +1 Hammer

Gebäude

- Schmiede / Münzanstalt* +25% Hammer
- Fabrik / Montagewerk* +25% Hammer
- Mit Energie +50% Hammer
- Kohlekraftwerk / Wasserkraftwerk / Kernkraftwerk liefert Energie
- Schieferwerk* liefert Energie, +10% Hammer
- Damm / Deich* Flussfelder +1 Hammer
- Deich* einzigartiger Bonus: auch Wasserfelder +1 Hammer
- Trockendock +50% Produktion von Wassereinheiten
- Labor / Forschungsinstitut* +50% Raumschiffproduktion

Wunder

- Eisenbearbeitung mit Kohle +50% Hammer
- Dreischluchtdamm liefert Energie für alle Städte auf Kontinent
- Angkor Wat (bis Computertechnologie) alle Städte jeder Priester +1 Hammer
- Moai-Statuen Wasserfelder +1 Hammer
- Heldenepos +100% Produktion von Militäreinheiten
- Weltraumlift +50% Raumschiffproduktion
- Eiffelturm alle Städte freier Funkturm
- Stonehenge (bis Astronomie) alle Städte freies Monument
- Mausoleum von Halikarnassos +50% Dauer Goldenes Zeitalter
- Taj Mahal startet Goldenes Zeitalter

Kapitalgesellschaften

- Mining Inc jedes Eisen, Gold, Kohle, Kupfer, Silber +1 Hammer
- Creative Constructions jedes Aluminium, Eisen, Kupfer, Marmor, Stein +0.5 Hammer

Technologien

- Mathematik Waldrodung ergibt 50% Hammer
- Chemie, Gilden jeweils Werkstatt +1 Hammer
- Ersatzteile Windmühle, Wassermühle +1 Hammer
- Bronzeverarbeitung erlaubt Waldrodung

Staatsformen

- Staatseigentum alle Städte +10% Hammer
- Bürokratie Hauptstadt +50% Hammer

- Kastensystem Werkstatt +1 Hammer
- Allg. Wahlrecht Gemeinde +1 Hammer
- Organisierte Religion alle Städte mit Staatsreligion +25% Gebäudeproduktion
- Polizeistaat +25% Produktion von Militäreinheiten
- Sklaverei kann mit Bevölkerungsoffer Produktion fertigstellen

Anführereigenschaften

- Aggressiv +100% Kaserne und Trockendock Produktion
- Expansiv +100% Hafen und Kornspeicher Produktion
- Imperialistisch +25% Produktion von Bautrupps (nur Hammer)
- Industriell +50% Produktion von Siedlern (nur Hammer)
- Kreativ +100% Schmiede Produktion +50% Wunder Produktion
- Organisiert +100% Bibliothek, Kolosseum, und Theater Produktion
- Philosophisch +100% Gerichtsgebäude, Fabrik, und Leuchtturm Produktion
- Schützend +100% Universität Produktion
- Spirituell +100% Schloss und Stadtmauern Produktion
- +100% Tempel Produktion
- +100% Cristo Redentor (Wunder) Produktion

Forschung



Gebäude

- Akademie +50% Forschung
- Bibliothek / Madrasa*, Labor / Forschungsinstitute*, Observatorium / Salon*, Universität jede +25% Forschung
- Seowon* +35% Forschung
- Kloster (bis Wissenschaftliche Methode) +10% Forschung

Wunder

- Internet liefert alle Techs, die mind. 2 bekannte Zivilisationen kennen +100% Forschung
- Oxford Universität +100% Forschung
- Universität von Sankore (bis Computertechnologie) alle Gebäude der Staatsreligion +2 Kolben
- Orakel 1 freie Technologie

Kapitalgesellschaften

- Aluminium Co jede verbrauchte Kohle +3 Kolben
- Standard Ethanol jeder verbrauchte Mais, Reis, Zucker +2 Kolben

Technologien

- Alphabet erlaubt Technologiehandel, kann Forschung bauen
- Liberalismus 1 freie Technologie für ersten Entdecker

Staatsformen

- Religionsfreiheit in allen Städten +10% Forschung
- Repräsentation in allen Städten pro Spezialist +3 Kolben

Diplomatische Haltung**

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+2)
 gleiche Religion: +1 (+4)
 andere Religion: -1
 nahe Kulturgrenzen: max. -4
 niedrigerer/höherer Rang.: -2/0

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+2)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
 gleiche Religion: +1 (+7)
 andere Religion: 0
 nahe Kulturgrenzen: max. -2
 niedrigerer/höherer Rang.: 0/3

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
 gleiche Religion: +1 (+3)
 andere Religion: 0
 nahe Kulturgrenzen: max. -4
 niedrigerer/höherer Rang.: -1/+1

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+2)
 gleiche Religion: +1 (+3)
 andere Religion: 0
 nahe Kulturgrenzen: max. -4
 niedrigerer/höherer Rang.: -1/0

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+5)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+5)
 gleiche Religion: +1 (+3)
 andere Religion: -1
 nahe Kulturgrenzen: max. -3
 niedrigerer/höherer Rang.: -1/0

Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
 gleiche Religion: +1 (+6)
 andere Religion: -2
 nahe Kulturgrenzen: max. -2
 niedrigerer/höherer Rang.: -2/0

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+5)
 gleiche Religion: +1 (+3)
 andere Religion: -1
 nahe Kulturgrenzen: max. -2
 niedrigerer/höherer Rang.: 0/0

Diplomatisches Verhältnis ab wann Handel aufgekündigt wird***

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: verärgert
 Gesundheitsbonus: verärgert
 Landkarten: zufrieden
 offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: verärgert
 Glücklichsbonus: wütend
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: verärgert
 offene Grenzen: wütend

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: verärgert
 Glücklichsbonus: wütend
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: verärgert
 offene Grenzen: wütend

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: verärgert
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: vorsichtig
 offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: verärgert
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: verärgert
 offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: verärgert
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: vorsichtig
 offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: verärgert
 Glücklichsbonus: wütend
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: vorsichtig
 offene Grenzen: verärgert

erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: zufrieden
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: vorsichtig
 übern. Staatsform: zufrieden, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: vorsichtig
 stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: verärgert
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: vorsichtig

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: vorsichtig
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: vorsichtig
 stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: vorsichtig
 stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: vorsichtig
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: zufrieden
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: vorsichtig
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

Angriffsmut: extrem – mehr KI-Angriffe bei schlechter Siegwahrscheinlichkeit, (sehr hoch, hoch, normal);
Stadtzerstörung (nie – 0%, fast nie – 5%, sehr selten – 10%, selten – 20%, manchmal – 25%, oft – 50%, sehr oft – 75%);
Gesprächsabweisung (kurz, gemäßigt, mittel, lang, sehr lang);
Kriegstreiberachtung ist ein Beziehungsbonus zwischen zwei Anführern. Dabei ist der kleinere Wert ausschlaggebend (Skala: 0–2).

** Basiert auf XML Code; gibt Aufschluss über die diplomatischen Konsequenzen deiner Religion und Staatsformauswahl, wie auch zufällige Ereignisse. Grundhaltung bei Erstkontakt, beeinflusst durch Schwierigkeitsgrad (siehe: Seite 74); Andere Religion – es gibt kein Limit für negative Haltung, in der Spielzeit können es mehr werden als die gegebenen (Basis-) Werte; Andere Betrachtungen (dasselbe für alle Anführer): offene Grenzen, Bonushandel, Verteidigungspakt: +2 jeweils; verllorener Krieg: -1.

*** Basiert auf XML Code (Skala: freundlich, erfreut, vorsichtig, verärgert, wütend). Auch (für alle Anführer) **Tribut einfordern** oder **Hilfe geben** bei oder unter „vorsichtig“ wird abgelehnt.

Alexander

Ashoka

Augustus Caesar

Bismarck

Boudicca

Brennus

Churchill

Anführer, Eigenschaften, und Favoriten

KI-Verhalten*

	Darius I <i>Persisches Reich</i> Organisiert, Finanziell Staatsform: Religionsfreiheit Religion: keine	Schwerpunkt: Gold, Wachstum baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: oft Aggressivität: mittel Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 0
	De Gaulle <i>Französisches Reich</i> Industriell, Charismatisch Staatsform: Nat. Selbstständigkeit Religion: Christentum	Schwerpunkt: Produktion, Wachstum baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: hoch Spionage: intensiv Technologiehandel: gemäßigt, 40%	Beziehungsfaktor: 0 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: kurz Kriegstreiberachtung: 2
	Dschingis Khan <i>Mongolisches Reich</i> Aggressiv, Imperialistisch Staatsform: Polizeistaat Religion: keine	Schwerpunkt: Militär baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: sehr oft Aggressivität: sehr hoch Spionage: normal Technologiehandel: abgeneigt, 40%	Beziehungsfaktor: 0 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: sehr oft Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 2
	Elizabeth <i>Englisches Reich</i> Philosophisch, Finanziell Staatsform: Religionsfreiheit Religion: Christentum	Schwerpunkt: Gold, Kultur baut Wunder: manchmal baut Einheiten: manchmal Aggressivität: sehr niedrig Spionage: intensiv Technologiehandel: willig, 40%	Beziehungsfaktor: 9 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 0
	Friedrich <i>Deutsches Reich</i> Philosophisch, Organisiert Staatsform: Allg. Wahlrecht Religion: Christentum	Schwerpunkt: Produktion baut Wunder: manchmal baut Einheiten: manchmal Aggressivität: mittel Spionage: mittel Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 0
	Gandhi <i>Indisches Reich</i> Spirituell, Philosophisch Staatsform: Allg. Wahlrecht Religion: Hinduismus	Schwerpunkt: Kultur baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: selten Aggressivität: sehr niedrig Spionage: minimal Technologiehandel: willig, 20%	Beziehungsfaktor: 10 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 0
	Gilgamesch <i>Sumerisches Reich</i> Schützend, Kreativ Staatsform: Erbrecht Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Kultur baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: normal Technologiehandel: willig, 20%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/60/90/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 2
	Hammurabi <i>Babylonisches Reich</i> Organisiert, Aggressiv Staatsform: Bürokratie Religion: keine	Schwerpunkt: Kultur baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: oft Aggressivität: mittel Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 40%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 1
	Hannibal <i>Karthagisches Reich</i> Finanziell, Charismatisch Staatsform: Freie Marktwirtschaft Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Gold baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: sehr selten Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 2



Gesundheit

Ressourcen

- Zugriff auf Bananen, Fisch, Krabbe, Kuh, Mais, Muschel, Reis, Schafe, Schwein, Weizen, Wild jede +1 Gesundheit

Gebäude

- Krankenhaus +3 Gesundheit
- Aquädukt / Baray* / Hammam* +2 Gesundheit
- Garten* +2 Gesundheit
- Apotheke* +2 Gesundheit
- Kornspeicher / Inka-Terrasse* mit Mais, Reis, Weizen jede +1 Gesundheit

- Krämer / Apotheke* mit Bananen, Gewürze, Wein, Zucker jede +1 Gesundheit

- Supermarkt / Einkaufszentrum* mit Kuh, Schafe, Schwein, Wild jede +1 Gesundheit

- Hafen / Kothon* mit Fisch, Krabbe, Muschel jede +1 Gesundheit

- Öffentliche Verkehrsmittel mit Öl extra +1 Gesundheit

- mit Umweltschutz extra +2 Gesundheit

- Recyclinganlage keine Ungesundheit von Gebäuden

- Schmiede / Münzanstalt*, Labor / Forschungsinstitut*, Flughafen, Trockendock jede +1 Ungesundheit

- Fabrik / Montagewerk* +1 Ungesundheit

- mit Öl und Kohle jede extra +2 Ungesundheit

- Kohlekraftwerk / Schieferwerk* +2 Ungesundheit

- Industriegebiet +2 Ungesundheit

- mit Öl und Kohle jede extra +1 Ungesundheit

Wunder

- Hängende Gärten jede Stadt +1 Gesundheit
- Nationalpark entfernt Kohle, keine Ungesundheit durch Bevölkerung

- Eisenbearbeitung +2 Ungesundheit

Technologien

- Gentechnik +3 Gesundheit
- Zukunftstechnologie jede +1 Gesundheit
- Ökologie kann Fallout entfernen
- Eisenverarbeitung kann Dschungel entfernen

Staatsformen

- Umweltschutz +6 Gesundheit

Anführereigenschaften

- Expansiv +2 Gesundheit

* einzigartiges Gebäude
** für Standardkarte, Anzahl abhängig von Kartengröße

Zufriedenheit



Ressourcen und Verbesserungen

- Zugriff auf Edelsteine, Elfenbein, Färbemittel, Filmhits, Gold, Gewürze, Hitsingles, Musicals, Pelz, Seide, Silber, Wal, Weihrauch, Wein, Zucker jede +1 Zufriedenheit
- Aufforstungsgebiet jede +1 Zufriedenheit

Gebäude

- alle Tempel +1 Zufriedenheit

- Buddhistische Stupa / Christliche Kathedrale / Hinduistischer Mandir / Islamische Moschee / Jüdische Synagoge / Konfuzian. Akademie / Taoistische Pagode +2 Zufriedenheit

- mit Weihrauch extra +1 Zufriedenheit

- Kolosseum / Ballplatz* / Garten* +1 Zufriedenheit

- pro 20% Kulturrate extra +1 Zufriedenheit

- Ballplatz* zus. Bonus: +2 Zufriedenheit

- Odeon* +2 Zufriedenheit

- pro 20% Kulturrate extra +1 Zufriedenheit

- mit Hitsingles extra +1 Zufriedenheit

- Theater / Pavillon* mit Färbemittel extra +1 Zufriedenheit

- pro 10% Kulturrate extra +1 Zufriedenheit

- Hippodrom* +1 Zufriedenheit

- pro 5% Kulturrate extra +1 Zufriedenheit

- mit Pferd extra +1 Zufriedenheit

- Schmiede / Münzanstalt* mit Edelsteine, Gold, Silber jede +1 Zufriedenheit

- Markt / Forum* mit Elfenbein, Pelz, Seide, Wal jede +1 Zufriedenheit

- Einkaufszentrum* mit Filmhits, Hitsingles, Musicals jede +1 Zufriedenheit

- Funkturm mit Filmhits, Hitsingles, Musicals jede +1 Zufriedenheit

- pro 10% Kulturrate extra +1 Zufriedenheit

- Hammam* +2 Zufriedenheit

- Mausoleum* +2 Zufriedenheit

- Gefängnis / Mausoleum* -25% Kriegsunzufriedenheit

- Opferaltar* -50% Unmutsdauer durch Opfern von Bevölkerung

Wunder

- Globe Theatre keine Unzufriedenheit

- Notre Dame alle Städte auf dem Kontinent +2 Zufriedenheit

- Broadway, Hollywood, Rock 'n' Roll jede +1 Zufriedenheit

- Mt. Rushmore alle Städte auf dem Kontinent -25% Kriegsunzufriedenheit

Technologien

- Zukunftstechnologie jede +1 Zufriedenheit

Staatsformen

- Repräsentation in 5 größten Städten* +3 Zufriedenheit

- Erbrecht pro Militäreinheit in Stadt +1 Zufriedenheit

- Religionsfreiheit pro Religion in Stadt +1 Zufriedenheit

- Nat. Selbstständigkeit: Kaserne / Ikhanda* +2 Zufriedenheit

- Polizeistaat -50% Kriegsunzufriedenheit

Anführereigenschaften

- Charismatisch alle Städte +1 Zufriedenheit

- Charismatisch: Funkturm +1 Zufriedenheit

- Monument / Obelisk* / Stele* / Totempfahl* +1 Zufriedenheit

Spezialisten und Boni

	Bürger +1 Hammer <i>als anderer Spezialist einsetzbar</i>	freier Spezialist durch Freiheitsstatue (in allen Städten auf dem Kontinent)
	Händler +3 Gold +3 Geburtsrate für Große Persönlichkeit	Krämer / Apotheke* (2), Markt / Forum* (2), Wall Street (3)
	Ingenieur +2 Hammer +3 Geburtsrate für Große Persönlichkeit	freie: Industriegebiet (1) Schmiede / Münzanstalt* (1), Fabrik (2), Montagewerk* (4), Industriegebiet (2), Eisenbearbeitung (3)
	Künstler +1 Kolben, +4 Kultur +3 Geburtsrate für Große Persönlichkeit	freie: Salon* (1) Theater / Pavillon* (2), Odeon* (2), Funkturm (2), Globe Theater (3)
	Priester +1 Hammer, +1 Gold +3 Geburtsrate für Große Persönlichkeit	freie: Artemis-Tempel (1) Buddhist. Stupa (2), Christl. Kathedrale (2), Konfuzianische Akademie (2), Hinduist. Mandir (2), Islamische Moschee (2), Jüdische Synagoge (2), Taoist. Pagode (2), Madrasa* (2), Obelisk* (2), alle Tempel (1), Angkor Wat (3), alle Schreine (3)
	Spion +1 Kolben, +4 Spionage +3 Geburtsrate für Große Persönlichkeit	Gerichtsgebäude / Opferraltar* / Rathaus* / Zikkurat* (1), Gefängnis / Mausoleum* (2), Geheimdienst (2), Sicherheitsdienst (2), Kreml (2)
	Wissenschaftler +3 Kolben +3 Geburtsrate für Große Persönlichkeit	freie: Forschungsinstitut* (2), Große Bibliothek (2), Nationalpark (1 pro Aufforstungsgebiet) Bibliothek / Madrasa* (2), Observatorium / Salon* (1), Labor / Forschungsinstitut* (1), Oxford Universität (3)
	Großer Händler +1 Nahrung, +6 Gold <i>Großer Händler in Stadt angesiedelt</i>	freie: Erstentdecker vom Wirtschaftswesen (1) Um Wahrscheinlichkeit für Großen Händler zu erhöhen, baue: Artemis-Tempel , Eiffelturm , Freiheitsstatue , Großer Leuchtturm , Koloss , Vereinte Nationen , Versailles , Wall Street
	Großer Ingenieur +3 Hammer, +3 Kolben <i>Großer Ingenieur in Stadt angesiedelt</i>	freie: Erstentdecker der Kernfusion (1) Um Wahrscheinlichkeit für Großen Ingenieur zu erhöhen, baue: Cristo Redentor , Dreischluchtendamm , Eisenbearbeitung , Hagia Sophia , Hängende Gärten , Pyramiden
	Großer Künstler +3 Gold, +12 Kultur <i>Großer Künstler in Stadt angesiedelt</i>	freie: Erstentdecker von Musik (1) Um Wahrscheinlichkeit für Großen Künstler zu erhöhen, baue: Broadway , Globe Theater , Eremitage , Heldenepos , Hollywood , Mausoleum von Halik , Mt. Rushmore , Nationalepos , Notre Dame , Parthenon , Rock 'n' Roll , Sixtinische Kapelle , Zeus-Statue , Taj Mahal
	Großer Militärausbilder +2 XP für alle neuen Militäreinheiten pro <i>Großer General in Stadt angesiedelt</i>	freie: Erstentdecker vom Faschismus (1), Siege im Kampf
	Großer Prophet +2 Hammer, +5 Gold <i>Großer Prophet in Stadt angesiedelt</i>	Um Wahrscheinlichkeit für Großen Propheten zu erhöhen, baue: Angkor Wat , Apostolischer Palast , Chichen Itza , Moai-Statuen , Orakel , Shwedagon Pagode , Spiralminarett , Stonehenge
	Großer Spion +3 Kolben, +12 Spionage <i>Großer Spion in Stadt angesiedelt</i>	freie: Erstentdecker vom Kommunismus (1) Um Wahrscheinlichkeit für Großen Spion zu erhöhen, baue: Große Mauer , Kreml , Pentagon , Scotland Yard , Verbotener Palast , West Point
	Großer Wissenschaftler +1 Hammer, +6 Kolben <i>Großer Wissenschaftler in Stadt angesiedelt</i>	freie: Erstentdecker der Physik (1) Um Wahrscheinlichkeit für Großen Wissenschaftler zu erhöhen, baue: Große Bibliothek , Nationalpark , Oxford Universität , Rotes Kreuz , Universität von Sankore , Weltraumlift

* einzigartiges Gebäude

wichtige Gebäude

Diplomatische Haltung**

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+2)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: -1/+1

Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+6)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+3)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: -2/+2

Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -4
niedrigerer/höherer Rang.: -1/+2

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+2)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -3
niedrigerer/höherer Rang.: 0/+1

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: -1
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: 0/+2

Basis: 2, gemeinsam Krieg: +1 (+2)
bevorzugte Staatsform: +1 (+6)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: -1
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: 0/+1

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: -1
nahe Kulturgrenzen: max. -3
niedrigerer/höherer Rang.: -2/0

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+5)
andere Religion: -1
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: 0/+1

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+2)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: -1
nahe Kulturgrenzen: max. -3
niedrigerer/höherer Rang.: -1/0

Diplomatisches Verhältnis ab wann Handel aufgekündigt wird***

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: verärgert
Glücklichkeitsbonus: wütend
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: wütend

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: verärgert
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: zufrieden
offene Grenzen: verärgert

Technologie: wütend
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: freundlich
offene Grenzen: wütend

Technologie: wütend
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: wütend
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: vorsichtig
offene Grenzen: wütend

Technologie: keins
strategischer Bonus: verärgert
Glücklichkeitsbonus: keins
Gesundheitsbonus: keins
Landkarten: keins
offene Grenzen: keins

Technologie: wütend
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: verärgert
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: vorsichtig
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: vorsichtig
permanente Allianz: vorsichtig
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: vorsichtig
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: verärgert
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: verärgert
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: vorsichtig
stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: zufrieden, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: verärgert

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: verärgert
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: verärgert
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: verärgert

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: vorsichtig
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: verärgert
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: vorsichtig
stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: verärgert
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

Darius I

De Gaulle

Dschingis Khan

Elizabeth

Friedrich

Gandhi

Gilgamesch

Hammurabi

Hannibal

Anführer, Eigenschaften, und Favoriten

KI-Verhalten*

	Hatschepsut <i>Ägyptisches Reich</i> Spirituell, Kreativ Staatsform: Organisierte Religion Religion: keine	Schwerpunkt: Kultur, Religion baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: manchmal Aggressivität: mittel Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 9 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 0
	Huayna Capac <i>Inkareich</i> Industriell, Finanziell Staatsform: Erbrecht Religion: keine	Schwerpunkt: Gold, Produktion baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: hoch Spionage: mittel Technologiehandel: abgeneigt, 30%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: sehr selten Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 2
	Isabella <i>Spanisches Reich</i> Spirituell, Expansiv Staatsform: Theokratie Religion: Christentum	Schwerpunkt: Religion baut Wunder: manchmal baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: mittel Spionage: hoch Technologiehandel: abgeneigt, 60%	Beziehungsfaktor: 6 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: manchmal Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 1
	Joao II <i>Portugiesisches Reich</i> Imperialistisch, Expansiv Staatsform: Erbrecht Religion: Christentum	Schwerpunkt: Forschung, Militär baut Wunder: manchmal baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: mittel Spionage: intensiv Technologiehandel: willig, 40%	Beziehungsfaktor: 6 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Julius Caesar <i>Römisches Reich</i> Organisiert, Imperialistisch Staatsform: Repräsentation Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Produktion baut Wunder: manchmal baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: normal Technologiehandel: abgeneigt, 40%	Beziehungsfaktor: 4 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Justinian I <i>Byzantinisches Reich</i> Spirituell, Imperialistisch Staatsform: Theokratie Religion: Christentum	Schwerpunkt: Religion, Militär baut Wunder: oft baut Einheiten: sehr oft Aggressivität: hoch Spionage: intensiv Technologiehandel: willig, 30%	Beziehungsfaktor: 4 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 30/80/100/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 1
	Karl der Große <i>Heiliges Römisches Reich</i> Imperialistisch, Schützend Staatsform: Vasallentum Religion: Christentum	Schwerpunkt: Militär, Religion baut Wunder: selten baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: normal Technologiehandel: willig, 30%	Beziehungsfaktor: 6 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/60/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Katharina <i>Russisches Reich</i> Kreativ, Imperialistisch Staatsform: Erbrecht Religion: Christentum	Schwerpunkt: Kultur, Militär baut Wunder: oft baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: hoch Spionage: sehr hoch Technologiehandel: willig, 20%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/20/80/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 2
	Kublai Khan <i>Mongolisches Reich</i> Aggressiv, Kreativ Staatsform: Bürokratie Religion: Buddhismus	Schwerpunkt: Militär, Kultur baut Wunder: oft baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: hoch Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 1 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: manchmal Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 2

Staatsformen

Unterhalt Effekte

Wer mag es?

Arbeit

**Kastensystem**

erf. Gesetzgebung

mittel

- unbegrenzt **Künstler, Wissenschaftler, und Händler**
- +1 Hammer von **Werkstatt**

Wang Kon

**Emanzipation**

erf. Demokratie

niedrig

- +100% Wachstum für **Hütte, Weiler, und Dorf**
- Glücklichsstrafe für Zivilisationen ohne Emanzipation

Lincoln

**Dezentralisierung**

niedrig

**Merkantilismus**

erf. Bankwesen

mittel

- 1 freier **Spezialist** pro Stadt
- keine ausländischen Handelsrouten
- ausländ. **Kapitalgesellschaften** haben keinen Effekt

Roosevelt,
Tokugawa**Freie Marktwirtschaft**

erf. Wirtschaftswesen

mittel

- -25% Unterhaltskosten für **Kapitalgesellschaften**
- +1 Handelsroute pro Stadt

Hannibal,
Mansa Musa**Staatseigentum**

erf. Kommunismus

niedrig

- kein Unterhalt durch Entfernung vom **Palast**
- **Kapitalgesellschaften** haben keinen Effekt
- +10% Hammer in allen Städten
- +1 Nahrung von **Werkstatt und Wassermühle**

Mao Tse-tung,
Stalin**Umweltschutz**

erf. Medizin

mittel

- +25% Unterhaltskosten für **Kapitalgesellschaften**
- +6 Gesundheit in allen Städten
- +2 Gesundheit von **Öffentliche Verkehrsmittel**
- +2 Kommerz von **Windmühle und Aufforstungsgebiet**

Sitting Bull

**Heidentum**

niedrig

**Organisierte Religion**

erf. Monotheismus

hoch

- kann **Missionare** ohne **Kloster** bauen
- +25% Produktion von Gebäuden in Städten mit **Staatsreligion**

Brennus, Hatschepsut,
Ramses II, Suryavarma II**Theokratie**

erf. Theologie

mittel

- +2 XP für alle neuen Einheiten in Städten mit **Staatsreligion**
- keine Verbreitung von Nicht-Staatsreligionen

Isabella, Justinian I,
Saladin, Zara Yaqob**Pazifismus**

erf. Philosophie

keine

- +100% Geburtsrate für **Große Persönlichkeit** in Städten mit **Staatsreligion**
- +1 Unterhaltskosten pro **Militäreinheit**

**Religionsfreiheit**

erf. Liberalismus

niedrig

- keine **Staatsreligion**
- +1 Zufriedenheit pro Nicht-Staatsreligion in Stadt
- +10% Forschung in allen Städten

Ashoka, Darius I, Elizabeth,
Wilhelm von Oranien

* Für Kleine- und Standardkarten, Anzahl abhängig von Kartengröße (siehe Seite 75, "Standard" Spalte – Anzahl Städte).

Staatsformen	Unterhalt	Effekte	Wer mag es?
 Despotismus erf. Monarchie	niedrig	—	—
 Erbrecht erf. Monarchie	niedrig	<ul style="list-style-type: none"> +1 Zufriedenheit pro in Stadt stationierter Militäreinheit 	Gilgamesch, Huayna Capac, Joao II, Katharina, Ludwig XIV, Pacal II, Ragnar, Süleyman I
 Repräsentation erf. Verfassung	mittel	<ul style="list-style-type: none"> +3 Forschung pro Spezialist +3 Zufriedenheit in 5 größten Städten* 	Augustus Caesar, Julius Caesar, Napoleon, Perikles, Victoria
 Polizeistaat erf. Faschismus	hoch	<ul style="list-style-type: none"> +25% Produktion von Militäreinheiten −50% Kriegsunzufriedenheit 	Dschingis Khan, Montezuma, Shaka
 Allg. Wahlrecht erf. Demokratie	mittel	<ul style="list-style-type: none"> +1 Hammer von Gemeinde kann mit Gold Produktion beschleunigen 	Boudicca, Friedrich, Gandhi
 Barbarismus	niedrig	—	—
 Vasallentum erf. Feudalismus	hoch	<ul style="list-style-type: none"> +2 XP für alle neuen Einheiten erhöht die Einheitenanzahl ohne Unterhaltskosten (Anzahl abhängig von Kartengröße) 	Alexander, Karl der Große, Kyrus, Mehmed II
 Bürokratie erf. Öffentliche Verwaltung	hoch	<ul style="list-style-type: none"> Hauptstadt produziert +50% Hammer und Gold 	Hammurabi, Kublai Khan, Peter, Qin Shi Huangdi
 Nat. Selbstständigkeit erf. Nationalismus	keine	<ul style="list-style-type: none"> kann 3 Einheiten pro Runde einberufen (1 pro Stadt) +25% Spionage in allen Städten +2 Zufriedenheit von Kaserne 	Bismarck, Churchill, De Gaulle
 Meinungsfreiheit erf. Liberalismus	niedrig	<ul style="list-style-type: none"> +100% Kultur in allen Städten +2 Kommerz von Gemeinde 	Washington
 Stammessystem	niedrig	—	—
 Sklaverei erf. Bronzeverarbeitung	mittel	<ul style="list-style-type: none"> kann Bevölkerung opfern, um Produktion zu vollenden 	—
 Leibeigenschaft erf. Feudalismus	niedrig	<ul style="list-style-type: none"> Bautrupps errichten Verbesserungen 50% schneller 	—

Regierung

Recht

Arbeit

Diplomatische Haltung**

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+2)
 gleiche Religion: +1 (+5)
 andere Religion: −2
 nahe Kulturgrenzen: max. −2
 niedrigerer/höherer Rang.: −1/+2

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
 gleiche Religion: +1 (+5)
 andere Religion: −2
 nahe Kulturgrenzen: max. −3
 niedrigerer/höherer Rang.: −1/+1

Basis: −1, gemeinsam Krieg: +1 (+2)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
 gleiche Religion: +1 (+6)
 andere Religion: −2
 nahe Kulturgrenzen: max. −3
 niedrigerer/höherer Rang.: −1/+1

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+2)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
 gleiche Religion: +1 (+3)
 andere Religion: −1
 nahe Kulturgrenzen: max. −2
 niedrigerer/höherer Rang.: 0/+2

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
 gleiche Religion: +1 (+3)
 andere Religion: −1
 nahe Kulturgrenzen: max. −4
 niedrigerer/höherer Rang.: −1/0

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
 gleiche Religion: +1 (+6)
 andere Religion: −2
 nahe Kulturgrenzen: max. −2
 niedrigerer/höherer Rang.: −2/0

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+2)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
 gleiche Religion: +1 (+6)
 andere Religion: −2
 nahe Kulturgrenzen: max. −3
 niedrigerer/höherer Rang.: −1/+1

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+2)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
 gleiche Religion: +1 (+5)
 andere Religion: −2
 nahe Kulturgrenzen: max. −4
 niedrigerer/höherer Rang.: −2/0

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
 bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
 gleiche Religion: +1 (+4)
 andere Religion: 0
 nahe Kulturgrenzen: max. −3
 niedrigerer/höherer Rang.: 0/+3

Diplomatisches Verhältnis ab wann Handel aufgekündigt wird***

Technologie: wütend
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: wütend
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: wütend
 offene Grenzen: wütend

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: wütend
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: vorsichtig
 offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: verärgert
 Gesundheitsbonus: verärgert
 Landkarten: zufrieden
 offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: verärgert
 Gesundheitsbonus: verärgert
 Landkarten: zufrieden
 offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: wütend
 Gesundheitsbonus: verärgert
 Landkarten: zufrieden
 offene Grenzen: verärgert

Technologie: wütend
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: wütend
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: verärgert
 offene Grenzen: wütend

Technologie: verärgert
 strategischer Bonus: verärgert
 Glücklichsbonus: wütend
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: vorsichtig
 offene Grenzen: verärgert

Technologie: keins
 strategischer Bonus: vorsichtig
 Glücklichsbonus: verärgert
 Gesundheitsbonus: wütend
 Landkarten: zufrieden
 offene Grenzen: wütend

Technologie: wütend
 strategischer Bonus: verärgert
 Glücklichsbonus: verärgert
 Gesundheitsbonus: verärgert
 Landkarten: vorsichtig
 offene Grenzen: verärgert

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: vorsichtig
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: vorsichtig
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: vorsichtig

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: vorsichtig
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: vorsichtig
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: vorsichtig

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: zufrieden
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: zufrieden
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: verärgert
 stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: verärgert
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: vorsichtig

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: vorsichtig
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: vorsichtig
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: freundlich
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: vorsichtig
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: zufrieden
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: freundlich
 stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: verärgert
 übern. Staatsform: verärgert, konvert. Religion: vorsichtig
 Verteidigungsbündnis: vorsichtig
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: verärgert

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
 stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
 übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: zufrieden
 Verteidigungsbündnis: zufrieden
 permanente Allianz: zufrieden
 Vasall: vorsichtig

Hatshepsut

Huayna Capac

Isabella

Joao II

Julius Caesar

Justinian I

Karl der Große

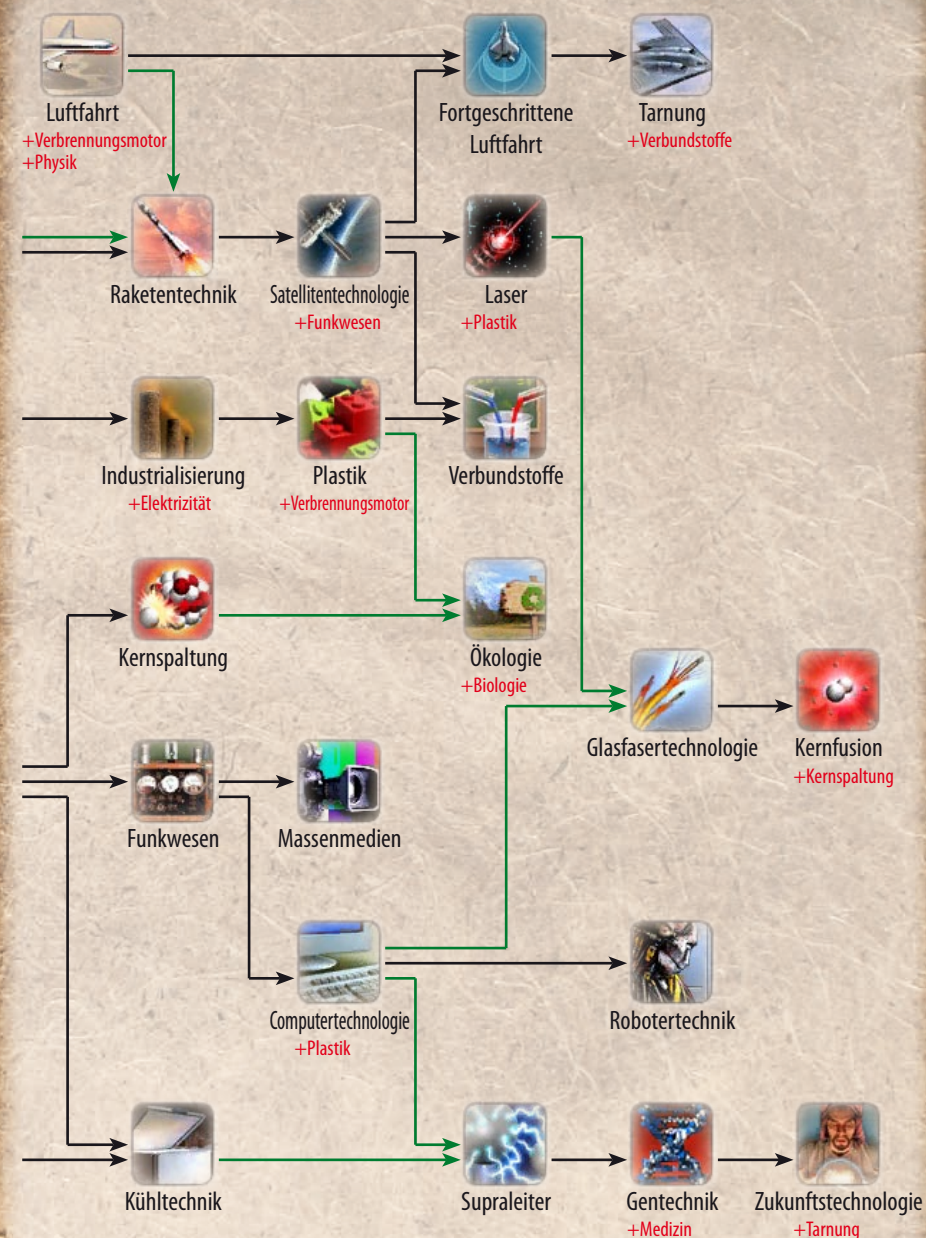
Katharina

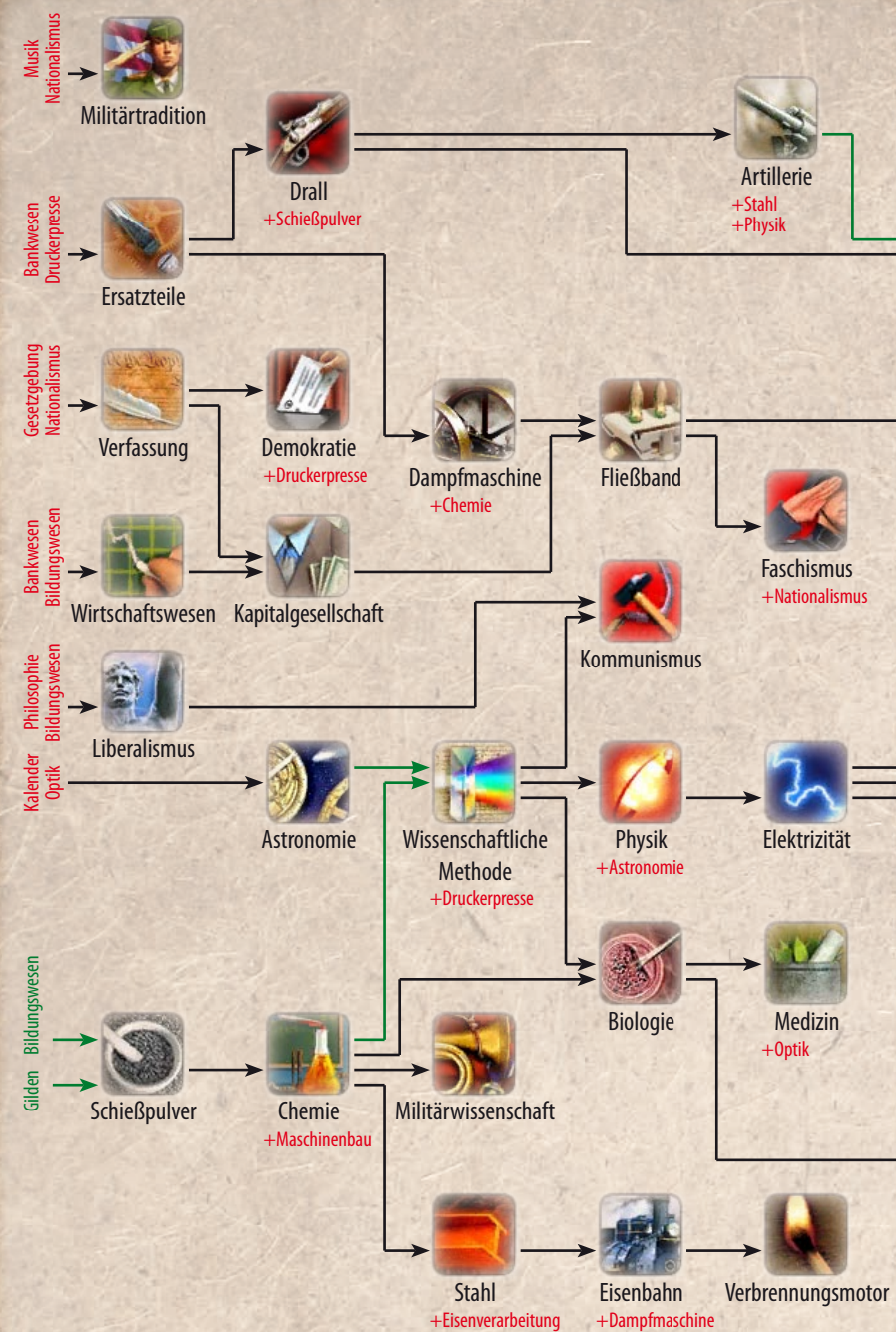
Kublai Khan

Anführer, Eigenschaften, und Favoriten

KI-Verhalten

	Kyrus <i>Persisches Reich</i> Charismatisch, Imperialistisch Staatsform: Vasallentum Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Wachstum baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 3 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 0
	Lincoln <i>Amerikanisches Reich</i> Philosophisch, Charismatisch Staatsform: Emanzipation Religion: Christentum	Schwerpunkt: Forschung, Wachstum baut Wunder: oft baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: sehr niedrig Spionage: intensiv Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 9 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 40/80/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 0
	Ludwig XIV <i>Französisches Reich</i> Industriell, Kreativ Staatsform: Erbrecht Religion: Christentum	Schwerpunkt: Kultur, Militär baut Wunder: extrem baut Einheiten: oft Aggressivität: mittel Spionage: hoch Technologiehandel: abgeneigt, 30%	Beziehungsfaktor: 1 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/20/80/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 2
	Mansa Musa <i>Malinesisches Reich</i> Spirituell, Finanziell Staatsform: Freie Marktwirtschaft Religion: Islam	Schwerpunkt: Gold, Religion baut Wunder: manchmal baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: sehr niedrig Spionage: sehr niedrig Technologiehandel: sehr willig, 0%	Beziehungsfaktor: 9 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 0
	Mao Tse-tung <i>Chinesisches Reich</i> Expansiv, Schützend Staatsform: Staatseigentum Religion: keine	Schwerpunkt: Wachstum, Produktion baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: mittel Spionage: sehr hoch Technologiehandel: abgeneigt, 50%	Beziehungsfaktor: 1 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/30/80/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 2
	Mehmed II <i>Osmanisches Reich</i> Expansiv, Organisiert Staatsform: Vasallentum Religion: Islam	Schwerpunkt: Militär, Kultur baut Wunder: manchmal baut Einheiten: extrem Aggressivität: hoch Spionage: intensiv Technologiehandel: abgeneigt, 40%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: manchmal Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Montezuma <i>Aztekenreich</i> Aggressiv, Spirituell Staatsform: Polizeistaat Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Religion baut Wunder: nie baut Einheiten: sehr oft Aggressivität: sehr hoch Spionage: gemäßigt Technologiehandel: abgeneigt, 50%	Beziehungsfaktor: 0 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/30/80/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: oft Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 2
	Napoleon <i>Französisches Reich</i> Organisiert, Charismatisch Staatsform: Repräsentation Religion: Christentum	Schwerpunkt: Militär, Gold baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: extrem Aggressivität: hoch Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 60%	Beziehungsfaktor: 0 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: extrem Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 2
	Pacal II <i>Mayareich</i> Finanziell, Expansiv Staatsform: Erbrecht Religion: keine	Schwerpunkt: Kultur, Wachstum baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: sehr niedrig Spionage: normal Technologiehandel: abgeneigt, 50%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: sehr selten Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 0





grüne Pfeile bedeuten, dass nur eine Voraussetzung benötigt wird
schwarze Pfeile und rot markierte Technologien sind obligatorisch

Diplomatische Haltung**

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+2)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: 0/2

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+2)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: -1/+1

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+2)
bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: -2
nahe Kulturgrenzen: max. -4
niedrigerer/höherer Rang.: -2/+1

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+6)
andere Religion: -2
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: 0/+4

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+6)
gleiche Religion: +1 (+2)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: 0/0

Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: -2
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: 0/+3

Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
bevorzugte Staatsform: +1 (+2)
gleiche Religion: +1 (+2)
andere Religion: -2
nahe Kulturgrenzen: max. -4
niedrigerer/höherer Rang.: -3/0

Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
bevorzugte Staatsform: +1 (+5)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -3
niedrigerer/höherer Rang.: -1/+1

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+5)
gleiche Religion: +1 (+5)
andere Religion: -2
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: -1/+2

Diplomatisches Verhältnis ab wann Handel aufgekündigt wird***

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: verärgert
Glücklichkeitsbonus: wütend
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: wütend

Technologie: wütend
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: wütend
strategischer Bonus: verärgert
Glücklichkeitsbonus: keins
Gesundheitsbonus: keins
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: keins

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: zufrieden
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: zufrieden
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: wütend
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: vorsichtig
offene Grenzen: verärgert

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: verärgert
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: vorsichtig
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: verärgert
stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: zufrieden, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: verärgert

erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: wütend
übern. Staatsform: verärgert, konvert. Religion: verärgert
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: verärgert

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: zufrieden, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: vorsichtig
stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

Kyrus

Lincoln

Ludwig XIV

Mansa Musa

Mao Tse-tung

Mehmed II

Montezuma

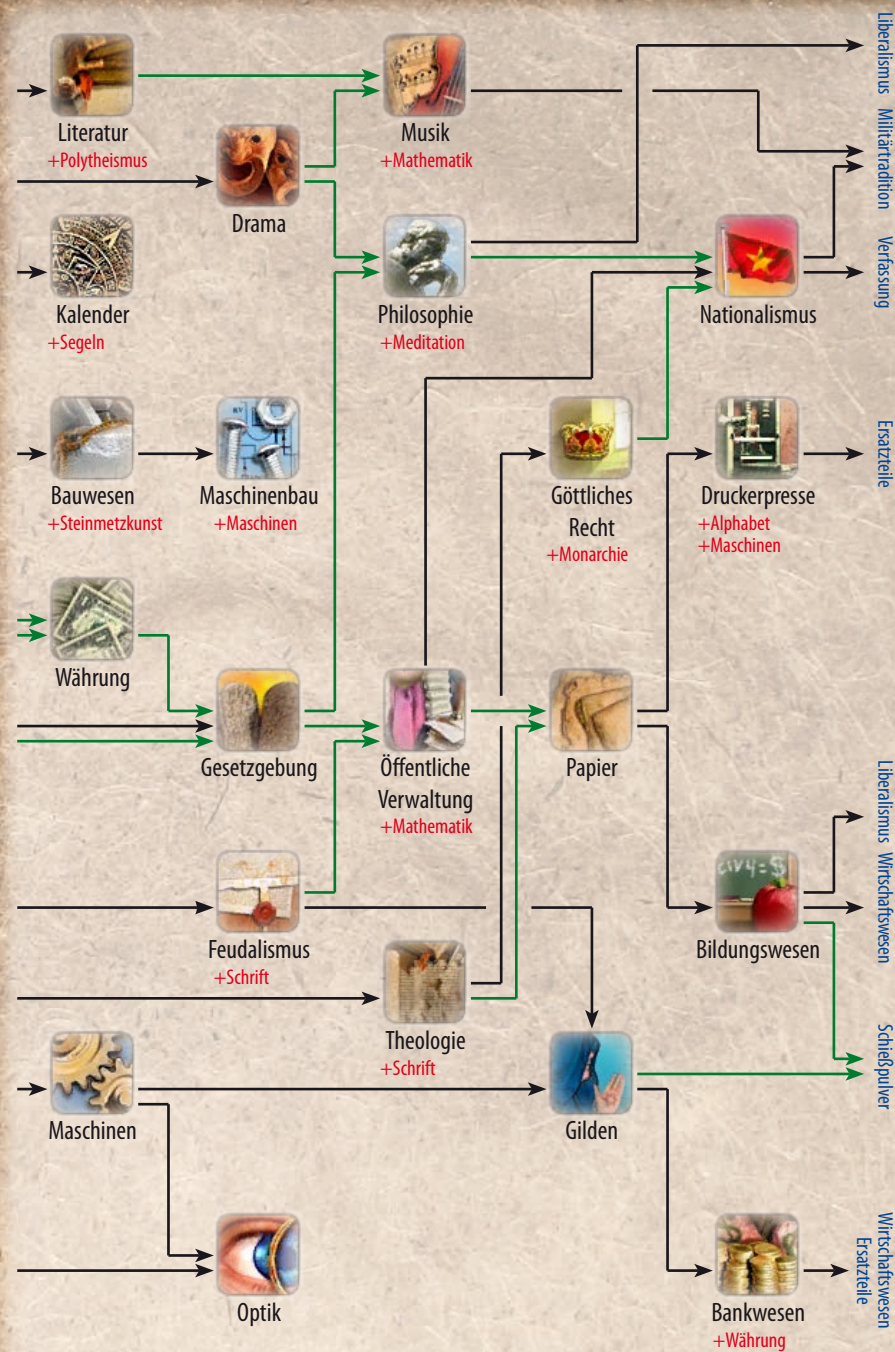
Napoleon

Pacal II

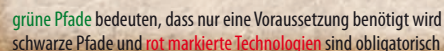
Anführer, Eigenschaften, und Favoriten

KI-Verhalten*

	Perikles <i>Griechisches Reich</i> Philosophisch, Kreativ Staatsform: Repräsentation Religion: keine	Schwerpunkt: Produktion, Forschung baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: niedrig Spionage: normal Technologiehandel: willig, 10%	Beziehungsfaktor: 6 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 0
	Peter <i>Russisches Reich</i> Philosophisch, Expansiv Staatsform: Bürokratie Religion: Christentum	Schwerpunkt: Forschung, Wachstum baut Wunder: oft baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: hoch Technologiehandel: willig, 10%	Beziehungsfaktor: 1 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 2
	Qin Shi Huangdi <i>Chinesisches Reich</i> Industriell, Schützend Staatsform: Bürokratie Religion: Taoismus	Schwerpunkt: Produktion, Wachstum baut Wunder: oft baut Einheiten: manchmal Aggressivität: sehr niedrig Spionage: mittel Technologiehandel: abgeneigt, 30%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/30/80/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 2
	Ragnar <i>Wikingerreich</i> Finanziell, Aggressiv Staatsform: Erbrecht Religion: keine	Schwerpunkt: Militär baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: extrem Aggressivität: sehr hoch Spionage: normal Technologiehandel: abgeneigt, 30%	Beziehungsfaktor: 0 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/50/90/100 Angriffsmut: extrem Wird Stadt vernichten: oft Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 2
	Ramses II <i>Ägyptisches Reich</i> Spirituell, Industriell Staatsform: Organisierte Religion Religion: keine	Schwerpunkt: Kultur, Produktion baut Wunder: extrem baut Einheiten: manchmal Aggressivität: mittel Spionage: normal Technologiehandel: willig, 60%	Beziehungsfaktor: 6 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 0
	Roosevelt <i>Amerikanisches Reich</i> Industriell, Organisiert Staatsform: Merkantilismus Religion: Christentum	Schwerpunkt: Produktion, Gold baut Wunder: manchmal baut Einheiten: manchmal Aggressivität: sehr niedrig Spionage: hoch Technologiehandel: willig, 30%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 0
	Saladin <i>Arabisches Reich</i> Schützend, Spirituell Staatsform: Theokratie Religion: Islam	Schwerpunkt: Militär, Religion baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: oft Aggressivität: mittel Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 40%	Beziehungsfaktor: 4 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Shaka <i>Zulu-Reich</i> Aggressiv, Expansiv Staatsform: Polizeistaat Religion: keine	Schwerpunkt: Militär baut Wunder: sehr selten baut Einheiten: extrem Aggressivität: sehr hoch Spionage: normal Technologiehandel: abgeneigt, 50%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/40/90/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: oft Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 2
	Sitting Bull <i>Indianisches Reich</i> Philosophisch, Schützend Staatsform: Umweltschutz Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Wachstum baut Wunder: nie baut Einheiten: sehr oft Aggressivität: mittel Spionage: hoch Technologiehandel: abgeneigt, 80%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 50/90/100/100 Angriffsmut: sehr hoch Wird Stadt vernichten: selten Nicht gesprächsbereit: sehr lang Kriegstreiberachtung: 0



62



SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3) bevorzugte Staatsform: +1 (+2) gleiche Religion: +1 (+4) andere Religion: -1 nahe Kulturgrenzen: max. -2 niedrigerer/höherer Rang.: 0/0	Technologie: wütend strategischer Bonus: vorsichtig Glücklichkeitsbonus: verärgert Gesundheitsbonus: verärgert Landkarten: vorsichtig offene Grenzen: wütend	erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: zufrieden stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig Verteidigungsbündnis: zufrieden permanente Allianz: zufrieden Vasall: zufrieden
Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+2) bevorzugte Staatsform: +1 (+2) gleiche Religion: +1 (+4) andere Religion: -1 nahe Kulturgrenzen: max. -3 niedrigerer/höherer Rang.: -2/+2	Technologie: wütend strategischer Bonus: vorsichtig Glücklichkeitsbonus: wütend Gesundheitsbonus: verärgert Landkarten: verärgert offene Grenzen: verärgert	erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: zufrieden stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: vorsichtig übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig Verteidigungsbündnis: zufrieden permanente Allianz: vorsichtig Vasall: zufrieden
Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3) bevorzugte Staatsform: +1 (+5) gleiche Religion: +1 (+4) andere Religion: -1 nahe Kulturgrenzen: max. -4 niedrigerer/höherer Rang.: -1/0	Technologie: verärgert strategischer Bonus: vorsichtig Glücklichkeitsbonus: wütend Gesundheitsbonus: wütend Landkarten: zufrieden offene Grenzen: verärgert	erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig Verteidigungsbündnis: zufrieden permanente Allianz: vorsichtig Vasall: zufrieden
Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+3) bevorzugte Staatsform: +1 (+3) gleiche Religion: +1 (+5) andere Religion: 0 nahe Kulturgrenzen: max. -2 niedrigerer/höherer Rang.: -1/+2	Technologie: vorsichtig strategischer Bonus: zufrieden Glücklichkeitsbonus: zufrieden Gesundheitsbonus: verärgert Landkarten: zufrieden offene Grenzen: wütend	erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: vorsichtig stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: vorsichtig übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig Verteidigungsbündnis: zufrieden permanente Allianz: zufrieden Vasall: zufrieden
Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3) bevorzugte Staatsform: +1 (+4) gleiche Religion: +1 (+6) andere Religion: -1 nahe Kulturgrenzen: max. -2 niedrigerer/höherer Rang.: 0/+2	Technologie: verärgert strategischer Bonus: verärgert Glücklichkeitsbonus: wütend Gesundheitsbonus: verärgert Landkarten: zufrieden offene Grenzen: verärgert	erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: vorsichtig stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert übern. Staatsform: zufrieden, konvert. Religion: zufrieden Verteidigungsbündnis: zufrieden permanente Allianz: vorsichtig Vasall: zufrieden
Basis: 1, gemeinsam Krieg: +1 (+3) bevorzugte Staatsform: +1 (+5) gleiche Religion: +1 (+3) andere Religion: 0 nahe Kulturgrenzen: max. -3 niedrigerer/höherer Rang.: -1/+2	Technologie: verärgert strategischer Bonus: vorsichtig Glücklichkeitsbonus: wütend Gesundheitsbonus: wütend Landkarten: verärgert offene Grenzen: verärgert	erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: vorsichtig stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig Verteidigungsbündnis: vorsichtig permanente Allianz: zufrieden Vasall: zufrieden
Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+4) bevorzugte Staatsform: +1 (+1) gleiche Religion: +1 (+5) andere Religion: -2 nahe Kulturgrenzen: max. -3 niedrigerer/höherer Rang.: 0/+2	Technologie: verärgert strategischer Bonus: vorsichtig Glücklichkeitsbonus: wütend Gesundheitsbonus: verärgert Landkarten: vorsichtig offene Grenzen: verärgert	erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: verärgert stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: zufrieden Verteidigungsbündnis: vorsichtig permanente Allianz: zufrieden Vasall: vorsichtig
Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+4) bevorzugte Staatsform: +1 (+2) gleiche Religion: +1 (+3) andere Religion: 0 nahe Kulturgrenzen: max. -4 niedrigerer/höherer Rang.: -2/0	Technologie: vorsichtig strategischer Bonus: vorsichtig Glücklichkeitsbonus: verärgert Gesundheitsbonus: wütend Landkarten: verärgert offene Grenzen: verärgert	erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: zufrieden stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: vorsichtig übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: verärgert Verteidigungsbündnis: zufrieden permanente Allianz: zufrieden Vasall: zufrieden
Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+4) bevorzugte Staatsform: +1 (+2) gleiche Religion: +1 (+2) andere Religion: 0 nahe Kulturgrenzen: max. -4 niedrigerer/höherer Rang.: 0/0	Technologie: verärgert strategischer Bonus: verärgert Glücklichkeitsbonus: wütend Gesundheitsbonus: wütend Landkarten: wütend offene Grenzen: verärgert	erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: verärgert stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig Verteidigungsbündnis: zufrieden permanente Allianz: zufrieden Vasall: zufrieden

Sitting Bull

Anführer

Anführer, Eigenschaften, und Favoriten

KI-Verhalten*

	Stalin <i>Russisches Reich</i> Industriell, Aggressiv Staatsform: Staatseigentum Religion: keine	Schwerpunkt: Militär, Produktion baut Wunder: oft baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: extrem Technologiehandel: abgeneigt, 80%	Beziehungsfaktor: 2 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: manchmal Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Süleyman I <i>Osmanisches Reich</i> Imperialistisch, Philosophisch Staatsform: Erbrecht Religion: Islam	Schwerpunkt: Kultur, Militär baut Wunder: manchmal baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: mittel Technologiehandel: gemäßigt, 40%	Beziehungsfaktor: 4 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: fast nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Suryavarman II <i>Khmer-Reich</i> Expansiv, Kreativ Staatsform: Organisierte Religion Religion: Buddhismus	Schwerpunkt: Gold, Kultur baut Wunder: sehr oft baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 50%	Beziehungsfaktor: 1 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: manchmal Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1
	Tokugawa <i>Japanisches Reich</i> Schützend, Aggressiv Staatsform: Merkantilismus Religion: Buddhismus	Schwerpunkt: Forschung, Militär baut Wunder: manchmal baut Einheiten: oft Aggressivität: hoch Spionage: sehr niedrig Technologiehandel: abgeneigt, 100%	Beziehungsfaktor: 1 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: manchmal Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 2
	Victoria <i>Englisches Reich</i> Imperialistisch, Finanziell Staatsform: Repräsentation Religion: Christentum	Schwerpunkt: Gold, Wachstum baut Wunder: oft baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: mittel Spionage: intensiv Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 0/20/80/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: lang Kriegstreiberachtung: 0
	Wang Kon <i>Koreanisches Reich</i> Finanziell, Schützend Staatsform: Kastensystem Religion: Konfuzianismus	Schwerpunkt: Gold, Forschung baut Wunder: manchmal baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: hoch Spionage: intensiv Technologiehandel: gemäßigt, 20%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: normal Wird Stadt vernichten: sehr selten Nicht gesprächsbereit: gemäßigt Kriegstreiberachtung: 0
	Washington <i>Amerikanisches Reich</i> Expansiv, Charismatisch Staatsform: Meinungsfreiheit Religion: Christentum	Schwerpunkt: Militär, Wachstum baut Wunder: manchmal baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: mittel Spionage: hoch Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 8 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 20/70/100/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 0
	Wilhelm von Oranien <i>Holländisches Reich</i> Kreativ, Finanziell Staatsform: Religionsfreiheit Religion: Christentum	Schwerpunkt: Gold, Forschung baut Wunder: manchmal baut Einheiten: gemäßigt Aggressivität: hoch Spionage: normal Technologiehandel: willig, 15%	Beziehungsfaktor: 4 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/80/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 0
	Zara Yaqob <i>Äthiopisches Reich</i> Kreativ, Organisiert Staatsform: Theokratie Religion: Christentum	Schwerpunkt: Wachstum, Religion baut Wunder: manchmal baut Einheiten: oft Aggressivität: mittel Spionage: normal Technologiehandel: gemäßigt, 30%	Beziehungsfaktor: 6 Friedenswahrscheinlichkeit (%): 10/50/90/100 Angriffsmut: hoch Wird Stadt vernichten: fast nie Nicht gesprächsbereit: mittel Kriegstreiberachtung: 1

Tech	Kolben**	Erford. Techs	Kann bauen	Effekte
	Steinmetzkunst Antike	80 Mystik oder Bergbau	Steinbruch Stadtmauern, Dun, Aquädukt*, Hammam*, Baray*, Pyramiden (W), Große Mauer (W), Großer Leuchtturm (W)*	—
	Supraleiter Moderne	6500 Kühltechnik oder Computer- technologie	Labor, Forschungsinstitut, RS-Triebwerk	—
	Tarnung Zukunft	8000 Verbundstoffe, Fortgeschrittene Luftfahrt	Tarnzerstörer*, Stealth-Bomber*	—
	Theologie Mittelalter	500 Schrift, Monotheismus	Hagia Sophia (W), Apostolischer Palast (W)	erlaubt Theokratie Erstentdecker gründet Christentum
	Tierzucht Antike	100 Jagd oder Landwirtschaft	Weide	offenbart Pferd
	Verbrennungsmotor Industriezeitalter	3600 Eisenbahn	Quelle Transport, Zerstörer, Angriffs-U-Boot*, Öffentliche Verkehrsmittel, Creative Constructions (K)*	veraltet: Wal
	Verbundstoffe Moderne	7500 Satelliten- technologie, Plastik	Kampfpanzer*, RS-Ummantelung	—
	Verfassung Renaissance	2000 Gesetzgebung, Nationalismus	Gefängnis, Mausoleum	erlaubt Repräsentation
	Währung Klassik	400 Mathematik oder Alphabet	Markt, Forum, Krämer*, Apotheke*	+1 Handelsroute pro Stadt erlaubt Goldhandel über Diplomatie erlaubt einer Stadt Wohlstand zu „bauen“
	Wirtschaftswesen Renaissance	1400 Bildungswesen, Bankwesen	Zollamt, Feitoria	Erstentdecker erhält Großen Händler erlaubt Freie Marktwirtschaft veraltet: Schloss
	Wissenschaftliche Methode Industriezeitalter	2400 Astronomie oder Chemie, Druckerpresse	Aufforstungsgebiet	offenbart Öl veraltet: Kloster, Artemistempel (W), Große Bibliothek (W), Parthenon (W)
	Zukunftstechnologien Zukunft	10 000 Tarnung, Gentechnik	Zukunftstechnologien 1 bis unendlich können erforscht werden	+1 Gesundheit in allen Städten +1 Zufriedenheit in allen Städten

W – Weltwunder NW – Nationalwunder K – Kapitalgesellschaft WP – Weltprojekt TP – Teamprojekt

* Auch andere Technologie(n) benötigt.

** Setzt **Duell** Kartengröße, Schwierigkeit **Adliger** und **Normale** Spielgeschw. voraus. Faktoren für andere Konditionen sind:– Kartengröße: **Winzig** ×1.10, **Klein** ×1.20, **Standard** ×1.30, **Groß** ×1.40, **Riesig** ×1.50.– Schwierigkeitsgrad: **Siedler** ×0.60, **Häuptling** ×0.75, **Kriegsherr** ×0.90, **Prinz** ×1.10, **König** ×1.15, **Kaiser** ×1.20,**Unsterblicher** ×1.25, **Gott** ×1.30.– Spieldauer: **Schnell** ×0.67, **Episch** ×1.50, **Marathon** ×3.00 (!).

Beispiel: Rad auf Riesig/Kaiser/Marathon kostet 324 Kolben (60×1.50×1.20×3.00) anstatt 60.

Tech	Kolben**	Erford. Techs	Kann bauen	Effekte
 Optik Mittelalter	600	Maschinen, Kompass	Karavelle, Karacke Walfänger	+1 Sicht über Wasser
 Papier Mittelalter	600	Öffentliche Verwaltung oder Theologie	Universität von Sankore (W)	erlaubt Kartenhandel
 Philosophie Mittelalter	800	Gesetzgebung oder Drama, Meditation	Angkor Wat (W)	erlaubt Pazifismus Erstentdecker gründet Taoismus
 Physik Industriezeitalter	4000	Astronomie, Wissenschaftliche Methode	Luftschiff	Erstentdecker erhält Großen Wissenschaftler offenbart Uran
 Plastik Moderne	7000	Industrialisierung, Verbrennungsmotor	Bohrinsel Wasserkraftwerk, Dreischluchtendamm (W), Standard Ethanol (K)*	veraltet: Pelz
 Polytheismus Antike	100	Mystik	Parthenon (W), Artemistempel (W)	Erstentdecker gründet Hinduismus
 Priestertum Antike	60	Meditation oder Polytheismus	Buddhistischer Tempel, Christl. Tempel, Konfuzianischer Tempel, Hinduist. Tempel, Islamischer Tempel, Jüdischer Tempel, Taoistischer Tempel, Zikkurat, Orakel (W)	—
 Rad Antike	60	—	Straße Streitwagen, Kriegsstreitwagen, Krummsäbelkämpfer	—
 Raketentechnik Moderne	5000	Artillerie oder Luftfahrt, Drall	SAM Infanterie, Angriffs-U-boot*, ICBM*, Taktische Nuklearwaffe*, Lenkrakete*, Aluminium Co (K)*, Apollo-Programm (TP)	—
 Reiten Klassik	250	Tierzucht	Ber. Bogenschütze*, Numidische Kavallerie*, Keshik*, Ritter*, Kataphrakt*, Kamelbogenschütze*, Konquistador*, Kürassier*, Kavallerie*, Kosak*, Kriegselefant*, Ballistenelefant*, Stall, Jurte	—
 Robotertechnik Moderne	8000	Computer- technologie	Mech. Infanterie*, Raketenkreuzer, Tarnzerstörer*, Stealth-Bomber*, Weltraumlift (W)*	—
 Satellitentechnologie Moderne	6000	Raketentechnik, Funkwesen	RS-Andockbucht, Weltraumlift (W)*	offenbart Weltkarte
 Schießpulver Renaissance	1200	Bildungswesen oder Gilden	Musketier, Frz. Musketier, Janitschar, Oromo-Krieger, Konquistador*, Kürassier*	erlaubt Finte
 Schrift Antike	120	Tierzucht oder Priestertum oder Keramik	Bibliothek, Madrasa	erlaubt Offene Grenzen
 Segeln Antike	100	Fischen	Trierte, Trirème*, Leuchtturm, Handelsposten, Großer Leuchtturm (W)*, Moai Statuen (NW)	erlaubt Handel auf Küste erlaubt Handel auf Fluss
 Stahl Industriezeitalter	2800	Eisenverarbeitung, Chemie	Kanone, Panzerschiff*, Trockendock, Eisenbearbeitung (NW)	—

Diplomatische Haltung**

Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+6)
gleiche Religion: +1 (+2)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: -3/0

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+5)
bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
gleiche Religion: +1 (+2)
andere Religion: -1
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: -1/+1

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+5)
andere Religion: -2
nahe Kulturgrenzen: max. -3
niedrigerer/höherer Rang.: -2/0

Basis: -1, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
bevorzugte Staatsform: +1 (+5)
gleiche Religion: +1 (+3)
andere Religion: -1
nahe Kulturgrenzen: max. -3
niedrigerer/höherer Rang.: 0/+1

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+3)
gleiche Religion: +1 (+4)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: -1/0

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+3)
andere Religion: -1
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: 0/+3

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+5)
andere Religion: -1
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: 0/+1

Basis: 0, gemeinsam Krieg: +1 (+4)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+1)
andere Religion: 0
nahe Kulturgrenzen: max. -1
niedrigerer/höherer Rang.: +1/-1

Basis: 2, gemeinsam Krieg: +1 (+3)
bevorzugte Staatsform: +1 (+4)
gleiche Religion: +1 (+7)
andere Religion: -2
nahe Kulturgrenzen: max. -2
niedrigerer/höherer Rang.: -1/+2

Diplomatisches Verhältnis ab wann Handel aufgekündigt wird***

Technologie: vorsichtig
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: zufrieden
offene Grenzen: wütend

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: verärgert
Glücklichkeitsbonus: wütend
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: vorsichtig
offene Grenzen: verärgert

Technologie: vorsichtig
strategischer Bonus: zufrieden
Glücklichkeitsbonus: vorsichtig
Gesundheitsbonus: vorsichtig
Landkarten: freundlich
offene Grenzen: vorsichtig

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: verärgert
Glücklichkeitsbonus: wütend
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: verärgert
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: verärgert
strategischer Bonus: vorsichtig
Glücklichkeitsbonus: wütend
Gesundheitsbonus: verärgert
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

Technologie: wütend
strategischer Bonus: verärgert
Glücklichkeitsbonus: wütend
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: wütend
offene Grenzen: verärgert

Technologie: wütend
strategischer Bonus: verärgert
Glücklichkeitsbonus: wütend
Gesundheitsbonus: wütend
Landkarten: verärgert
offene Grenzen: verärgert

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: zufrieden, konvert. Religion: verärgert
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: vorsichtig

erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: verärgert
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: vorsichtig

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: vorsichtig

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: zufrieden
übern. Staatsform: zufrieden, konvert. Religion: zufrieden
Verteidigungsbündnis: vorsichtig
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: vorsichtig

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: verärgert, stoppt Handel mit X: verärgert
übern. Staatsform: zufrieden, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: vorsichtig, erklärt Krieg an X: vorsichtig
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: verärgert
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: vorsichtig

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: vorsichtig
stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: verärgert
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: vorsichtig
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: zufrieden, erklärt Krieg an X: vorsichtig
stoppt Handel: zufrieden, stoppt Handel mit X: wütend
übern. Staatsform: vorsichtig, konvert. Religion: verärgert
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: zufrieden

erklärt Krieg: verärgert, erklärt Krieg an X: zufrieden
stoppt Handel: vorsichtig, stoppt Handel mit X: vorsichtig
übern. Staatsform: verärgert, konvert. Religion: zufrieden
Verteidigungsbündnis: zufrieden
permanente Allianz: zufrieden
Vasall: vorsichtig

Stalin

Süleyman I

Suryavarman II

Tokugawa

Victoria

Wang Kon

Washington

Wilhelm

Zara Yaqob

von Oranien

Anführer

Eigenschaften und ihre Effekte

Wer hat sie?

Ag	Aggressiv <ul style="list-style-type: none"> freie Kampf I Beförderung für alle Nahkampf- und Schießpulvereinheiten doppelte Produktionsgeschwindigkeit von Kaserne und Trockendock 	Alexander Boudicca Dschingis Khan	+Ph +Ch +Im	Hammurabi Kublai Khan Montezuma Ragnar	+Or +Kr +Sp +Fi	Shaka Stalin Tokugawa	+Ex +In +Sch
Ch	Charismatisch <ul style="list-style-type: none"> +1 Zufriedenheit in allen Städten -25% XP erf. für Einheitenbeförderungen +1 Zufriedenheit vom Monument und Funkturm 	Boudicca Brennus Churchill	+Ag +Sp +Sch	De Gaulle Hannibal Kyrus	+In +Fi +Im	Lincoln Napoleon Washington	+Ph +Or +Ex
Ex	Expansiv <ul style="list-style-type: none"> +2 Gesundheit in allen Städten 25% schnellere Produktion: Bautrupp (nur Hammer) doppelte Produktionsgeschwindigkeit von Kornspeicher und Hafen 	Bismarck Isabella Joao II	+In +Sp +Im	Mao Tse-tung Mehmed II Pacal II Peter	+Sch +Or +Fi +Ph	Shaka Suryavarma II Washington	+Ag +Kr +Ch
Fi	Finanziell <ul style="list-style-type: none"> +1 Kommerz auf Feldern mit min. 2 Kommerz 	Darius I Elisabeth Hannibal	+Or +Ph +Ch	Huayna Capac Mansa Musa Pacal II Ragnar	+In +Sp +Ex +Ag	Victoria Wang Kon Wilhelm von Oranien	+Im +Sch +Kr
Im	Imperialistisch <ul style="list-style-type: none"> +100% Produktion von Großer General 50% schnellere Produktion eines Siedlers (nur Hammer) 	Augustus Caesar Dschingis Khan Joao II	+In +Ag +Ex	Julius Caesar Justinian I Karl der Große Katharina	+Or +Sp +Sch +Kr	Kyrus Süleyman I Victoria	+Ch +Ph +Fi
In	Industriell <ul style="list-style-type: none"> +50% Wunder Produktion doppelte Produktionsgeschwindigkeit von Schmiede 	Augustus Caesar Bismarck De Gaulle	+Im +Ex +Ch	Huayna Capac Ludwig XIV Qin Shi Huangdi	+Fi +Kr +Sch	Ramses II Roosevelt Stalin	+Sp +Or +Ag
Kr	Kreativ <ul style="list-style-type: none"> +2 Kultur in allen Städten doppelte Produktionsgeschwindigkeit von Bibliothek, Theater und Kolosseum 	Gilgamesch Hatschepsut Katharina	+Sch +Sp +Im	Kublai Khan Ludwig XIV Perikles	+Ag +In +Ph	Suryavarma II Wilhelm von Oranien Zara Yaqob	+Ex +Fi +Or
Or	Organisiert <ul style="list-style-type: none"> -50% Staatsformunterhalt doppelte Produktionsgeschwindigkeit von Leuchtturm, Fabrik und Gerichtsgebäude 	Ashoka Darius I Friedrich	+Sp +Fi +Ph	Hammurabi Julius Caesar Mehmed II	+Ag +Im +Ex	Napoleon Roosevelt Zara Yaqob	+Ch +In +Kr
Ph	Philosophisch <ul style="list-style-type: none"> +100% Geburtenrate Große Persönlichkeiten doppelte Produktionsgeschwindigkeit von Universität 	Alexander Elisabeth Friedrich	+Ag +Fi +Or	Gandhi Lincoln Perikles	+Sp +Ch +Kr	Peter Sitting Bull Süleyman I	+Ex +Sch +Im
Sch	Schützend <ul style="list-style-type: none"> freie Beförderung Garnison I und Drill I für alle Bogensch. und Schießpulvereinheiten doppelte Produktionsgeschwindigkeit von Stadtmauern und Schloss 	Churchill Gilgamesch Karl der Große	+Ch +Kr +Im	Mao Tse-tung Qin Shi Huangdi Saladin	+Ex +In +Sp	Sitting Bull Tokugawa Wang Kon	+Ph +Ag +Fi
Sp	Spirituell <ul style="list-style-type: none"> Keine Anarchie doppelte Produktionsgeschwindigkeit von Tempel und Cristo Redentor (Weltwunder) 	Ashoka Brennus Gandhi	+Or +Ch +Ph	Hatschepsut Isabella Justinian I Mansa Musa	+Kr +Ex +Im +Fi	Montezuma Ramses II Saladin	+Ag +In +Sch

Tech

Kolben**

Erford. Techs

Kann bauen

Effekte

	Maschinen Mittelalter	700	Metallguss	Windmühle , Wassermühle Streitkolbenträger , Samurai , Berserker , Armbrustschütze , Cho-Ko-Nu	—
	Maschinenbau Mittelalter	1000	Maschinen, Bauwesen	Pikenier , Landsknecht , Tribok Schloss , Zitadelle , Notre Dame (W)	+1 Bewegung auf Straßen
	Massenmedien Moderne	3600	Funkwesen	Funkturm , Hollywood (W) , Vereinte Nationen (W) , Civilized Jewelers Inc (K)	veraltet: Apostolischer Palast (W)
	Mathematik Klassik	250	Schrift	Festung Aquädukt , Hamam , Baray , Hängende Gärten (W)	+50% Hammer aus Waldrodung
	Meditation Antike	80	Mystik	Buddhist. Kloster , Christliches Kloster , Konfuzianisches Kloster , Hinduistisches Kloster , Islamisches Kloster , Jüdisches Kloster , Taoistisches Kloster	Erstentdecker gründet Buddhismus
	Medizin Industriezeitalter	4500	Optik, Biologie	Krankenhaus , Rotes Kreuz (NW) , Sid's Sushi Co (K)	erlaubt Umweltschutz
	Metallguss Klassik	450	Keramik, Bronzeverarbeitung	Trireme , Werkstatt , Schmiede , Münzanstalt , Koloss (W)	—
	Militärwesen Renaissance	2000	Musik, Nationalismus	Konquistador , Kürassier , Kavallerie , Kosak , West Point (NW)	erlaubt Verteidigungsbündnis
	Militärwissenschaft Renaissance	2000	Chemie	Grenadier , Linien Schiff , Militärakademie	erlaubt Blitzkrieg , Kommando
	Monarchie Klassik	300	Priestertum oder Monotheismus	Weingut	erlaubt Erbrecht
	Monotheismus Antike	120	Steinmetzkunst, Polytheismus	—	erlaubt Organisierte Religion Erstentdecker gründet Judentum
	Musik Mittelalter	600	Literatur oder Drama, Mathematik	Buddhist. Stupa , Christl. Kathedrale , Konfuzian. Akademie , Hinduist. Mandir , Islamische Moschee , Jüdische Synagoge , Taoistische Pagode , Sixtinische Kapelle (W)	Erstentdecker erhält Großen Künstler erlaubt einer Stadt Kultur zu „bauen“
	Mystik Antike	50	—	Monument , Obelisk , Stele , Totempfahl , Stonehenge (W)	—
	Nationalismus Renaissance	1800	Göttliches Recht oder Philosophie, Öffentliche Verwaltung	Eremitage (NW) , Taj Mahal (W)	erlaubt Nat. Selbstständigkeit
	Öffentliche Verwaltung Mittelalter	800	Gesetzgebung oder Feudalismus, Mathematik	Streitkolbenträger , Samurai , Berserker	Bauernhöfe verbreiten Bewässerung erlaubt Bürokratie
	Ökologie Moderne	5500	Plastik oder Kernspaltung, Biologie	Recyclinganlage , RS-Lebenserhaltung	kann Fallout beseitigen

Tech	Kolben**	Erford. Techs	Kann bauen	Effekte
	Göttliches Recht Mittelalter 1200	Theologie, Monarchie	Versailles (W), Spiralminarett (W)	Erstentdecker gründet Islam
	Industrialisierung Industriezeitalter 6500	Elektrizität, Fließband	Marine*, Navy SEAL*, Panzer*, Deutscher Panzer*, Kriegsschiff Industriegebiet	zeigt Aluminium veraltet: Elfenbein
	Jagd Antike 40	—	Lager Späher, Speerkämpfer, Impi, Holkan*	—
	Kalender Klassik 350	Segeln, Mathematik	Plantage Mausoleum von Halikarnassos (W)	zentriert Weltkarte
	Kapitalgesellschaft Renaissance 1600	Verfassung, Wirtschaftswesen	Wall Street(NW), alle Kapitalgesellschaften*	+1 Handelsroute pro Stadt veraltet: Großer Leuchtturm (W)
	Keramik Antike 80	Fischen oder Landwirtschaft, Rad	Hütte Kornspeicher, Inka-Terrasse	—
	Kernfusion Zukunft 8000	Glasfaser- technologie, Kernspaltung	RS-Motor	Erstentdecker erhält Großen Ingenieur
	Kernspaltung Industriezeitalter 5500	Elektrizität	ICBM*, Taktische Nuklearwaffe* Kernkraftwerk, Manhattan Projekt (WP)	—
	Kommunismus Industriezeitalter 2800	Wissenschaftliche Methode, Liberalismus	Geheimdienst, Kreml (W)	Erstentdecker erhält Großen Spion erlaubt permanente Allianzen erlaubt Staatseigentum
	Kompass Klassik 400	Eisenverarbeitung, Segeln	Kundschafter Hafen, Kothon	—
	Kühltechnik Moderne 4000	Biologie, Elektrizität	Supermarkt, Einkaufszentrum, Cereal Mills (K)*	+1 Bewegung für Wassereinheiten
	Landwirtschaft Antike 60	—	Bauernhof	—
	Laser Moderne 7000	Satelliten- technologie, Plastik	Mobile Boden-Luft-Rak., Mobile Artillerie* SDI (TP)	—
	Liberalismus Renaissance 1400	Philosophie, Bildungswesen	—	Erstentdecker erhält freie Technologie erlaubt Meinungsfreiheit, Religionsfreiheit
	Literatur Klassik 200	Polytheismus, Ästhetik	Heldenepos (NW), Nationalepos (NW), Große Bibliothek (W)	—
	Luftfahrt Moderne 5000	Physik, Verbrennungsmotor	Fallschirmjäger*, Flugzeugträger, Kampfflugzeug, Bomber* Flughafen	—

Gelände	Bewegungskosten	Produktion	Andere Effekte	Mögliche Ressourcen
	Grasland Basisgelände	1 2 Nahrung +1 Kommerz mit Fluss	—	Edelsteine, Eisen, Kuh, Kupfer, Mais, Pferd, Reis, Schafe, Schwein, Uran
	Ebene Basisgelände	1 1 Nahrung 1 Hammer +1 Kommerz mit Fluss	—	Eisen, Elfenbein, Kupfer, Kuh, Marmor, Pferd, Schafe, Stein, Uran, Wein, Weizen
	Wüste Basisgelände	1 +1 Kommerz mit Fluss	Verbesserungen benötigen +25% Zeit zum Erstellen	Eisen, Kupfer, Öl, Stein, Uran, Weihrauch
	Tundra Basisgelände	1 1 Nahrung +1 Kommerz mit Fluss	Verbesserungen benötigen +25% Zeit zum Erstellen	Eisen, Kupfer, Marmor, Öl, Pelz, Pferd, Uran, Wild
	Schnee Basisgelände	1 —	Verbesserungen benötigen +50% Zeit zum Erstellen	Eisen, Kupfer, Marmor, Öl, Pelz, Uran
	Küste Basisgelände	1 1 Nahrung 2 Kommerz	+10% Verteidigung	Fisch, Krabbe, Muschel
	Ozean Basisgelände	1 1 Nahrung 1 Kommerz	—	Fisch, Öl, Wal
	Fallout nur auf Land	2 -3 Nahrung -3 Hammer -3 Kommerz	+0.5 Ungesundheit in nahen Städten können keine Verbesserungen gebaut werden	—
	Hügel nur auf Land	1 1 Nahrung 1 Hammer +1 Kommerz mit Fluss	+25% Verteidigung	Aluminium, Eisen, Gold, Kohle, Kupfer, Marmor, Schafe, Schwein, Silber, Stein, Uran, Wein, Wild
	Berg unpassierbar nur auf Land	—	—	—
	Dschungel nur auf Grasland	2 -1 Nahrung	+50% Verteidigung +0.25 Ungesundheit in nahen Städten	Bananen, Edelsteine, Elfenbein, Färbemittel, Gewürze, Öl, Reis, Uran, Zucker
	Oase nur auf Wüste	2 3 Nahrung 2 Kommerz	Quelle für Frischwasser können keine Verbesserungen gebaut werden	—
	Schwemmland nur auf Wüste	2 3 Nahrung	+0.4 Ungesundheit in nahen Städten	—
	Wald nur auf Grasland, Ebene, Tundra, Schnee	2 1 Hammer	+50% Verteidigung +0.5 Ungesundheit in nahen Städten	Gewürze, Pelz, Seide, Uran, Wild
	Eis unpassierbar nur auf Wasser	—	—	—

Verbesserung	Basis Bonus	Bonus mit Ressourcen, Technologien und Staatsformen	Andere Effekte
Aufforstungsgebiet <i>benötigt: Wissenschaftliche Methode</i>		+1 K an einem Fluss +2 K mit Umweltschutz	+1 Zufriedenheit gibt Wald / Dschungel eine höhere Chance auf Ausbreitung
Bauernhof +1 N <i>benötigt: Landwirtschaft</i>	Mais, Weizen +2 N Reis +1 N	+1 N mit Bewässerung (Öffentliche Verwaltung) +1 N mit Biologie	kann nur auf Flachland errichtet werden plündern ergibt +5 Gold
Bohrinsel <i>benötigt: Plastik</i>	Öl +2 H, +1 K		plündern ergibt +10 Gold
Dorf +3 K <i>Erweiterung vom Weiler</i>		+1 K mit Druckerpresse	wird Gemeinde in 40 Runden** plündern ergibt +20 Gold
Eisenbahn <i>benötigt: Eisenbahn, Kohle, Eisen</i>			0.1 Bewegungspunkt auf jedem Gelände +1 H für Mine, Steinbruch, und Sägewerk
Festung <i>benötigt: Mathematik</i>			+25% Geländefeld-Verteidigung verhält sich wie Stadt für militärische Zwecke Kann als Hafen für Marineeinheiten genutzt werden
Fischerboote <i>benötigt: Fischen</i>	Fisch +3 N Krabbe, Muschel +2 N		plündern ergibt +5 Gold
Gemeinde +4 K <i>Erweiterung vom Dorf</i>		+1 H mit Allg. Wahlrecht +2 K mit Meinungsfreiheit +1 K mit Druckerpresse	plündern ergibt +25 Gold
Hütte +1 K <i>benötigt: Keramik</i>			wird Weiler in 10 Runden** plündern ergibt +10 Gold
Lager <i>benötigt: Jagd</i>	Elfenbein +1 H, +1 K Pelz +3 K Wild +2 N		plündern ergibt +5 Gold*
Mine +2 H <i>benötigt: Bergbau</i>	Aluminium +3 H, +1 K Eisen, Kohle, Kupfer +3 H Uran +3 K	Edelsteine +1 H, +5 K Gold +1 H, +6 K Silber +1 H, +4 K	+1 H mit Eisenbahn Chance Ressourcen zu entdecken plündern ergibt +10 Gold
Plantage <i>benötigt: Kalender</i>	Bananen +2 N Färbemittel +4 K Gewürze +1 N, +2 K	Seide +3 K Weihrauch +5 K Zucker +1 N, +1 K	plündern ergibt +5 Gold

Tech	Kolben**	Erford. Techs	Kann bauen	Effekte
Drama Klassik	300	Ästhetik	Theater, Pavillon, Hippodrom, Globe Theatre (NW)	kann Kulturrate anpassen
Druckerpresse Renaissance	1600	Maschinen, Alphabet, Papier	—	+1 Kommerz von Dorf +1 Kommerz von Gemeinde
Eisenbahn Industriezeitalter	4500	Dampfmaschine, Stahl	Maschinengewehr Eisenbahn Mining Inc (K)*	—
Eisenverarbeitung Klassik	200	Bronzeverarbeitung	Schwertkämpfer , Jaguar , Gallischer Krieger , Prätorianer	kann Dschungel roden offenbart Eisen
Elektrizität Industriezeitalter	4500	Physik	Bunker , Luftschutzkeller , Broadway (W)	+1 Kommerz von Windmühle +2 Kommerz von Wassermühle
Ersatzteile Renaissance	1800	Bankwesen, Druckerpresse	Sägewerk	+1 Hammer von Windmühle +1 Hammer von Wassermühle
Faschismus Industriezeitalter	2400	Nationalismus, Fließband	Fallschirmjäger* Mt. Rushmore (NW)	Erstentdecker erhält Großen General erlaubt permanente Allianzen erlaubt Polizeistaat
Feudalismus Mittelalter	700	Schrift, Monarchie	Langbogenschütze*	erlaubt Vasallen erlaubt Vasallentum , Leibeigenschaft
Fischen Antike	40	—	Fischerboot Arbeitsschiff	kann Wasserfelder bearbeiten
Fließband Industriezeitalter	5000	Dampfmaschine, Kapitalgesellschaft	Infanterie* Fabrik , Montagewerk , Kohlekraftwerk , Schieferwerk , Pentagon (W)	—
Fortgeschrittene Luftfahrt Moderne	5000	Satelliten- technologie, Luftfahrt	Kampfhubschrauber , Düsenjäger	veraltet: Stall
Funkwesen Moderne	6000	Elektrizität	U-boot , Angriffs-U-boot* , Bomber* , Lenkrakete* Eiffelturm (W) , Rock 'n' Roll (W) , Cristo Redentor (W)	—
Gentechnik Zukunft	7000	Medizin, Supraleiter	RS-Stasekammer	+3 Gesundheit in allen Städten
Gesetzgebung Klassik	350	Priestertum oder Währung, Schrift	Gerichtsgebäude , Opferaltar , Rathaus , Chichen Itza (W)	erlaubt Kastensystem Erstentdecker gründet Konfuzianismus
Gilden Mittelalter	1000	Feudalismus, Maschinen	Ritter* , Kamelbogenschütze* , Kataphrakt* Krämer* , Apotheke*	+1 Hammer von Werkstatt
Glasfasertechnologie Moderne	7500	Computer- technologie oder Laser	RS-Cockpit	veraltet: Kreml (W)

Tech	Kolben**	Erford. Techs	Kann bauen	Effekte
 Ästhetik Klassik	300	Schrift	Parthenon (W), Zeusstatue (W), Shwedagon Pagode (W)	—
 Alphabet Klassik	300	Schrift	Spion	erlaubt Technologiehandel erlaubt der Stadt Forschung zu „bauen“
 Artillerie Industriezeitalter	4000	Physik, Stahl, Drall	Panzerabwehrinfanterie, Artillerie, Mobile Artillerie*	—
 Astronomie Renaissance	2000	Kalender, Optik	Galeone, Ostindienfahrer, Freibeuter*, Fregatte*, Linienschiff*, Observatorium, Salon	erlaubt Handel auf Ozean veraltet: Monument, Koloss (W), Stonehenge (W)
 Bankwesen Mittelalter	700	Währung, Gilden	Bank, Börse	erlaubt Merkantilismus
 Bauwesen Klassik	350	Mathematik, Steinmetzkunst	Kriegselefant*, Ballistenelefant*, Katapult, Hwacha, Kolosseum, Odeon, Ballplatz, Garten	Flussüberquerung kostet keinen extra Bewegungspunkt mehr
 Bergbau Antike	50	—	Mine	—
 Bildungswesen Renaissance	1800	Papier	Universität, Seowon, Oxford Universität (NW)	—
 Biologie Industriezeitalter	3600	Wissenschaftliche Methode, Chemie	Nationalpark (NW)	kann Bauernhof ohne Bewässerung bauen +1 Nahrung vom Bauernhof
 Bogenschießen Antike	60	Jagd	Bogenschütze, Plänkler, Kriegsbogenschütze, Langbogenschütze*, Armbrustschütze*, Cho-Ko-Nu*, Ber. Bogenschütze*, Numidische Kavallerie*, Keshik*, Kamelbogenschütze*	—
 Bronzeverarbeitung Antike	120	Bergbau	Axtkämpfer, Phalanx, Geier, Dog Soldier, Holkan*	kann Wald abholzen offenbart Kupfer erlaubt Sklaverei
 Chemie Renaissance	1800	Maschinenbau, Schießpulver	Freibeuter*, Fregatte*	+1 Hammer von der Werkstatt
 Computertechnologie Moderne	6500	Plastik, Funkwesen	Kampfpanzer*, Internet (WP)	veraltet: Angkor Wat (W), Spiralminarett (W), Universität von Sankore (W)
 Dampfmaschine Industriezeitalter	3200	Chemie, Ersatzteile	Panzerschiff*, Damm, Deich	offenbart Kohle Bautrupps err. Verb. 50% schneller veraltet: Hagia Sophia (W)
 Demokratie Renaissance	2800	Druckerpresse, Verfassung	Sicherheitsdienst, Freiheitsstatue (W)	erlaubt Allg. Wahlrecht, Emanzipation
 Drall Renaissance	2400	Schießpulver, Ersatzteile	Schütze, Rotrock, Infanterie*, Marine*, Navy SEAL*, Fallschirmjäger*, Panzer*, Deutscher Panzer*, Mech. Infanterie*, Kavallerie*, Kosak*	veraltet: Stadtmauern, Chichen Itza (W)

Verbesserung	Basis Bonus	Bonus mit Ressourcen, Technologien und Staatsformen	Andere Effekte
 Quelle benötigt: Verbrennungsmotor	Öl +2 H, +1 K		plündern ergibt +10 Gold
 Sägewerk benötigt: Ersatzteile	+1 H	+1 K am einem Fluss +1 H mit Eisenbahn	kann nur im Wald errichtet werden plündern ergibt +5 Gold
 Steinbruch benötigt: Steinmetzkunst	Marmor +1 H, +2 K Stein +2 H	+1 H mit Eisenbahn	plündern ergibt +5 Gold
 Straße benötigt: Rad			0.5 Bewegungspunkte auf jedem Gelände
 Walfänger benötigt: Optik	Wal +1 H, +2 K		plündern ergibt +5 Gold
 Wassermühle +1 H benötigt: Maschinen		+1 N mit Staatseigentum +1 H mit Ersatzteile +2 K mit Elektrizität	benötigt Fluss kann nur auf Flachland errichtet werden plündern ergibt +5 Gold
 Weide benötigt: Tierzucht	Pferd +2 H, +1 K Kuh +1 N, +2 H	Schafe +2 N, +1 K Schwein +3 N	plündern ergibt +5 Gold
 Weiler Erweiterung der Hütte	+2 K		wird Dorf in 20 Runden** plündern ergibt +15 Gold
 Weingut benötigt: Monarchie	Wein +1 N, +2 K		plündern ergibt +10 Gold
 Werkstatt -1 N, +1 H benötigt: Metallguss		+1 N mit Staatseigentum +1 H mit Kastensystem +1 H mit Gilden +1 H mit Chemie	kann nur auf Flachland errichtet werden plündern ergibt +5 Gold
 Windmühle benötigt: Maschinen	+1 N, +1 K	+2 K mit Umweltschutz +1 H mit Ersatzteile +1 K mit Elektrizität	plündern ergibt +5 Gold

N Nahrung H Hammer K Kommerz

* Alle Plünderungserträge in dieser Liste sind Durchschnittserträge.

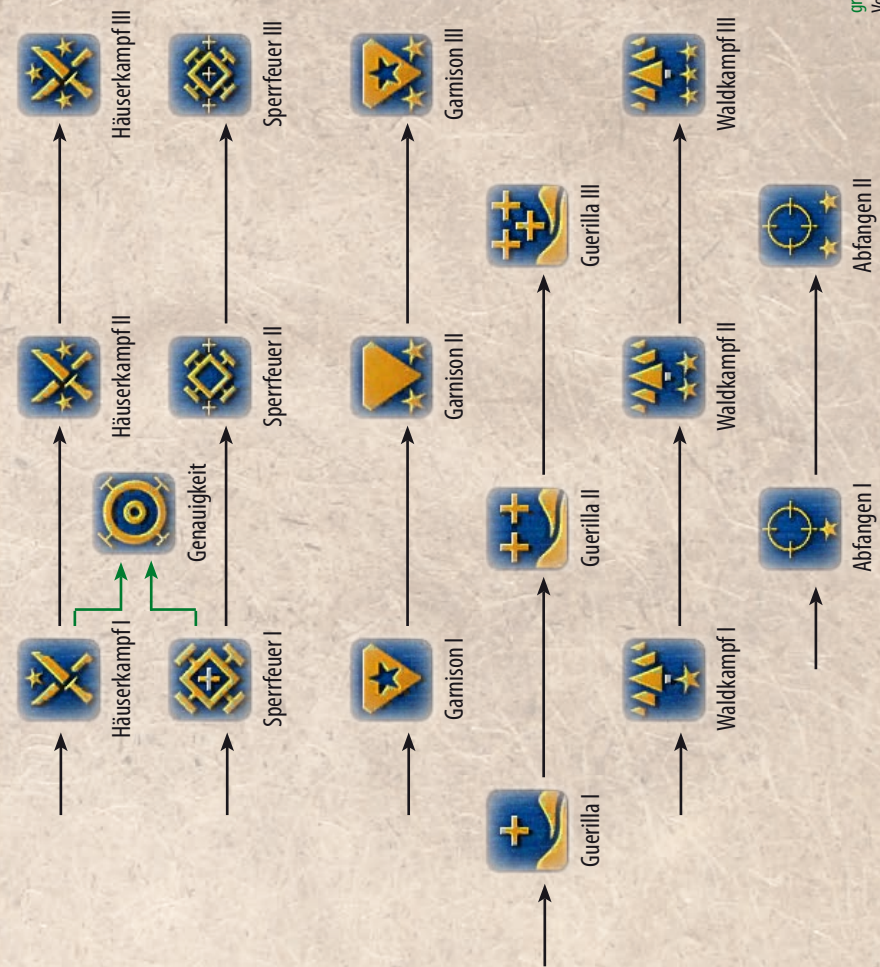
** Setzt **Normale** Spielgeschwindigkeit voraus; Rundenanzahl variiert mit Spieldauer.

Faktoren für andere Konditionen sind: **Schnell** ×0.67; **Episch** ×1.50; **Marathon** ×3.00 (!).

Zum Beispiel, bei epischer Geschwindigkeit wird ein Dorf nach 60 Runden zur Gemeinde statt in 40 Runden.

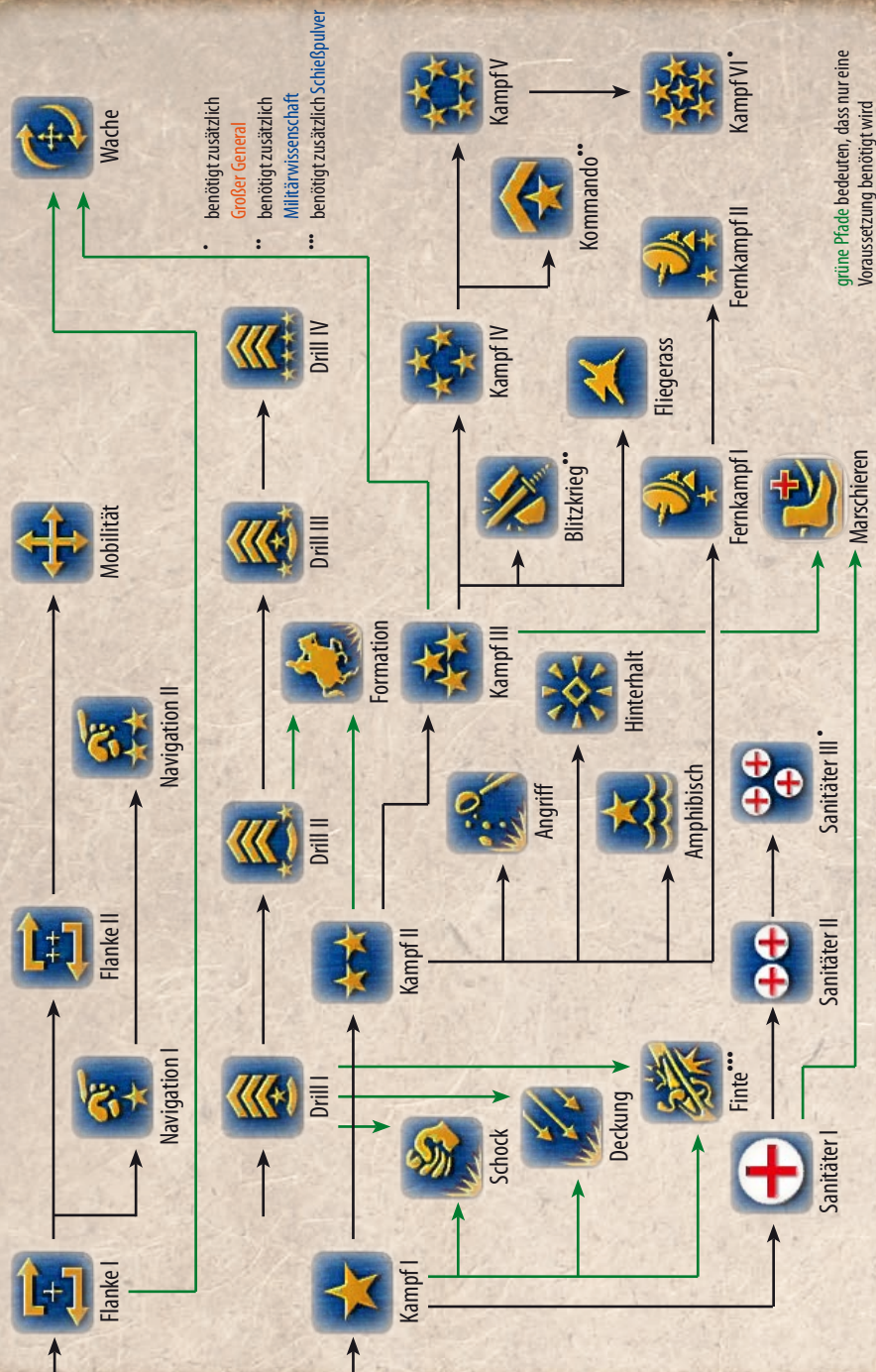
Resources

Ressourcen	Grundwert und Bonus	Weitere Eigenschaften	Gelände
	Aluminium Mine +1 H +3 H, +1 K	Sichtbar bei Erforschung der Industrialisierung	Ebene, Wüste, Tundra (nur Hügel)
	Bananen Plantage +1 Gesundheit, +2 N	Krämer / Apotheke * +1 Gesundheit	nur Grasland mit Dschungel (nur Flachland)
	Edelsteine Mine +1 Zufriedenheit, +1 H, +5 K	Schmiede / Münzanstalt * +1 Zufriedenheit	Grasland mit Dschungel (Flachland und Hügel)
	Eisen Mine +1 H +3 H	Sichtbar bei Erforschung der Eisenverarbeitung	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee (Flachland und Hügel)
	Elfenbein Lager +1 Zufriedenheit, +1 H, +1 K	Markt / Forum * +1 Zufriedenheit veraltet mit Industrialisierung	Grasland mit Dschungel, Ebene (nur Flachland)
	Färbemittel Plantage +1 Zufriedenheit, +4 K	Theater / Pavillon * +1 Zufriedenheit	nur Grasland mit Dschungel (nur Flachland)
	Filmhits +1 Zufriedenheit	Funkturm +1 Zufriedenheit Einkaufszentrum * +1 Zufriedenheit	Geliefert durch Hollywood
	Fisch Fischerboote +1 Gesundheit, +3 N	Hafen / Kothon * +1 Gesundheit	Küste und Ozean
	Gewürze Plantage +1 Zufriedenheit, +2 K	Krämer / Apotheke * +1 Gesundheit	Grasland und Ebene (Flachland mit Wald oder Dschungel)
	Gold Mine +1 K +1 Zufriedenheit, +1 H, +6 K	Schmiede / Münzanstalt * +1 Zufriedenheit	Ebene mit Hügel Wüste mit Hügel
	Hitsingles +1 Zufriedenheit	Funkturm +1 Zufriedenheit Einkaufszentrum * +1 Zufriedenheit	Geliefert durch Rock'n'Roll
	Kohle Mine +1 H +3 H	Sichtbar bei Erforschung der Dampfmaschine Fabrik / Montagewerk * +1 Ungesundheit Industriegebiet +1 Ungesundheit	Grasland mit Hügel Ebene mit Hügel
	Krabben Fischerboote +1 Gesundheit, +2 N	Hafen / Kothon * +1 Gesundheit	nur Küste
	Kuh Weide +1 Gesundheit, +1 N, +2 H	Supermarkt / Einkaufszentrum * +1 Gesundheit	Grasland und Ebene ohne andere Erweiterungen
	Kupfer Mine +1 H +3 H	Sichtbar bei Erforschung der Bronzeverarbeitung	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee (Flachland und Hügel)
	Marmor Steinbruch +1 H +1 H, +2 K	—	Ebene, Tundra, Schnee (Flachland und Hügel)
	Mais Bauernhof +1 Gesundheit, +2 N	Kornspeicher / Inka-Terrasse * +1 Gesundheit	nur Grasland ohne andere Erweiterungen
	Muscheln Fischerboote +1 Gesundheit, +2 N	Hafen / Kothon * +1 Gesundheit	nur Küste



grüne Pfade bedeuten, dass nur eine Voraussetzung benötigt wird

Beförderungsbaum



Ressourcen	Grundwert und Bonus	Weitere Eigenschaften	Gelände
Musicals	+1 Zufriedenheit	Funkturn +1 Zufriedenheit Einkaufszentrum* +1 Zufriedenheit	Geliefert durch Broadway
Öl	+1 H Quelle, Bohrinsel +2 H, +1 K	Sichtbar bei Erforschung der Wissen. Methode Fabrik / Montagewerk* +2 Ungesundheit Industriegebiet +1 Ungesundheit Öffentliche Verkehrsmittel +1 Gesundheit	Wüste, Tundra, Schnee (ohne andere Erweiterungen) Ozean, Grasland mit Dschungel
Pelz	+1 K Lager +1 Zufriedenheit, +3 K	Markt / Forum* +1 Zufriedenheit veraltet mit Plastik	Tundra und Schnee mit allen Erweiterungen
Pferd	+1 H Weide +2 H, +1 K	Sichtbar bei Erforschung der Tierzucht Hippodrom* +1 Zufriedenheit	Grasland, Ebene, Tundra (nur Flachland)
Reis	+1 N Bauernhof +1 Gesundheit, +1 N	Kornspeicher / Inka-Terrasse* +1 Gesundheit	Grasland und Grasland mit Dschungel (nur Flachland)
Schaf	+1 N Weide +1 Gesundheit, +2 N, +1 K	Supermarkt / Einkaufszentrum* +1 Gesundheit	Grasland und Ebene (Flachland und Hügel)
Schwein	+1 N Weide +1 Gesundheit, +3 N	Supermarkt / Einkaufszentrum* +1 Gesundheit	Grasland und Grasland mit Dschungel (Flachland und Hügel)
Seide	+1 K Plantage +1 Zufriedenheit, +3 K	Markt / Forum* +1 Zufriedenheit	Grasland und Ebene (nur Flachland mit Wald)
Silber	+1 K Mine +1 Zufriedenheit, +1 H, +4 K	Schmiede / Münzanstalt* +1 Zufriedenheit	Tundra mit Hügel Schnee mit Hügel
Stein	+1 H Steinbruch +2 H	—	Ebene und Wüste (Flachland und Hügel)
Uran	— Mine +3 K	Sichtbar bei Erforschung der Physik	jedes Landgelände
Wal	+1 N Walfänger +1 Zufriedenheit, +2 H, +1 K	Markt / Forum* +1 Zufriedenheit veraltet mit Verbrennungsmotor	nur Ozean
Weihrauch	+1 K Plantage +1 Zufriedenheit, +5 K	alle Kathedralen +1 Zufriedenheit	nur Flachland Wüste
Wein	+1 K Weingut +1 Zufriedenheit, +1 N, +2 K	Krämer / Apotheke* +1 Gesundheit	Ebene (Flachland und Hügel)
Weizen	+1 N Bauernhof +1 Gesundheit, +2 N	Kornspeicher / Inka-Terrasse* +1 Gesundheit	nur Flachland Ebene
Wild	+1 N Lager +1 Gesundheit, +2 N	Supermarkt / Einkaufszentrum* +1 Gesundheit	Tundra und Tundra mit Wald (Flachland und Hügel)
Zucker	+1 K Plantage +1 Zufriedenheit, +1 N, +1 K	Krämer / Apotheke* +1 Gesundheit	nur Grasland mit Dschungel (nur Flachland)

N Nahrung H Hammer K Kommerz

* einzigartiges Gebäude

Gebäude	Hammer*	Voraussetzungen	Effekte
 Apotheke Perser (Krämer)	150	Gilden, Währung	+2 Gesundheit, +25% Gold +1 Gesundheit von Bananen , Gewürze , Wein , Zucker kann 2 Bürger in Händler umwandeln
 Aquädukt	100	Mathematik, Steinmetzkunst	+2 Gesundheit
 Ballplatz Maya (Kolosseum)	80	Bauwesen	+3 Zufriedenheit +1 Zufriedenheit pro 20% Kulturrate
 Bank	200	Bankwesen	+50% Gold
 Baray Khmer (Aquädukt)	100	Mathematik, Steinmetzkunst	+1 Nahrung +2 Gesundheit
 Bibliothek	90	Schrift	+25% Forschung, +2 Kultur kann 2 Bürger in Wissenschaftler umwandeln
 Börse England (Bank)	200	Bankwesen	+65% Gold
 Buddhistisches Kloster	60	Meditation, Buddhismus veraltet mit Wissenschaftliche Methode	+10% Forschung +2 Kultur
 Buddhistische Stupa 50% mit Kupfer	300	Musik, Buddhismus Buddhist. Tempel (2)**	+50% Kultur, +1 Zufriedenheit mit Weihrauch +2 Zufriedenheit mit Buddhismus als Staatsreligion kann 2 Bürger in Priester umwandeln
 Buddhistischer Tempel	80	Priestertum Buddhismus	+1 Kultur +1 Zufriedenheit kann 1 Bürger in Priester umwandeln
 Bunker	100	Elektrizität	-50% Schaden von Lufteinheiten
 Christliche Kathedrale 50% mit Stein	300	Musik, Christentum Christlicher Tempel (2)**	+50% Kultur, +1 Zufriedenheit mit Weihrauch +2 Zufriedenheit mit Christentum als Staatsreligion kann 2 Bürger in Priester umwandeln
 Christliches Kloster	60	Meditation, Christentum veraltet mit Wissenschaftliche Methode	+10% Forschung +2 Kultur
 Christlicher Tempel	80	Priestertum Christentum	+1 Kultur +1 Zufriedenheit kann 1 Bürger in Priester umwandeln
 Damm kann nur in Stadt am Fluss errichtet werden	180	Dampfmaschine	+1 Hammer auf Flussgelände
 Deich Holland (Damm) kann nur in Küstenstadt / Flussstadt errichtet werden	180	Dampfmaschine	+1 Hammer auf Flussfeldern +1 Hammer auf Wasserfeldern

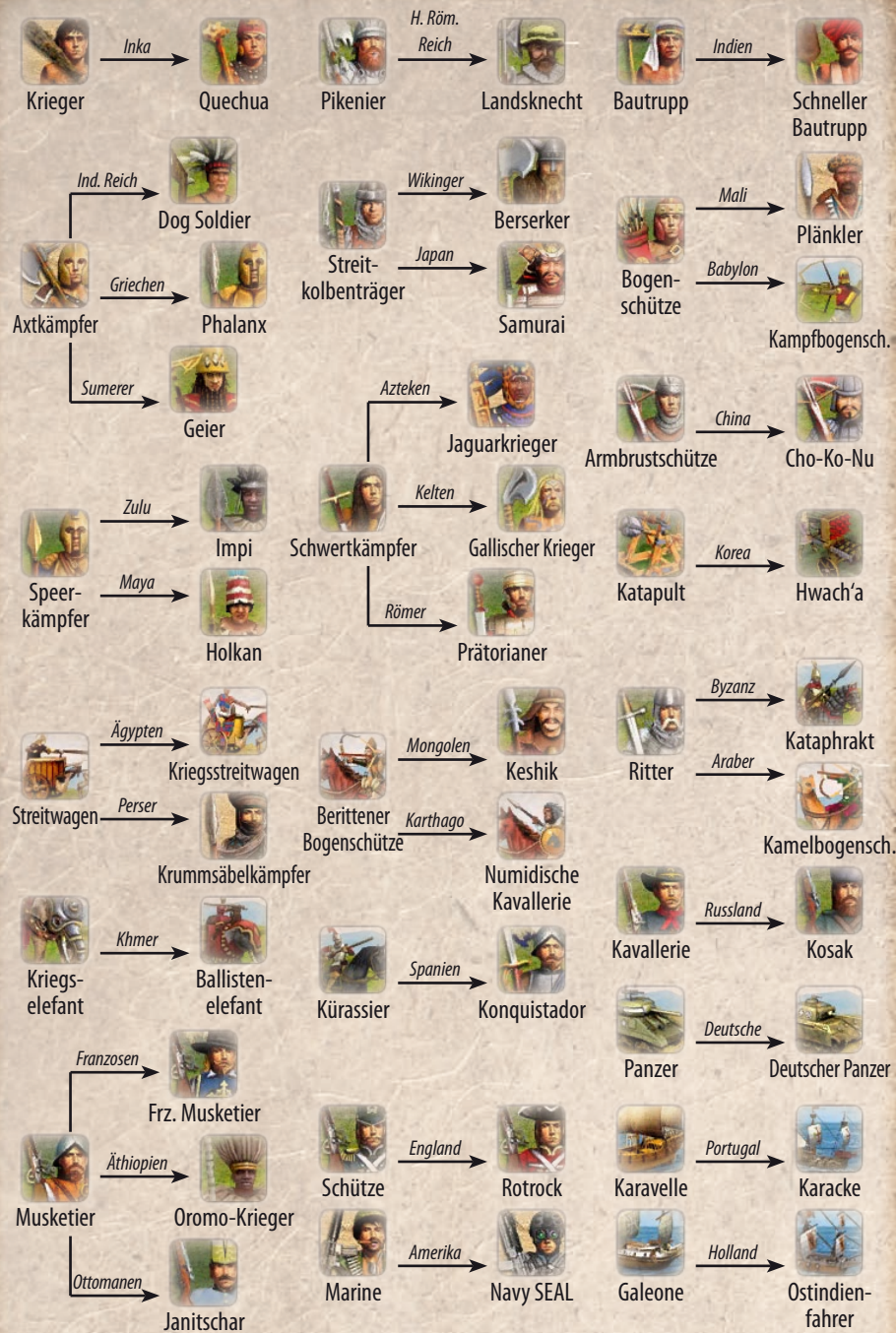
Beförderung	Verfügbar für	Effekte
 Marschieren benötigt: Kampf III oder Sanitäter I	Aufklärung, Bogenschießen, Nahkampf, Belagerungswaffen, Berittene, Schießpulver	kann während der Bewegung heilen
 Mobilität benötigt: Flanke II	Berittene, Gepanzerte	-1 Geländebewegungskosten
 Moral benötigt: Großer General	alle außer Luft	+1 Bewegungsrate
 Navigation I benötigt: Flanke I	Marine	+1 Bewegungsrate
 Navigation II benötigt: Flanke I, Navigation I	Marine	+1 Bewegungsrate
 Sanitäter I benötigt: Kampf I	Aufklärung, Bogenschießen, Nahkampf, Belagerungswaffen, Berittene, Schießpulver, Marine	heilt Einheiten auf demselben Feld 10% Schaden extra pro Runde
 Sanitäter II benötigt: Sanitäter I	Aufklärung, Bogenschießen, Nahkampf, Belagerungswaffen, Berittene, Schießpulver, Marine	heilt Einheiten auf benachbarten Feldern 10% Schaden extra pro Runde
 Sanitäter III benötigt: Sanitäter II, Großer General	Aufklärung, Bogenschießen, Nahkampf, Belagerungswaffen, Berittene, Schießpulver, Marine	heilt Einh. auf demselben Feld 15% Schaden extra pro Runde heilt Einh. auf benachb. Feldern 15% Schaden extra pro Runde
 Schock benötigt: Kampf I oder Drill I	Bogenschießen, Berittene, Nahkampf, Belagerungswaffen	+25% gegen Nahkampfeinheiten
 Sperrfeuer I	Belagerungswaffen, Gepanzerte, Marine	+20% Kollateralschaden
 Sperrfeuer II benötigt: Sperrfeuer I	Belagerungswaffen, Gepanzerte, Marine	+30% Kollateralschaden +10% gegen Nahkampfeinheiten
 Sperrfeuer III benötigt: Sperrfeuer II	Belagerungswaffen, Gepanzerte, Marine	+50% Kollateralschaden +10% gegen Schießpulvereinheiten
 Taktik benötigt: Großer General	alle außer Luft	+30% Rückzugchance
 Wache benötigt: Flanke I oder Kampf III	Aufklärung, Berittene, Hubschrauber, Marine	+1 Sichtweite
 Waldkampf I	Aufklärung, Nahkampf, Schießpulver	+20% Dschungel- und Waldverteidigung
 Waldkampf II benötigt: Waldkampf I	Aufklärung, Nahkampf, Schießpulver	Doppelte Bewegung in Dschungel und Wald +30% Dschungel- und Waldverteidigung
 Waldkampf III benötigt: Waldkampf II	Nahkampf, Schießpulver	+2 Erstschläge heilt Einh. auf demselben Feld 15% Schaden extra pro Runde +50% Dschungel- und Waldangriff

Beförderung	Verfügbar für	Effekte
Garrison I	Bogenschießen, Schießpulver	+20% Stadtverteidigung
Garrison II <i>benötigt: Garrison I</i>	Bogenschießen, Schießpulver	+25% Stadtverteidigung
Garrison III <i>benötigt: Garrison II</i>	Bogenschießen, Schießpulver	+30% Stadtverteidigung +10% gegen Nahkampfeinheiten
Genauigkeit <i>benötigt: Häuserkampf I oder Sperrfeuer I</i>	Belagerungswaffen	+8% Stadtbombardierungsschaden
Guerilla I	Aufklärung, Bogenschießen, Schießpulver	+20% Hügelverteidigung
Guerilla II <i>benötigt: Guerilla I</i>	Aufklärung, Bogenschießen, Nahkampf, Schießpulver	doppelte Bewegung auf Hügel +30% Hügelverteidigung
Guerilla III <i>benötigt: Guerilla II</i>	Bogenschießen, Nahkampf, Schießpulver	+25% Hügelangriff +50% Rückzugchance
Häuserkampf I	Nahkampf, Gepanzerte, Belagerungswaffen	+20% Stadtangriff
Häuserkampf II <i>benötigt: Häuserkampf I</i>	Nahkampf, Gepanzerte, Belagerungswaffen	+25% Stadtangriff
Häuserkampf III <i>benötigt: Häuserkampf II</i>	Nahkampf, Gepanzerte, Belagerungswaffen	+30% Stadtangriff +10% gegen Schießpulvereinheiten
Hinterhalt <i>benötigt: Kampf II</i>	Belagerungswaffen, Schießpulver, Luft, Hubschrauber, Gepanzerte	+25% gegen Gepanzerte Einheiten
Kampf I	alle	+10% Stärke
Kampf II <i>benötigt: Kampf I</i>	alle	+10% Stärke
Kampf III <i>benötigt: Kampf II</i>	alle	+10% Stärke
Kampf IV <i>benötigt: Kampf III</i>	alle	+10% Stärke heilt extra 10% Schaden pro Runde auf neutralem Land
Kampf V <i>benötigt: Kampf IV</i>	alle	+10% Stärke heilt extra 10% Schaden pro Runde auf neutralem Land
Kampf VI <i>benötigt: Kampf V, Großer General</i>	alle	+25% Stärke
Kommando <i>benötigt: Kampf IV, Militärwissenschaft</i>	Aufklärung, Bogenschießen, Nahkampf, Berittene, Schießpulver, Gepanzerte	kann feindl. Straßen und Eisenbahnen benutzen

Gebäude	Hammer*	Voraussetzungen	Effekte
Dun Kelten (Stadtmauern) <i>50% mit Stein veraltet mit Drall</i>	50	Steinmetzkunst	+50% Verteidigung (außer Schießpulvereinheiten) -50% Schaden durch Bombardierung. (außer Schießpulvereinheiten) Guerilla I Beförderung für neue Landeinheiten
Einkaufszentrum Amerika (Supermarkt)	150	Kühltechnik Krämer	+1 Nahrung, +20% Gold +1 Gesundheit von Kuh, Schafe, Schwein, Wild +1 Zufriedenheit von Filmhits, Hitsingles, Musicals
Fabrik	250	Fließband	+25% Hammer (+50% mit Energie) +1 Ungesundheit, +2 Ungesundheit von Kohle, Öl (jede) kann 2 Bürger in Ingenieur umwandeln
Feitoria Portugal (Zollamt) <i>kann nur in Küstenstadt errichtet werden</i>	180	Wirtschaftswesen Hafen	+1 Kommerz auf Wasserfeldern +100% Kommerz von interkontinentalen fremden Handelsrouten
Flughafen	250	Luftfahrt	+1 Ungesundheit, +1 Handelsroute +3 XP für neue Lufteinheiten +4 Lufteinheiten Kapazität kann 1 Einheit pro Runde transp.
Forschungsinstitut Russland (Labor)	250	Supraleiter Observatorium	+25% Forschung, +1 Ungesundheit +50% Raumschiffsproduktion 2 freie Wissenschaftler kann 1 Bürger in Wissenschaftler umwandeln
Forum Römer (Markt)	150	Währung	+25% Gold, +25% Geburtsrate für Große Persönlichkeit +1 Zufriedenheit von Elfenbein, Pelz, Seide, Wal kann 2 Bürger in Händler umwandeln
Funkturm	175	Massenmedien	+50% Kultur, +1 Zufriedenheit pro 10% Kulturrate +1 Zufriedenheit von Filmhits, Hitsingles, Musicals +1 Zufriedenheit mit Charismatisch kann 2 Bürger in Künstler umwandeln
Garten Babylon (Kolosseum)	80	Bauwesen	+2 Gesundheit, +1 Zufriedenheit +1 Zufriedenheit pro 20% Kulturrate
Gefängnis	120	Verfassung	+4 Spionage, +50% Spionage -25% Kriegsunzufriedenheit kann 2 Bürger in Spion umwandeln
Geheimdienst	180	Kommunismus	+8 Spionage, +50% Spionage kann 2 Bürger in Spion umwandeln
Gerichtsgebäude	120	Gesetzgebung	+2 Spionage -50% Unterhalt kann 1 Bürger in Spion umwandeln
Hafen <i>kann nur in Küstenstadt errichtet werden</i>	80	Kompass	+1 Gesundheit von Fisch, Krabbe, Muschel +50% Kommerz von Handelsrouten
Hammam Ottomanen (Aquädukt)	100	Mathematik, Steinmetzkunst	+2 Gesundheit +2 Zufriedenheit
Handelsposten Wikinger (Leuchtturm) <i>kann nur in Küstenstadt errichtet werden</i>	60	Segeln	+1 Nahrung auf Wasserfeldern Navigation I Beförderung für neue Marineeinheiten
Hippodrom Byzanz (Theater)	50	Drama	+1 Zufriedenheit +1 Zufriedenheit pro 5% Kulturrate +3 Kultur, +1 Zufriedenheit von Pferd

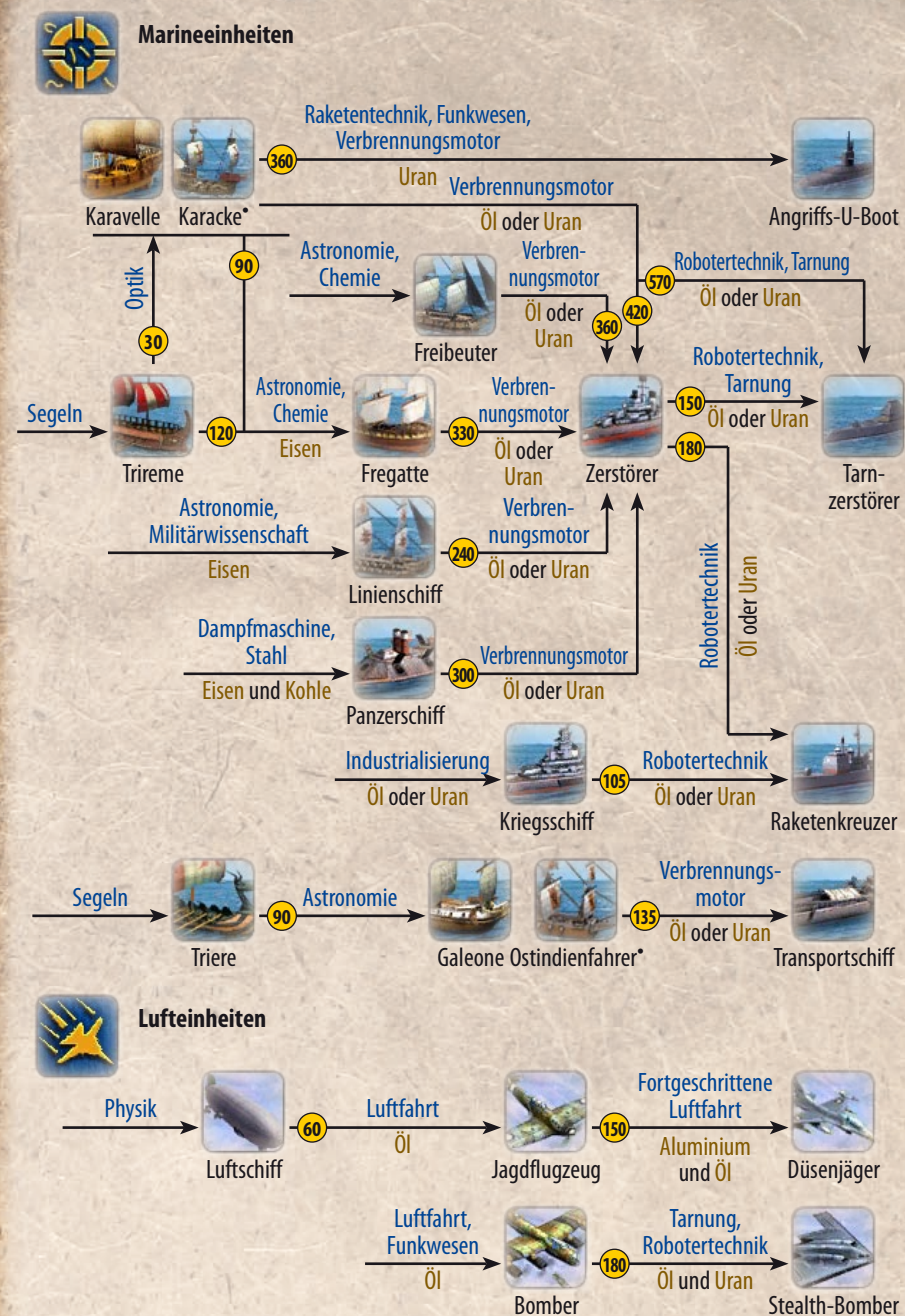
Gebäude	Hammer*	Voraussetzungen	Effekte
Hinduistisches Kloster	60	Meditation, Hinduismus veraltet mit Wissenschaftliche Methode	+10% Forschung +2 Kultur
Hinduistischer Mandir 50% mit Marmor	300	Musik, Hinduismus Hinduist. Tempel (2)**	+50% Kultur, +1 Zufriedenheit mit Weihrauch +2 Zufriedenheit mit Hinduismus als Staatsreligion kann 2 Bürger in Priester umwandeln
Hinduistischer Tempel	80	Priestertum Hinduismus	+1 Kultur +1 Zufriedenheit kann 1 Bürger in Priester umwandeln
Ikhandas Zulu (Kaseme)	50	—	+3 XP für neue Landeinheiten -20% Unterhalt +2 Zufriedenheit mit Nat. Selbstständigkeit
Industriegebiet	200	Industrialisierung Fabrik	+2 Ungesundheit, +1 Ungesundheit von Kohle, Öl (jede) 1 freier Ingenieur kann 2 Bürger in Ingenieur umwandeln
Inka-Terrasse Inka (Kornspeicher)	60	Keramik	+1 Gesundheit von Mais, Reis, Weizen +2 Kultur Hälfte der Nahrung bleibt nach Bevölkerungszuwachs erhalten
Islamisches Kloster	60	Meditation, Islam veraltet mit Wissenschaftliche Methode	+10% Forschung +2 Kultur
Islamische Moschee 50% mit Marmor	300	Musik, Islam Islamischer Tempel (2)**	+50% Kultur, +1 Zufriedenheit mit Weihrauch +2 Zufriedenheit mit Islam als Staatsreligion kann 2 Bürger in Priester umwandeln
Islamischer Tempel	80	Priestertum Islam	+1 Kultur +1 Zufriedenheit kann 1 Bürger in Priester umwandeln
Jüdisches Kloster	60	Meditation, Judentum veraltet mit Wissenschaftliche Methode	+10% Forschung +2 Kultur
Jüdische Synagoge 50% mit Stein	300	Musik, Judentum Jüdische Tempel (2)**	+50% Kultur, +1 Zufriedenheit mit Weihrauch +2 Zufriedenheit mit Judentum als Staatsreligion kann 2 Bürger in Priester umwandeln
Jüdischer Tempel	80	Priestertum Judentum	+1 Kultur +1 Zufriedenheit kann 1 Bürger in Priester umwandeln
Jurte Mongolen (Stall)	60	Reiten veraltet mit Fortgeschrittene Luftfahrt	+4 XP für neue Berittene Einheiten
Kaserne	50	—	+3 XP für neue Landeinheiten +2 Zufriedenheit mit Nat. Selbstständigkeit
Kernkraftwerk	250	Kernspaltung Fabrik	liefert Energie mit Uran Geringe Chance für eine atomare Kernschmelze
Kolosseum	80	Bauwesen	+1 Zufriedenheit +1 Zufriedenheit pro 20% Kulturrate

Beförderung	Verfügbar für	Effekte
Abfangen I	Schießpulver, Luft	+10% Chance auf Abfangen
Abfangen II benötigt: Abfangen I	Schießpulver, Luft	+20% Chance auf Abfangen
Amphibisch benötigt: Kampf II	Aufklärung, Bogenschießen, Nahkampf, Berittene, Schießpulver	kein Kampfmalus für Angriff vom Wasser kein Kampfmalus für Angriff über Fluss
Angriff benötigt: Kampf I	Berittene, Nahkampf, Gepanzerte, Hubschrauber	+25% gegen Belagerungswaffen
Blitzkrieg benötigt: Kampf III, Militärwissenschaft	Berittene, Gepanzerte, Hubschrauber, Marine	kann mehrmals pro Runde angreifen
Deckung benötigt: Kampf I oder Drill I	Bogenschießen, Nahkampf, Schießpulver	+25% gegen Bogenschützen
Drill I	Marine, Bogenschießen, Belagerungswaffen, Nahkampf, Schießpulver, Gepanzerte, Hubschrauber	+1 Ersts Schlag-Chance
Drill II benötigt: Drill I	Marine, Bogenschießen, Belagerungswaffen, Nahkampf, Schießpulver, Gepanzerte, Hubschrauber	+1 Ersts Schlag bekommt -20% Kollateralschaden
Drill III benötigt: Drill II	Marine, Bogenschießen, Belagerungswaffen, Nahkampf, Schießpulver, Gepanzerte, Hubschrauber	+2 Ersts Schlag-Chancen bekommt -20% Kollateralschaden
Drill IV benötigt: Drill III	Marine, Bogenschießen, Belagerungswaffen, Nahkampf, Schießpulver, Gepanzerte, Hubschrauber	+2 Ersts Schläge bekommt -20% Kollateralschaden +10% gegen Berittene Einheiten
Fernkampf I benötigt: Kampf II	Luft	+1 Reichweite
Fernkampf II benötigt: Fernkampf I	Luft	+1 Reichweite
Finte benötigt: Kampf I oder Drill I, Schießpulver	Luft, Berittene, Schießpulver, Gepanzerte, Hubschrauber	+25% gegen Schießpulvereinheiten
Flanke I	Berittene, Gepanzerte, Hubschrauber, Marine	+10% Rückzugchance
Flanke II benötigt: Flanke I	Berittene, Gepanzerte, Hubschrauber, Marine	immun gegen Ersts Schläge +20% Rückzugchance
Fliegerass benötigt: Kampf III	Luft	+25% Ausweichchance
Formation benötigt: Kampf II oder Drill II	Bogenschießen, Berittene, Nahkampf, Schießpulver	+25% gegen Berittene Einheiten
Führerschaft benötigt: Großer General	alle außer Luft	bekommt +100% Erfahrung vom Kampf



Gebäude	Hammer*	Voraussetzungen	Effekte
Kohlekraftwerk	150	Fließband Fabrik	+2 Ungesundheit liefert Energie mit Kohle
Konfuzianische Akademie	300 50% mit Kupfer	Musik, Konfuzianismus Konfuzian. Tempel (2)**	+50% Kultur, +1 Zufriedenheit mit Weihrauch +2 Zufriedenheit mit Konfuzianismus als Staatsreligion kann 2 Bürger in Priester umwandeln
Konfuzianisches Kloster	60	Meditation, Konfuzianismus veraltet mit Wissenschaftliche Methode	+10% Forschung +2 Kultur
Konfuzianischer Tempel	80	Priestertum Konfuzianismus	+1 Kultur +1 Zufriedenheit kann 1 Bürger in Priester umwandeln
Kornspeicher	60	Keramik	+1 Gesundheit von Mais, Reis, Weizen Hälfte der Nahrung bleibt nach Bevölkerungszuwachs erhalten
Kothon Karthago (Hafen) kann nur in Küstenstadt errichtet werden	100	Kompass	+1 Gesundheit von Fisch, Krabbe, Muschel +1 Handelsroute +50% Kommerz von Handelsrouten
Krämer	150	Gilden, Währung	+25% Gold +1 Gesundheit von Bananen, Gewürze, Wein, Zucker kann 2 Bürger in Händler umwandeln
Krankenhaus	200	Medizin	+3 Gesundheit heilt Einheiten +10% extra pro Runde
Labor	250	Supraleiter Observatorium	+25% Forschung, +1 Ungesundheit +50% Raumschiffsproduktion kann 1 Bürger in Wissenschaftler umwandeln
Leuchtturm kann nur in Küstenstadt errichtet werden	60	Segeln	+1 Nahrung auf Wassergelände
Luftschuttkeller	100	Elektrizität Manhattan Projekt	-50% Schaden von Taktische Nuklearwaffe und ICBM
Madrasa Araber (Bibliothek)	90	Schrift	+25% Forschung, +4 Kultur kann 2 Bürger in Wissenschaftler umwandeln kann 2 Bürger in Priester umwandeln
Markt	150	Währung	+25% Gold +1 Zufriedenheit mit Elfenbein, Pelz, Seide, Wal kann 2 Bürger in Händler umwandeln
Mausoleum Indien (Gefängnis)	120	Verfassung	+4 Spionage, +50% Spionage +2 Zufriedenheit -25% Kriegsunzufriedenheit kann 2 Bürger in Spion umwandeln
Monument	30	Mystik veraltet mit Astronomie	+1 Kultur +1 Zufriedenheit mit Charismatisch
Montagewerk Deutsche (Fabrik) 67% mit Kohle	250	Fließband	+25% Hammer (+50% mit Energie) +1 Ungesundheit, +2 Ungesundheit von Kohle, Öl (jede) kann 4 Bürger in Ingenieur umwandeln

Gebäude	Hammer*	Voraussetzungen	Effekte
 Münzanstalt Mali (Schmiede)	120	Metallguss	+1 Zufriedenheit von Edelsteine , Gold , Silber +25% Hammer, +10% Gold, +1 Ungesundheit kann 1 Bürger in Ingenieur umwandeln
 Obelisk Ägypten (Monument)	30	Mystik <i>veraltet mit Astronomie</i>	+1 Kultur +1 Zufriedenheit mit Charismatisch kann 2 Bürger in Priester umwandeln
 Observatorium	150	Astronomie	+25% Forschung kann 1 Bürger in Wissenschaftler umwandeln
 Odeon Griechen (Kolosseum)	80	Bauwesen	+3 Kultur, +2 Zufriedenheit +1 Zufriedenheit pro 20% Kulturrate +1 Zufriedenheit von Hitsingles kann 2 Bürger in Künstler umwandeln
 Öffentliche Verkehrsmittel	150	Verbrennungsmotor	+1 Gesundheit, +1 Gesundheit von Öl +2 Gesundheit mit Umweltschutz
 Opferaltar Azteken (Gericht)	90	Gesetzgebung	+2 Spionage, -50% Unterhalt -50% Ummutsdauer durch Bevölkerungseinbußen kann 1 Bürger in Spion umwandeln
 Pavillon China (Theater)	50	Drama	+25% Kultur, +3 Kultur +1 Zufriedenheit von Färbemittel +1 Zufriedenheit pro 10% Kulturrate kann 2 Bürger in Künstler umwandeln
 Rathaus H. Röm. Reich (Gericht)	120	Gesetzgebung	+2 Spionage -75% Unterhalt kann 1 Bürger in Spion umwandeln
 Recyclinganlage	300	Ökologie	beseitigt Verschmutzung durch Gebäude
 Salon Franzosen (Observatorium)	150	Astronomie	+25% Forschung 1 freier Künstler kann 1 Bürger in Wissenschaftler umwandeln
 Schieferwerk Japan (Kohlekraftwerk)	150	Fließband Fabrik	+10% Hammer +2 Ungesundheit liefert Energie
 Schloss <i>50% mit Stein</i>	100	Maschinenbau Stadtmauern <i>veraltet mit Wirtschaftswesen</i>	+1 Kultur, +25% Spionage, +1 Handelsroute +50% Verteidigung (außer Schießpulvereinheiten) -25% Schaden durch Bombardierung. (außer Schießpulvereinheiten)
 Schmiede	120	Metallguss	+1 Zufriedenheit von Edelsteine , Gold , Silber +25% Hammer, +1 Ungesundheit kann 1 Bürger in Ingenieur umwandeln
 Seowon Korea (Universität)	200	Bildungswesen Bibliothek	+35% Forschung +3 Kultur
 Sicherheitsdienst	220	Demokratie	+8 Spionage, +50% Spionage Verteidigung kann 2 Bürger in Spion umwandeln hilft gegnerische Spione zu entdecken
 Stadtmauern <i>50% mit Stein</i>	50	Steinmetzkunst <i>veraltet mit Drall</i>	+50% Verteidigung (außer Schießpulvereinheiten) -50% Schaden durch Bombardierung. (außer Schießpulvereinheiten)





Schießpulvereinheiten



90

Drill



Artillerie

Panzerabwehrinfanterie



Schütze Rotrock*

90

Fließband,
Drill

Drill, Robotertechnik

240



Mech. Infanterie

Drill, Robotertechnik

180



Infanterie



SAM Infanterie

30

Raketen-
technik

210

Laser

Öl


Mobile
Boden-Luft-
Rakete

225

Drill, Robotertechnik

150


Militär-
wissenschaft

Grenadier

75

Eisenbahn

75

Raketentechnik

Maschinengewehr



Gepanzerte Einheiten

Industrialisierung,
Drill

Öl



Panzer


Deutscher
Panzer*

Computertechnologie,
Verbundstoffe

180

Öl und Aluminium



Kampfpanzer

Gebäude

Hammer*

Voraussetzungen

Effekte



Stall

60

Reiten
veraltet mit
Fortgeschrittene Luftfahrt

+2 XP für neue **Berittene Einheiten**


Stele

30

Mystik
Äthiopien (Monument)
veraltet mit Astronomie

+1 Kultur, +25% Kultur
+1 Zufriedenheit mit Charismatisch


Supermarkt

150

Kühltechnik
Krämer

+1 Nahrung
+1 Gesundheit von **Kuh, Schafe, Schwein, Wild**


Taoistisches Kloster

60

Meditation, **Taoismus**
veraltet mit
Wissenschaftliche Methode

+10% Forschung
+2 Kultur


Taoistische Pagode

300

Musik, **Taoismus**
50% mit Kupfer
Taoistischer Tempel (2)**

+50% Kultur, +1 Zufriedenheit mit **Weihrauch**
+2 Zufriedenheit mit **Taoismus** als Staatsreligion
kann 2 Bürger in **Priester** umwandeln


Taoistischer Tempel

80

Priestertum
Taoismus

+1 Kultur
+1 Zufriedenheit
kann 1 Bürger in **Priester** umwandeln


Theater

50

Drama

+3 Kultur, +1 Zufriedenheit von **Färbemittel**
+1 Zufriedenheit pro 10% Kulturrate
kann 2 Bürger in **Künstler** umwandeln


Totempfahl

30

Mystik
Ind. Reich (Monument)
veraltet mit Astronomie

+1 Kultur
+1 Zufriedenheit mit Charismatisch
+3 XP für neue **Bogenschützen**


Trockendock

120

Stahl
kann nur in Küstenstadt
errichtet werden

+1 Ungesundheit
+4 XP für neue **Marineeinheiten**
+50% **Marineeinheiten** Produktion


Universität

200

Bildungswesen
Bibliothek

+25% Forschung
+3 Kultur


Wasserkraftwerk

200

Plastik
kann nur in Stadt am Fluss
errichtet werden
Fabrik

liefert Energie



Zikkurat

90

Priestertum

+2 Spionage
-50% Unterhalt
kann 1 Bürger in **Spion** umwandeln


Zitadelle

100

Maschinenbau
Spanien (Schloss) 50% mit Stein
veraltet mit Wirtschaftswesen
Stadtmauern

+1 Kultur, +25% Spionage, +1 Handelsroute
+50% Verteidigung (außer **Schießpulvereinheiten**)
-25% Schaden durch Bombard. (außer **Schießpulvereinh.**)
+5 XP für neue **Belagerungswaffen**


Zollamt

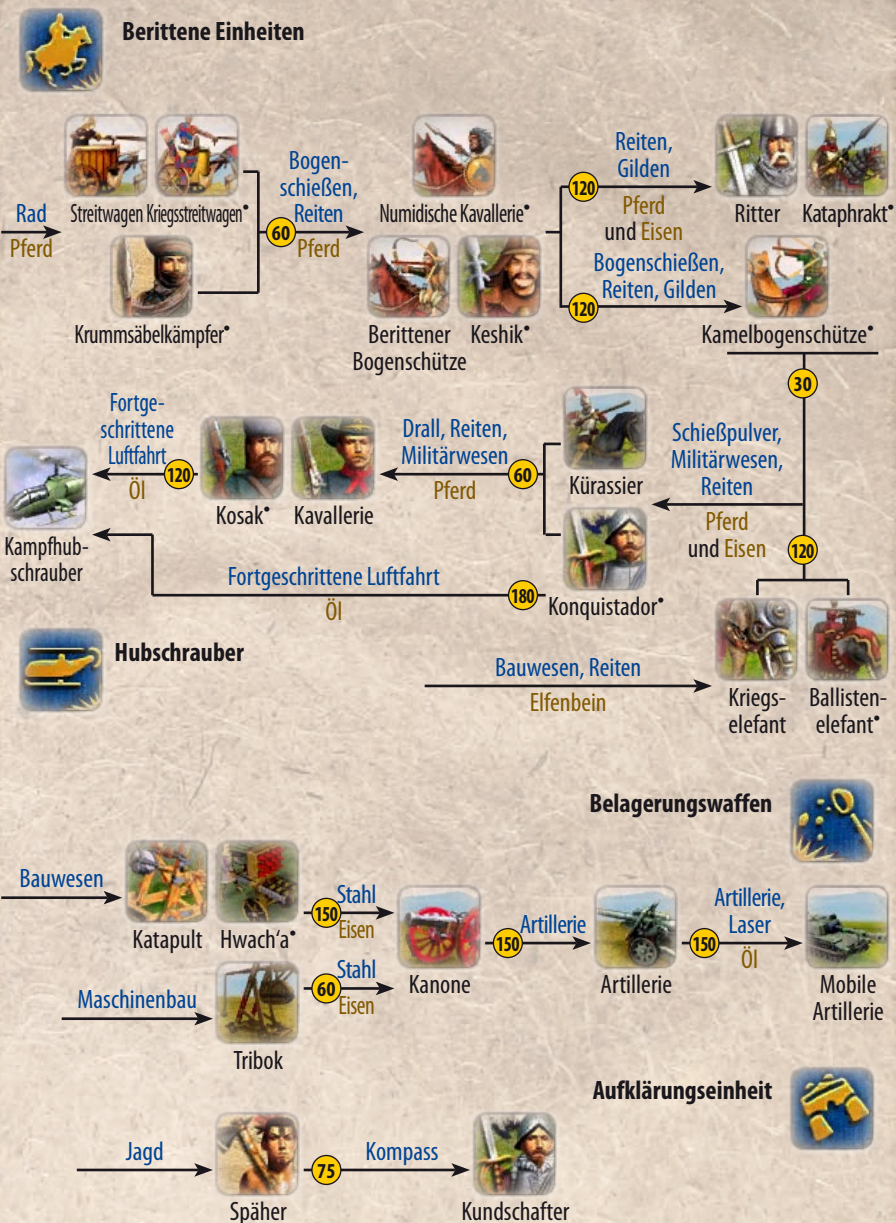
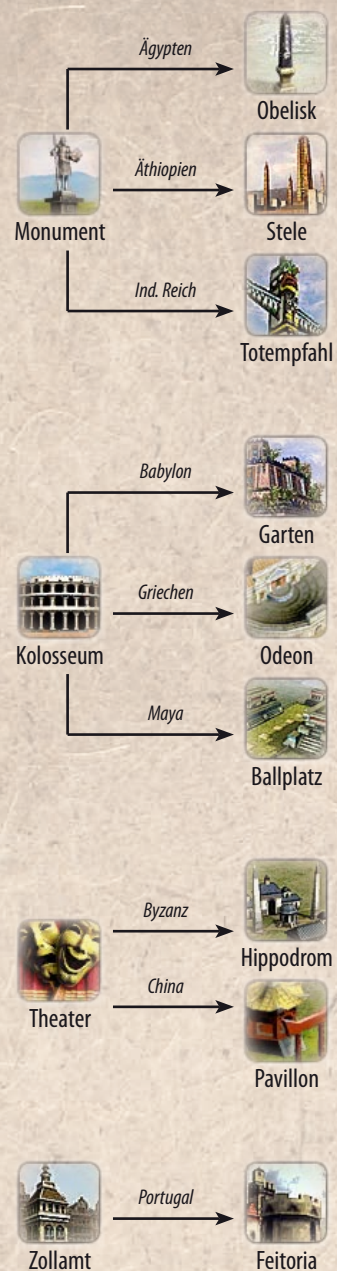
180

Wirtschaftswesen
kann nur in Küstenstadt
errichtet werden
Hafen

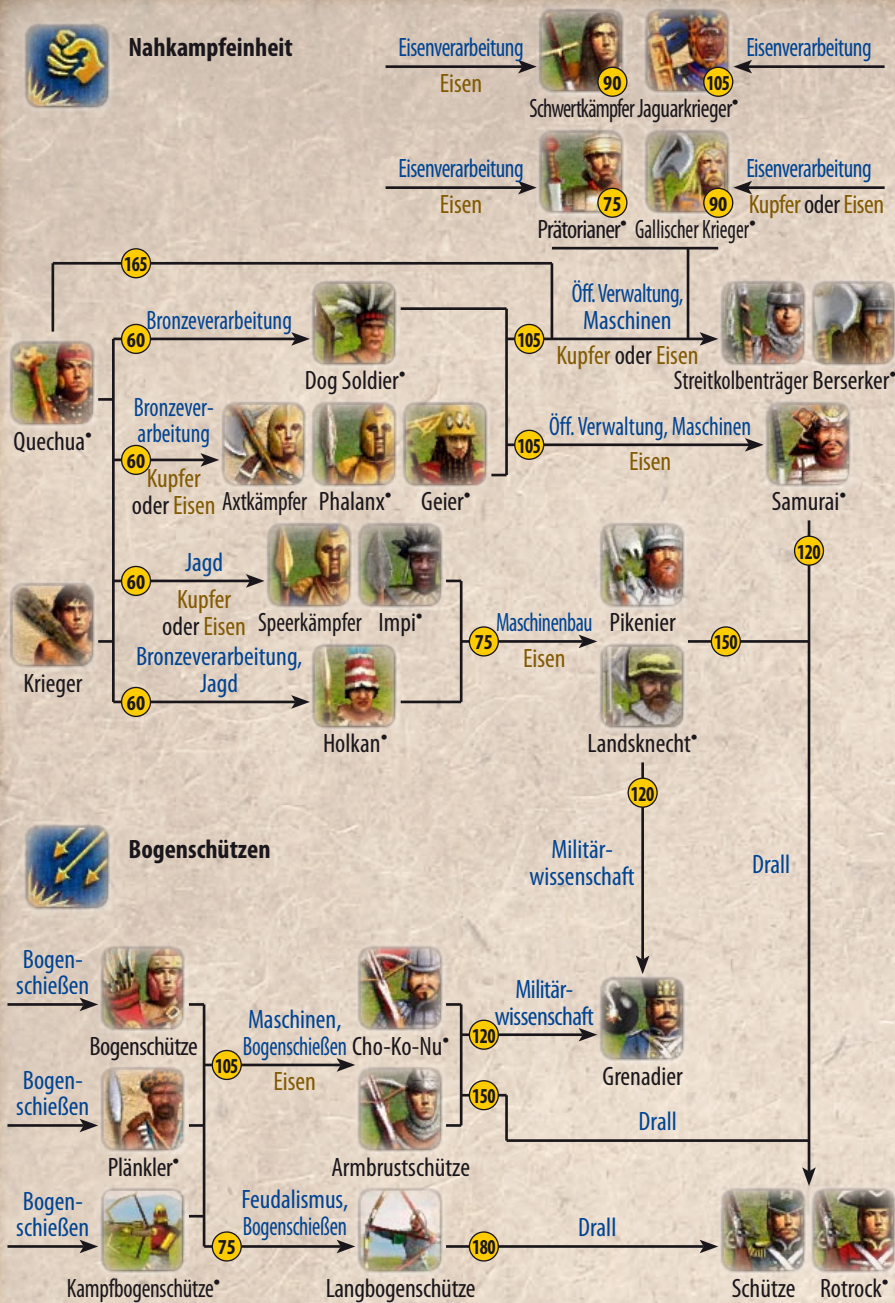
+100% Kommerz von interkontinentalen fremden
Handelsrouten

* Setzt **Normale** Spielgeschwindigkeit voraus.
Faktoren für andere Geschwindigkeiten sind: **Schnell** ×0.67, **Episch** ×1.50, **Marathon** ×3.00 (!)
Beispiel: Stall auf Episch wird 90 Hämmer anstatt 60 kosten.

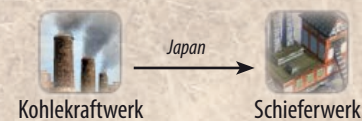
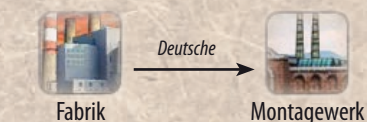
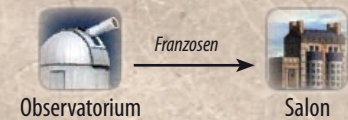
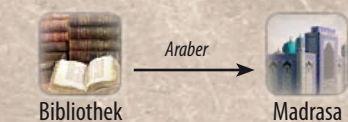
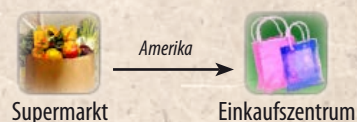
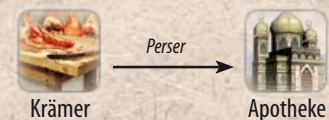
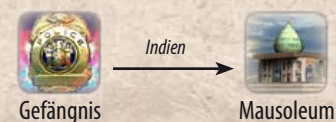
** Setzt **Duell** und **Winzige** Kartengrößen voraus.
Faktoren für andere Größen sind: **Klein** ×1.25, **Standard** ×1.50, **Groß** ×1.75, **Riesig** ×2.00.
Beispiel: Konfuzianische Akademie benötigt 3 Konfuzianische Tempel auf Standard anstatt 2.



60 Aufwertungskosten (Gold). Setzt **normale** Spielgeschwindigkeit voraus. Faktoren für andere Geschwindigkeiten sind:
Schnell × 0.67, **Episch** × 1.50, **Marathon** × 2.00.
 Für größere Aufwertungen die Werte zusammenaddieren. Also, zusätzliche Aufwertung kostet 20 Gold pro Einheit (alle Spielgeschw.).
 Beispiel 1: Aufwertung von 2 Krieger zu 2 Speerkämpfern auf Episch kostet 220 Gold – 2 Einh. × (20 + (60 × 1.50)) = 2 Einh. × 110 = 220.
 Beispiel 2: Aufwertung von 3 Ber. Bogenschützen zu 3 Kürassieren auf Marathon kostet 960 Gold – 3 Einh. × (20 + ((120 + 30) × 2.00)) = 960.



* einzigartige Einheit



Wunder	Hammer*	Voraussetzungen	Effekte
	Palast 160	4 Städte**	+8 Kommerz, +2 Kultur, +4 Spionage, +1 Zufriedenheit macht aus der Stadt die Hauptstadt reduziert Unterhalt in nahen Städten
	Eisenbearbeitung 700	Stahl Schmiede (4)**	+50% Hammer mit Eisen, +50% Hammer mit Kohle +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Ingenieur) +2 Ungesundheit kann Runde 3 Bürger in Ingenieur umwandeln
	Eremitage 300 50% mit Marmor	Nationalismus	+100% Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler)
	Globe Theatre 300	Drama Theater (4)**	+6 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) keine Unzufriedenheit in dieser Stadt kann 3 Bürger in Künstler umwandeln
	Heldenepos 200 50% mit Marmor	Literatur, Kaserne Militäreinheit mit Stufe 4	+4 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) +100% Produktion von Militäreinheiten
	Moai Statuen 250 kann nur in 50% mit Stein Küstenstadt errichtet werden	Segeln	+4 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Prophet) +1 Hammer auf Wasserfeldern
	Mt. Rushmore 500 50% mit Stein	Faschismus	+4 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) -25% Kriegsunzufriedenheit in allen Städten
	Nationalepos 250 50% mit Marmor	Literatur Bibliothek	+4 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) +100% Geburtsrate für Große Persönlichkeit
	Nationalpark 300	Biologie	+3 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Wissenschaftler) entfernt Kohle aus der Stadt, keine Ungesundheit durch Bevölkerung, 1 freier Spezialist pro Aufforstungsgebiet
	Oxford Universität 400 50% mit Stein	Bildungswesen Universität (4)**	+100% Forschung, +4 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Wissenschaftler) kann 3 Bürger in Wissenschaftler umwandeln
	Rotes Kreuz 600	Medizin Krankenhaus (4)**	+2 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Wissenschaftler) freie Sanitäter I Beförderung für alle in dieser Stadt gebauten neuen Einheiten
	Verbotener Palast 200	8 Städte** Gerichtsgebäude (4)**	+4 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Spion) reduziert Unterhalt in nahen Städten
	Wall Street 600	Kapitalgesellschaft Bank (4)**	+100% Gold +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Händler) kann 3 Bürger in Händler umwandeln
	West Point 800 50% mit Stein	Militärwesen Militäreinheit mit Stufe 6	+1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Spion) +4 XP für alle in dieser Stadt gebauten neuen Einheiten

* Setzt **Normale** Spielgeschwindigkeit voraus. Siehe Seite 29 für mehr Details.

** Setzt **Duell** und **Winzige** Kartengrößen voraus. Siehe Seite 29 für mehr Details.

Einheit	Hammer*	Stärke/Bewegung	Voraus.	Spezielle Eigenschaften
	Spion 40	0 / 1 BP	Alphabet	unsichtbar für alle Einheiten kann gegnerisches Territorium erkunden, hilft, gegnerische Spione zu entdecken startet mit Kommando
	Std Ethanol Vorstand Nationale Einheit 100	0 / 2 BP	—	kann Standard Ethanol verbreiten
	Stealth-Bomber Lufteneinheit 200	20 / 1 BP / 12 R -50% gegen Marineeinheiten	Tarnung, Robotertechnik Aluminium und Öl	kann Abfangmanöver abwehren (50% Chance) verursacht Kollateralschaden kann Verbesserungen zerstören kann Stadtverteidigung bombardieren (-20% pro Runde)
	Streitkolbenträger Nahkampfeinheit 70	8 / 1 BP +50% gegen Nahkampf	Öffentliche Verwaltung, Maschinen Kupfer oder Eisen	—
	Streitwagen Berittene Einheit 30	4 / 2 BP +100% Angriff gegen Axtkämpfer	Rad Pferd	Erhält keinen Defensivbonus kann sich vom Kampf zurückziehen (10% Chance)
	Taktische Nuklearwaffe Nuklearrakete 250	0 / 1 BP / 4 R	Kernspaltung, Raketentechnik Uran Manhattan Proj.	kann Feindesland nuklear angreifen kann Abfangmanöver abwehren (50% Chance)
	Taoistischer Missionar Nationale Einheit 40	0 / 2 BP	Taoismus Taoistisches Kloster	3 erlaubt** kann Taoismus verbreiten
	Tarnzerstörer Marineeinheit 250	30 / 8 BP	Tarnung, Robotertechnik Öl oder Uran	Unsichtbar für die meisten Einheiten kann Tarnschiffe sehen kann Flugzeuge abfangen (50% Chance) kann Stadtverteidigung bombardieren (-16% pro Runde)
	Transportschiff Marineeinheit 125	16 / 5 BP	Verbrennungs- motor Öl oder Uran	4 Frachträume
	Tribok Belagerungswaffen 80	4 / 1 BP +100% Stadt Angriff	Maschinenbau	Erhält keinen Defensivbonus max. 75% Schaden gg. Feind, verursacht Kollateralschaden Immun gegen Kollateralschaden von Belagerungswaffen kann Stadtverteidigung bombardieren (-16% pro Runde)
	Triere Marineeinheit 50	2 / 2 BP	Segeln	2 Frachträume kann nicht Ozean befahren
	Trireme Marineeinheit 50	2 / 2 BP +50% gegen Triere	Metallguss, Segeln	kann nicht auf Ozean fahren
	U-Boot Marineeinheit 150	24 / 6 BP	Funkwesen Öl oder Uran	3 Frachträume (Raketen), kann gegn. Gelände erkunden unsichtbar für die meisten Einheiten, kann U-Boot sehen kann sich durch unpassierbares Gelände bewegen (Eis) kann sich vom Kampf zurückziehen (50% Chance)
	Zerstörer Marineeinheit 200	30 / 8 BP	Verbrennungs- motor Öl oder Uran	kann U-Boot sehen kann Flugzeuge abfangen (30% Chance) kann Stadtverteidigung bombardieren (-16% pro Runde)

BP Bewegungspunkte R Reichweite

* Setzt **Normale** Spielgeschwindigkeit voraus. Faktoren für andere Geschwindigkeiten sind: **Schnell** ×0.67, **Episch** ×1.50, **Marathon** ×2.00.
Beispiel: Langbogenschütze auf Episch kostet 75 Hammer anstatt 50.

** Abhängig von Kartengröße *** Bonus abhängig von Kartengröße und Spiellänge

Einheit	Hammer*	Stärke/Bewegung	Voraus.	Spezielle Eigenschaften
 Plänker Bogenschützen Mali (Bogenschütze)	25	4 / 1 BP	Bogenschießen	1–2 Erstschläge +50% Stadtverteidigung +25% Hügelverteidigung
 Prätorianer Nahkampfeinheit Römer (Schwertkämpfer)	45	8 / 1 BP	Eisenverarbeitung Eisen	—
 Quechua Nahkampfeinheit Inka (Krieger)	15	2 / 1 BP +100% gegen Bogenschießen	—	+25% Stadtverteidigung startet mit Kampf I
 Raketenkreuzer Marineeinheit	260	40 / 7 BP	Robotertechnik Öl oder Uran	4 Frachträume (Raketen) verursacht Kollateralschaden kann Stadtverteidigung bombardieren (–20% pro Runde)
 Ritter Berittene Einheit	90	10 / 2 BP	Gilden, Reiten Pferd und Eisen	Immun gegen Erstschläge Erhält keinen Defensivbonus Flankenangriff gegen Katapult und Tribok
 Rotrock Schießpulvereinheit England (Schütze)	110	14 / 1 BP +25% gegen Berittene, Schießpulver	Drall	—
 SAM Infanterie Schießpulvereinheit	150	18 / 1 BP / 1 R +75% gegen Hubschrauber	Raketentechnik	kann Flugzeuge abfangen (40% Chance)
 Samurai Nahkampfeinheit Japan (Streitkolbenträger)	70	8 / 1 BP +50% gegen Nahkampf	Öffentliche Verwaltung, Maschinen Eisen	2 Erstschläge startet mit Drill I
 Schneller Bautrupp Indien (Bautrupp) mit Nahrung	60	0 / 3 BP	—	kann Feldverbesserungen bauen +25% Produktionsgeschwindigkeit für Expansive Anführer (nur Hammer)
 Schütze Schießpulvereinheit	110	14 / 1 BP +25% gegen Berittene	Drall	—
 Schwertkämpfer Nahkampfeinheit	40	6 / 1 BP	Eisenverarbeitung Eisen	+10% Stadtangriff
 Siedler mit Nahrung	100	0 / 2 BP	—	kann neue Stadt gründen +50% Produktionsgeschwindigkeit für Imperialistische Anführer (nur Hammer)
 Sid's Sushi Vorstand Nationale Einheit	100	0 / 2 BP	—	kann Sid's Sushi Co verbreiten
 Späher Aufklärungseinheit	15	1 / 2 BP +100% gegen Tiere	Jagd	Bessere Ergebnisse von Stammesdörfern kann nur verteidigen
 Speerkämpfer Nahkampfeinheit	35	4 / 1 BP +100% gegen Berittene	Jagd Kupfer oder Eisen	—

Spezialgebäude	Voraussetzungen		Effekte
 Akademie kann nur durch <i>Großen Wissenschaftler</i> gebaut werden	—		+50% Forschung +4 Kultur
 Militärakademie kann nur durch <i>Großen General</i> gebaut werden	Militärwissenschaft		+3 Kultur +50% Produktion von <i>Militäreinheiten</i>
 Scotland Yard kann nur durch <i>Großen Spion</i> gebaut werden	—		+100% Spionage erhöht die Chance auf Erscheinen: <i>Großer Spion</i>
Projekt*	Hammer**	Voraussetzungen	Effekte
 Apollo-Programm Teamprojekt 50% mit Aluminium	1600	Raketentechnik	erlaubt Produktion von Raumschiffteilen (RS)
 Internet Weltprojekt 50% mit Kupfer	2000	Computertechnologie	Erbauer bekommt alle Technologien, die 2 oder mehr bekannte Zivilisationen kennen
 Manhattan Projekt Weltprojekt 50% mit Uran	1500	Kernspaltung	erlaubt Nuklearangriffe (für alle Spieler) erlaubt <i>Luftschutzkeller</i> (für alle Spieler)
 RS-Andockbucht Teamprojekt 50% mit Aluminium	2000	Satellitentechnologie <i>Apollo-Programm</i>	1 Teil benötigt für Raumschiffsieg
 RS-Cockpit Teamprojekt 50% mit Kupfer	1000	Glasfasertechnologie <i>Apollo-Programm</i>	1 Teil benötigt für Raumschiffsieg
 RS-Lebenserhaltung Teamprojekt 50% mit Kupfer	1000	Ökologie <i>Apollo-Programm</i>	1 Teil benötigt für Raumschiffsieg
 RS-Motor Teamprojekt	1600	Kernfusion <i>Apollo-Programm</i>	1–2 Teile benötigt für Raumschiffsieg
 RS-Stasekammer Teamprojekt	1200	Gentechnik <i>Apollo-Programm</i>	1 Teil benötigt für Raumschiffsieg
 RS-Triebwerk Teamprojekt 50% mit Aluminium	1200	Supraleiter <i>Apollo-Programm</i>	1–5 Teile benötigt für Raumschiffsieg
 RS-Ummantelung Teamprojekt 50% mit Aluminium	1200	Verbundstoffe <i>Apollo-Programm</i>	1–5 Teile benötigt für Raumschiffsieg
 SDI Teamprojekt 50% mit Aluminium	1500	Laser <i>Manhattan Projekt</i>	+75% Chance <i>ICBMs</i> und <i>Taktische Nuklearwaffen</i> abzufangen

* Mit der Ausnahme von SDI benötigen alle Teamprojekte aktivierten Weltraumsieg.

** Setzt **Normale** Spielgeschwindigkeit voraus. Siehe Seite 29 für mehr Details.

Wunder	Hammer*	Voraussetzungen	Effekte
 Angkor Wat +8 Kultur	500 <i>50% mit Stein</i>	Philosophie <i>veraltet mit Computertechnologie</i>	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Prophet) +1 Hammer von Priester in allen Städten kann 3 Bürger in Priester umwandeln
 Apostolischer Palast +4 Kultur	400	Theologie Staatsreligion in Stadt <i>veraltet mit Massenmedien</i>	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Prophet) löst globale Wahlen aus garantiert Wahlberechtigung <i>benötigt Diplomatesieg aktiviert, >3 Teams</i>
 Artemistempel +8 Kultur	350 <i>50% mit Marmor</i>	Polytheismus <i>veraltet mit Wissenschaftliche Methode</i>	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Händler) 1 freier Priester +100% Erträge durch Handelswege
 Broadway	800	Elektrizität	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) +50% Kultur, +1 Zufriedenheit liefert 5 Musicals Bonusgut
 Chichen Itza +6 Kultur	500 <i>50% mit Stein</i>	Gesetzgebung <i>veraltet mit Drall</i>	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Prophet) +25% Verteidigung in allen Städten
 Cristo Redentor +5 Kultur	1000	Funkwesen	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Ingenieur) keine Anarchie bei Staatsform- oder Religionswechsel Doppelte Produktionsgeschw. für Spirit. Anführer
 Drei Schluchten Damm <i>kann nur in Stadt am Fluss errichtet werden</i>	1750	Plastik	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Ingenieur) liefert Energie für alle Städte auf dem Kontinent
 Eiffelturm +6 Kultur	1250 <i>50% mit Eisen</i>	Funkwesen Schmiede	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Händler) freier Funkturm in allen Städten
 Freiheitsstatue +6 Kultur	1500 <i>50% mit Kupfer</i>	Demokratie Schmiede	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Händler) 1 freier Spezialist in allen Städten auf dem Kontinent
 Große Bibliothek +8 Kultur	350 <i>50% mit Marmor</i>	Literatur Bibliothek <i>veraltet mit Wissenschaftliche Methode</i>	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Wissenschaftler) 2 freie Wissenschaftler
 Große Mauer +2 Kultur	150 <i>50% mit Stein</i>	Steinmetzkunst	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Spion) verhindert das Eindringen von Barbaren ins Kulturgebiet +100% Großer General Erzeugung innerhalb eigener Kulturgrenzen
 Großer Leuchtturm +6 Kultur	200 <i>kann nur in Küstenstadt errichtet werden</i>	Steinmetzkunst, Segeln, Leuchtturm <i>veraltet mit Kapitalgesellschaft</i>	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Händler) +2 Handelsrouten in allen Küstenstädten

Einheit	Hammer*	Stärke/Bewegung	Voraus.	Spezielle Eigenschaften
 Maschinengewehr Belagerungswaffen	125	18 / 1 BP +50% gegen Schießpulver	Eisenbahn	kann nur verteidigen 1 Erstschat Immun gegen Kollateralschaden von Belagerungswaffen
 Mech. Infanterie Schießpulvereinheit	200	32 / 2 BP	Robotertechnik, Drall	startet mit Marschieren
 Mining Inc. Vorstand Nationale Einheit	100	0 / 2 BP	—	kann Mining Inc verbreiten
 Mobile Artillerie Belagerungswaffen	200	26 / 2 BP +50% gegen Belagerungswaffen	Laser, Artillerie Öl	Erhält keinen Defensivbonus max. 85% Schaden gg. Feind, verursacht Kollateralschaden Immun gegen Kollateralschaden von Belagerungswaffen kann Stadtverteidigung bombardieren (–16% pro Runde)
 Mobile Boden-Luft-Rakete Schießpulvereinheit	220	22 / 2 BP / 1 R +50% gegen Hubschrauber	Laser Öl	kann Flugzeuge abfangen (50% Chance)
 Musketier Schießpulvereinheit	80	9 / 1 BP	Schießpulver	—
 Navy SEAL Schießpulvereinheit Amerika (Marine)	160	24 / 1 BP +50% Angriff gg. Maschinengewehr, Artillerie	Drall, Industrialisierung	1–2 Erstsätze startet mit Amphibisch und Marschieren
 Numidische Kavallerie Berittene Einheit Karthago (Ber. Bogenschütze)	50	5 / 2 BP +50% Angriff gg. Katapult, Tribok +50% gg. Nahkampf	Reiten, Bogenschießen Pferd	Immun gegen Erstsätze, Erhält keinen Defensivbonus kann sich vom Kampf zurückziehen (20% Chance) Flankenangriff gegen Katapult und Tribok startet mit Flanke I
 Oromo-Krieger Schießpulvereinheit Äthiopien (Musketier)	80	9 / 1 BP	Schießpulver	1 Erstsatz Immun gegen Erstsätze startet mit Drill I und Drill II
 Ostindienfahrer Marineinheit Holland (Galeone)	80	6 / 4 BP	Astronomie	4 Frachträume kann gegnerisches Territorium erkunden Bombardieren ignoriert Stadtmauern und Schloss
 Panzer Gepanzerte Einheit	180	28 / 2 BP	Industrialisierung, Drall Öl	Erhält keinen Defensivbonus startet mit Blitz
 Panzerabwehrinf. Schießpulvereinheit	120	14 / 1 BP +100% gegen Gepanzerte	Artillerie	startet mit Hinterhalt
 Panzerschiff Marineinheit	100	12 / 2 BP	Dampfmaschine, Stahl Eisen und Kohl	kann nicht Ozean befahren kann Stadtverteidigung bombardieren (–12% pro Runde)
 Phalanx Nahkampfeinheit Griechen (Axtkämpfer)	35	5 / 1 BP +50% gg. Nahkampf +100% def. gegen Streitwagen	Bronze-verarbeitung Kupfer oder Eisen	—
 Pikenier Nahkampfeinheit	60	6 / 1 BP +100% gegen Berittene	Maschinenbau Eisen	—

Einheit	Hammer*	Stärke/Bewegung	Voraus.	Spezielle Eigenschaften
 Konquistador Berittene Einheit Spanien (Kürassier)	100	12 / 2 BP +50% gegen Nahkampf	Schießpulver, Militärwesen, Reiten Pferd und Eisen	Immun gegen Erstschläge kann sich vom Kampf zurückziehen (15% Chance) Flankenangriff gegen Kanone
 Kosak Berittene Einheit Russland (Kavallerie)	120	15 / 2 BP +50% Angriff gegen Kanone +50% gg. Berittene	Drall, Reiten, Militärwesen Pferd	Erhält keinen Defensivbonus kann sich vom Kampf zurückziehen (30% Chance) Flankenangriff gegen Kanone
 Krieger Nahkampfeinheit	15	2 / 1 BP	—	+25% Stadtverteidigung
 Kriegselephant Berittene Einheit	60	8 / 1 BP +50% gegen Berittene	Bauwesen, Reiten Elfenbein und Eisen	Erhält keinen Defensivbonus
 Kriegsschiff Marineeinheit	225	40 / 6 BP	Industrialisierung Öl oder Uran	verursacht Kollateralschaden kann Stadtverteidigung bombardieren (–20% pro Runde)
 Kriegsstreitwagen Berittene Einheit Ägypten (Streitwagen)	30	5 / 2 BP +100% Anriff gegen Axtkämpfer	Rad Pferd	Immun gegen Erstschläge Erhält keinen Defensivbonus kann sich vom Kampf zurückziehen (10% Chance)
 Krummsäbelkämpfer Berittene Einheit Perser (Streitwagen)	30	4 / 2 BP +100% Angriff gegen Axtkämpfer +50% gg. Bogensch.	Rad Pferd	kann sich vom Kampf zurückziehen (10% Chance)
 Kundschafter Aufklärungseinheit	40	4 / 2 BP	Kompass	Bessere Ergebnisse von Stammesdörfern kann nur verteidigen ignoriert Geländebewegungskosten startet mit Guerilla I und Waldkampf I
 Kürassier Berittene Einheit	100	12 / 2 BP	Schießpulver, Militärwesen, Reiten Pferd und Eisen	Immun gegen Erstschläge Erhält keinen Defensivbonus kann sich vom Kampf zurückziehen (15% Chance) Flankenangriff gegen Kanone
 Landsknecht Nahkampfeinheit H. Röm. Reich (Pikenier)	60	6 / 1 BP +100% gegen Berittene, Nahkampf	Maschinenbau Eisen	—
 Langbogenschütze Bogenschützen	50	6 / 1 BP	Feudalismus, Bogenschießen	1 Erstschlag +25% Stadtverteidigung +25% Hügelverteidigung
 Lenkrakete Rakete	60	40 / 1 BP / 4 R	Raketentechnik, Funkwesen	kann Abfangmanöver abwehren (100% Chance) kann Geländeverbesserungen zerstören kann Stadtverteidigung bombardieren (–16% pro Runde)
 Linien Schiff Marineeinheit	120	8 / 3 BP +50% gegen Fregatte	Astronomie, Militär- wissenschaft Eisen	kann Stadtverteidigung bombardieren (–12% pro Runde) Bombardieren ignoriert Stadtmauern und Schloss
 Luftschiff Lufteinheit	80	4 / 1 BP / 8 R +100% gegen Marineeinheiten	Physik	kann U-Boote sehen
 Marine Schießpulvereinheit	160	24 / 1 BP +50% Angriff gg. Maschinengewehr, Artillerie	Drall, Industrialisierung	startet mit Amphibisch

Wunder

Wunder	Hammer*	Voraussetzungen	Effekte
 Hängende Gärten +6 Kultur	300	Mathematik Aquädukt 50% mit Stein	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Ingenieur) +1 Gesundheit in allen Städten +1 Bevölkerung in allen Städten
 Hagia Sophia +8 Kultur	500	Theologie veraltet mit Dampfmaschine	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Ingenieur) Bautrupps errichten Verbesserungen 50% schneller
 Hollywood	1000	Massenmedien	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) +50% Kultur, +1 Zufriedenheit liefert 5 Films Bonusgut
 Koloss kann nur in Küstenstadt errichtet werden +6 Kultur	250	Bronzeverarbeitung Schmiede veraltet mit Astronomie	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Händler) +1 Kommerz auf Wasserfeldern in allen Städten
 Kreml 50% mit Stein	800	Kommunismus veraltet mit Glasfasertechnologie	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Spion) –33% Produktionsbeschleunigungskosten kann 2 Bürger in Spion umwandeln
 Mausoleum von Halikarnassos +10 Kultur	450	Kalender 50% mit Marmor	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) +50% Länge Goldenes Zeitalter
 Notre Dame +10 Kultur	550	Maschinenbau 50% mit Stein	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) +2 Zufriedenheit in allen Städten auf dem selben Kontinent
 Orakel +8 Kultur	150	Priestertum 50% mit Marmor	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Prophet) 1 freie Technologie
 Parthenon +10 Kultur	400	Polytheismus, Ästhetik veraltet mit Wissenschaftliche Methode	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) +50% Geburtsrate für Große Persönlichkeit in allen Städten
 Pentagon	1250	Fließband	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Spion) +2 XP für alle neuen Einheiten in allen Städten
 Pyramiden +6 Kultur	500	Steinmetzkunst 50% mit Stein	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Ingenieur) erlaubt alle Regierungsstaatsformen
 Rock 'n' Roll	800	Funkwesen	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) +50% Kultur, +1 Zufriedenheit liefert 5 Hitsingles Bonusgut

Wunder	Hammer*	Voraussetzungen	Effekte
 Shwedagon Pagode 50% mit Gold +8 Kultur	450	Meditation, Ästhetik	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Prophet) erlaubt alle Religionsstaatsformen
 Sixtinische Kapelle 50% mit Marmor +10 Kultur	600	Musik	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) +2 Kultur pro Spezialist in allen Städten +5 Kultur von allen Gebäuden der Staatsreligion
 Spiralminarett 50% mit Stein +8 Kultur	550	Göttliches Recht veraltet mit Computertechnologie	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Prophet) +2 Gold von allen Gebäuden der Staatsreligion
 Stonehenge 50% mit Stein +8 Kultur	120	Mystik veraltet mit Astronomie	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Prophet) freies Monument in allen Städten zentriert Weltkarte
 Taj Mahal 50% mit Marmor +10 Kultur	700	Nationalismus	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) startet ein Goldenes Zeitalter
 Universität von Sankore 50% mit Stein +8 Kultur	550	Papier veraltet mit Computertechnologie	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Wissenschaftler) +2 Kolben von allen Gebäuden der Staatsreligion
 Vereinte Nationen	1000	Massenmedien	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Händler) löst globale Wahlen aus garantiert Berechtigung für diplomatische Wahlen benötigt Diplomatiesieg aktiviert, >3 Teams
 Versailles 50% mit Marmor +10 Kultur	800	Göttliches Recht	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Händler) reduziert Unterhalt in nahen Städten
 Weltraumlift 50% mit Aluminium	2000	Robotertechnik, Satellitentechnologie	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Wissenschaftler) +50% Raumschiffsproduktion in allen Städten benötigt Weltraumsieg aktiviert
 Zeusstatue 50% mit Elfenbein +10 Kultur	300	Ästhetik Monument (2)**	+2 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Künstler) Feinde erleiden +100% Kriegsunzufriedenheit

* Angezeigte Kosten setzen **Normale** Spielgeschwindigkeit voraus. Siehe Seite 29 für mehr Details.

** Setzt **Duell** und **Winzige** Kartengrößen voraus. Siehe Seite 29 für mehr Details.

Einheit	Hammer*	Stärke/Bewegung	Voraus.	Spezielle Eigenschaften
 Jaguarkrieg Nahkampfeinheit Azteken (Schwertkämpfer)	35	5 / 1 BP	Eisenverarbeitung	+10% Stadtangriff startet mit Waldkampf I
 Janitschar Schießpulvereinheit Ottomanen (Musketier)	80	9 / 1 BP +25% gegen Bogenschützen, Berittene, Nahkampf	Schießpulver	—
 Jüdischer Missionar Nationale Einheit	40	0 / 2 BP	Judentum Jüdisches Kloster	3 erlaubt** kann Judentum verbreiten
 Kamelbogenschütze Berittene Einheit Araber (Ritter)	90	10 / 2 BP	Gilden, Reiten, Bogenschießen	Immun gegen Erstschläge Erhält keinen Defensivbonus kann sich vom Kampf zurückziehen (15% Chance) Flankenangriff gegen Katapult und Tribok
 Kampfbogenschütze Bogenschützen Babylon (Bogenschütze)	25	3 / 1 BP +50% gegen Nahkampf	Bogenschießen	1 Erstschlag +50% Stadtverteidigung +25% Hügelverteidigung
 Kampfhubschrauber Hubschrauber	160	24 / 4 BP +50% gegen Gepanzerte	Fortgeschrittene Luftfahrt Öl	Kann keine Feindstädte oder Einheiten erobern, Erhält keinen Defensivbonus, ignoriert Geländebewegungskosten kann sich vom Kampf zurückziehen (25% Chance) Flankenangriff gegen Artillerie und Mobile Artillerie
 Kampfpanzer Gepanzerte Einheit	240	40 / 2 BP	Computer-technologie, Verbundstoffe Aluminium und Öl	1 Erstschlag Erhält keinen Defensivbonus startet mit Blitzkrieg
 Kanone Belagerungswaffen	100	12 / 1 BP	Stahl Eisen	Erhält keinen Defensivbonus max. 80% Schaden gg. Feind, verursacht Kollateralschaden Immun gegen Kollateralschaden von Belagerungswaffen kann Stadtverteidigung bombardieren (–12% pro Runde)
 Karacke Marineeinheit Portugal (Karavelle)	60	3 / 3 BP	Optik	2 Frachträume kann gegnerisches Territorium erkunden
 Karavelle Marineeinheit	60	3 / 3 BP	Optik	1 Frachtraum (Späher, Kundschafter, Missionare, Spione, Große Persönlichkeit) kann gegnerisches Territorium erkunden
 Kataphrakt Berittene Einheit Byzanz (Ritter)	90	12 / 2 BP	Gilden, Reiten Pferd und Eisen	Erhält keinen Defensivbonus Flankenangriff gegen Katapult und Tribok
 Katapult Belagerungswaffen	50	5 / 1 BP	Bauwesen	Erhält keinen Defensivbonus max. 75% Schaden gg. Feind, verursacht Kollateralschaden Immun gegen Kollateralschaden von Belagerungswaffen kann Stadtverteidigung bombardieren (–8% pro Runde)
 Kavallerie Berittene Einheit	120	15 / 2 BP +50% Angriff gegen Kanone	Drall, Reiten, Militärwesen Pferd	Erhält keinen Defensivbonus kann sich vom Kampf zurückziehen (30% Chance) Flankenangriff gegen Kanone
 Keshik Berittene Einheit Mongolen (Ber. Bogenschütze)	50	6 / 2 BP +50% Angriff gg. Katapult, Tribok	Reiten, Bogenschießen Pferd	Erhält keinen Defensivbonus 1 Erstschlag, ignoriert Geländebewegungskosten kann sich vom Kampf zurückziehen (20% Chance) Flankenangriff gegen Katapult und Tribok
 Konfuzianischer Missionar Nationale Einheit	40	0 / 2 BP	Konfuzianismus Konfuzianisches Kloster	3 erlaubt** kann Konfuzianismus verbreiten

Einheit	Hammer*	Stärke/Bewegung	Voraus.	Spezielle Eigenschaften
Großer General Große Persönlichkeit		0 / 2 BP	—	beschafft 20 XP für Einheiten auf demselben Feld kann sich einer Einheit anschließen, erlaubt freie Beförd. kann Stadt beitreten als Großer General kann Militärakademie gründen
Großer Händler Große Persönlichkeit		0 / 2 BP	—	kann ein Gold. Zeitalter starten, kann eine Tech. entdecken kann Handelsmission durchf., kann gegn. Territorium erk. kann Stadt beitreten als Großer Händler kann Cereal Mills und Sid's Sushi Co gründen
Großer Ingenieur Große Persönlichkeit		0 / 2 BP	—	kann ein Gold. Zeitalter starten, kann eine Tech. entdecken kann Produktion beschleunigen kann Stadt beitreten als Großer Ingenieur kann Creative Constr. und Mining Inc gründen
Großer Künstler Große Persönlichkeit		0 / 2 BP	—	kann ein Gold. Zeitalter starten, kann eine Tech. entdecken kann ein Großes Kunstwerk erschaffen (+4000 Kultur)*** kann Stadt beitreten als Großer Künstler kann Civilized Jewelers Inc gründen
Großer Prophet Große Persönlichkeit		0 / 2 BP	—	kann ein Gold. Zeitalter starten, kann eine Tech. entdecken kann Stadt beitreten als Großer Prophet kann Geburtskirche , Dai Miao , Kashi Vishwanath , Kong Miao , Mahabodhi , Masjid al-Haram , Salomons Tempel gründen
Großer Spion Große Persönlichkeit		0 / 2 BP	—	kann ein Gold. Zeitalter starten, unsichtbar für alle Einheiten kann gegnerische Städte infiltrieren (+3000 Spionage)*** kann Stadt beitreten als Großer Spion kann Scotland Yard gründen
Großer Wissenschaftler Große Persönlichkeit		0 / 2 BP	—	kann ein Gold. Zeitalter starten, kann eine Tech. entdecken kann Stadt beitreten als Großer Wissenschaftler kann Aluminium Co und Standard Ethanol gründen kann Akademie gründen
Hinduistischer Missionar Nationale Einheit	40	0 / 2 BP	Hinduismus Hinduistisches Kloster	3 erlaubt** kann Hinduismus verbreiten
Holkan Nahkampfeinheit Maya (Speerkämpfer)	35	4 / 1 BP +50% gegen Berittene	Bronzeverarbeitung, Jagd	Immun gegen Erstschläge
Hwach'a Belagerungswaffen Korea (Katapult)	50	5 / 1 BP +50% gegen Nahkampf	Bauwesen	Erhält keinen Defensivbonus max. 75% Schaden gg. Feind, verursacht Kollateralschaden Immun gegen Kollateralschaden von Belagerungswaffen kann Stadtverteidigung bombardieren (–8% pro Runde)
ICBM Nuklearrakete	500	globale Reichweite	Kernspaltung, Raketentechnik Uran Manhattan Proj.	kann feindliches Territorium nuklear angreifen
Impi Nahkampfeinheit Zulu (Speerkämpfer)	35	4 / 2 BP +50% gegen Berittene	Jagd Kupfer oder Eisen	startet mit Mobilität
Infanterie Schießpulvereinheit	140	20 / 1 BP +25% gegen Schießpulver	Fließband, Drall	—
Islamischer Missionar Nationale Einheit	40	0 / 2 BP	Islam Islamisches Kloster	3 erlaubt** kann Islam verbreiten
Jagdflugzeug Lufteinheit	100	12 / 1 BP / 6 R	Luftfahrt Öl	kann Flugzeuge abfangen (100% Chance) kann Geländeverbesserungen zerstören kann Stadtverteidigung bombardieren (–8% pro Runde) keine XP für Abschuss von Einh., die sich nicht vert. können

Religionen	Schrein	Effekte
Buddhismus • gegründet vom ersten Entdecker der Meditation	Mahabodhi	Alle Schreine können nur durch Große Propheten erbaut werden, und nur in der dazugehörigen Heiligen Stadt.
Christentum • gegründet vom ersten Entdecker der Theologie • 1 freier Christlicher Missionar	Geburtskirche	Alle Religionsschreine: +4 Kultur +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit (Großer Prophet) +1 Gold pro Stadt mit seiner Religion verbreitet seine Religion kann 3 Bürger in Priester umwandeln
Hinduismus • gegründet vom ersten Entdecker des Polytheismus	Kashi Vishwanath	
Islam • gegründet vom ersten Entdecker des Göttlichen Rechts • 1 freier Islamischer Missionar	Masjid al-Haram	
Judentum • gegründet vom ersten Entdecker des Monotheismus	Salomons Tempel	
Konfuzianismus • gegründet vom ersten Entdecker der Gesetzgebung • 1 freier Konfuzianischer Missionar	Kong Miao	
Taoismus • gegründet vom ersten Entdecker der Philosophie • 1 freier Taoistischer Missionar	Dai Miao	
Kapitalgesellschaft*	Voraussetzungen und Produktion	konkurriert mit
Aluminium Co kann nur durch Gr. Wissenschaftler gegründet werden benötigt: Kapitalgesellschaft, Raketentechnik	benötigt Kohle erzeugt Aluminium In allen Städten: +3 Kolben pro verbrauchter Ressource	Mining Inc
Cereal Mills Inc. kann nur durch Gr. Händler gegründet werden benötigt: Kapitalgesellschaft, Kühltechnik	benötigt Mais, Reis, Weizen In allen Städten: +0.75 Nahrung pro verbrauchter Ressource	Sid's Sushi Co Standard Ethanol
Civilized Jewelers Inc kann nur durch Gr. Künstler gegründet werden benötigt: Kapitalgesellschaft, Massenmedien	benötigt Edelsteine, Gold, Silber In allen Städten: +1 Gold und +4 Kultur pro verbrauchter Ressource	Mining Inc
Creative Constructions kann nur durch Gr. Ingenieur gegründet werden benötigt: Kapitalgesellschaft, Verbrennungsmotor	benötigt Aluminium, Eisen, Kupfer, Marmor, Stein In allen Städten: +0.5 Hammer und +3 Kultur pro verbrauchter Ressource	Mining Inc
Mining Inc kann nur durch Gr. Ingenieur gegründet werden benötigt: Kapitalgesellschaft, Eisenbahn	benötigt Eisen, Gold, Kohle, Kupfer, Silber In allen Städten: +1 Hammer pro verbrauchter Ressource	Creative Constructions Aluminium Co Civilized Jewelers Inc
Sid's Sushi Co kann nur durch Gr. Händler gegründet werden benötigt: Kapitalgesellschaft, Medizin	benötigt Fisch, Krabbe, Muschel, Reis In allen Städten: +0.5 Nahrung und +2 Kultur pro verbrauchter Ressource	Cereal Mills Standard Ethanol
Standard Ethanol kann nur durch Gr. Wissenschaftler gegründet werden benötigt: Kapitalgesellschaft, Plastik	benötigt Mais, Reis, Zucker erzeugt Öl In allen Städten: +2 Kolben pro verbrauchter Ressource	Cereal Mills Inc Sid's Sushi Co

* Jeder Hauptsitz generiert +2 Kultur, +1 Geburtsrate für Große Persönlichkeit, und +4 Gold pro Zweigstelle.

Einheit	Hammer*	Stärke/Bewegung	Voraus.	Spezielle Eigenschaften
AlumCo. Vorstand Nationale Einheit	100	0 / 2 BP	—	kann Aluminium Co verbreiten
Angriffs-U-Boot Marineeinheit	180	30 / 7 BP +50% gegen U-Boote	Raketentechnik, Funkwesen, Verbrennungsmotor Uran	1 Frachtraum (Späher, Kundschafter, Miss., Spione, GP) unsichtbar für die meisten Einheiten, kann U-Boot sehen kann sich durch unpassierbares Gelände bewegen (Eis) kann gegen Territorium erkunden, 50% Rückzugschance
Arbeitsboot	30	0 / 2 BP	Fischen	Kann keine neutralen Ozeanfelder vor Erforschung der Astronomie befahren kann Fischerboote, Walfänger und Bohrinsel bauen
Armbrustschütze Bogenschützen	60	6 / 1 BP +50% gegen Nahkampf	Maschinen, Bogenschießen Eisen	1 Erstschatz
Artillerie Belagerungswaffen	150	18 / 1 BP +50% gegen Belagerungswaffen	Artillerie	Erhält keinen Defensivbonus max. 85% Schaden gg. Feind, verursacht Kollateralschaden Immun gegen Kollateralschaden von Belagerungswaffen kann Stadtverteidigung bombardieren (–16% pro Runde)
Axtkämpfer Nahkampfeinheit	35	5 / 1 BP +50% gegen Nahkampf	Bronzeverarbeitung Kupfer oder Eisen	—
Ballistenelefant Berittene Einheit Khmer (Kriegselefant)	60	8 / 1 BP +50% gegen Berittene	Bauwesen, Reiten Elfenbein	Erhält keinen Defensivbonus Zielt zuerst auf Berittene Einheiten im Kampf außerhalb von Städten
Bautrupp mit Nahrung	60	0 / 2 BP	—	kann Feldverbesserungen bauen +25% Produktionsgeschwindigkeit für Expansive Anführer (nur Hammer)
Ber. Bogenschütze Berittene Einheit	50	6 / 2 BP +50% Angriff gg. Katapult, Tribok	Reiten, Bogenschießen Pferd	Immun gegen Erstschläge Erhält keinen Defensivbonus kann sich vom Kampf zurückziehen (20% Chance) Flankenangriff gegen Katapult und Tribok
Berserker Nahkampfeinheit Wikinger (Streitkolbenträger)	70	8 / 1 BP +50% gegen Nahkampf	Öffentliche Verwaltung, Maschinen Kupfer oder Eisen	+10% Stadtangriff startet mit Amphibisch
Bogenschütze Bogenschützen	25	3 / 1 BP	Bogenschießen	1 Erstschatz +50% Stadtverteidigung +25% Hügelverteidigung
Bomber Lufteneinheit	140	16 / 1 BP / 8 R –50% gegen Marineeinheiten	Funkwesen, Luftfahrt Öl	verursacht Kollateralschaden kann Verbesserungen zerstören kann Stadtverteidigung bombardieren (–16% pro Runde)
Buddhistischer Missionar Nationale Einheit	40	0 / 2 BP	Buddhismus Buddhistisches Kloster	3 erlaubt** kann Buddhismus verbreiten
Cereal Mills Vorstand Nationale Einheit	100	0 / 2 BP	—	kann Cereal Mills verbreiten
Cho-Ko-Nu Bogenschützen China (Armbrustschütze)	60	6 / 1 BP +50% gegen Nahkampf	Maschinen, Bogenschießen Eisen	2 Erstschläge verursacht Kollateralschaden

Einheit	Hammer*	Stärke/Bewegung	Voraus.	Spezielle Eigenschaften
Christlicher Missionar Nationale Einheit	40	0 / 2 BP	Christentum Christliches Kloster	3 erlaubt** kann Christentum verbreiten
Civ Jewels Vorstand Nationale Einheit	100	0 / 2 BP	—	kann Civilized Jewelers Inc verbreiten
Creat. Con. Vorstand Nationale Einheit	100	0 / 2 BP	—	kann Creative Constructions verbreiten
Deutscher Panzer Gepanzerte Einheit Deutsche (Panzer)	180	28 / 2 BP +50% gegen Gepanzerte	Drall, Industrialisierung Öl	Erhält keinen Defensivbonus startet mit Blitzkrieg
Dog Soldier Nahkampfeinheit Ind. Reich (Axtkämpfer)	35	4 / 1 BP +100% gegen Nahkampf	Bronzeverarbeitung	—
Düsenjäger Lufteneinheit	150	24 / 1 BP / 10 R	Fortgeschrittene Luftfahrt Aluminium und Öl	kann Flugzeuge abfangen (100% Chance) kann Geländeverbesserungen zerstören kann Stadtverteidigung bombardieren (–12% pro Runde) keine XP für Abschluss von Einh., die sich nicht vert. können
Fallschirmjäger Schießpulvereinheit	160	24 / 1 BP	Faschismus, Drall, Luftfahrt	kann per Fallschirm abspringen (5 Reichweite) kann Abfangmanöver abwehren (25% Chance)
Flugzeugträger Marineeinheit	175	16 / 5 BP	Industrialisierung Öl oder Uran	3 Frachträume (Jäger)
Fregatte Marineeinheit	90	8 / 4 BP	Chemie, Astronomie Eisen	kann Stadtverteidigung bombardieren (–8% pro Runde) Bombardieren ignoriert Stadtmauern und Schloss
Freibeuter Marineeinheit	80	6 / 4 BP	Chemie, Astronomie	versteckte Nationalität kann Angriff / Blockade ohne Kriegserklärung durchführen startet mit Wache
Frz. Musketier Schießpulvereinheit Franzosen (Musketier)	80	9 / 2 BP	Schießpulver	—
Galeone Marineeinheit	80	4 / 4 BP	Astronomie	3 Frachträume
Gallischer Krieger Nahkampfeinheit Kelten (Schwertkämpfer)	40	6 / 1 BP	Eisenverarbeitung Kupfer oder Eisen	+10% Stadtangriff startet mit Guerilla I
Geier Nahkampfeinheit Sumerer (Axtkämpfer)	35	6 / 1 BP +25% gegen Nahkampf	Bronzeverarbeitung Kupfer oder Eisen	—
Grenadier Schießpulvereinheit	100	12 / 1 BP +50% Angriff gegen Schütze	Militärwissenschaft	—