

Esc Wyjdz z bieżącego ekranu
Przywołaj Menu

F1 Doradca ds. wewnętrznych

F2 Doradca finansowy

F3 Doktryny

F4 Doradca ds. zewnętrznych

F5 Doradca wojenny

F6 Doradca naukowy

F7 Doradca religijny

F8 Ekran Zwykłości

F9 Ekran Demografii

F10 Ekran Stolicy

F11 Wł./wył. widok globu

F12 Cywilopedia

Przypisz wybraną jednostkę lub grupę do tego numeru

Zapisz kolejną produkcję (w ekranie miasta)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Tab Rozmawiaj z zespołem z wszystkich Log rozmów

Q Kamieniołom Zrezygnuj z gry

W Czekaj Młyn wodny Winnica, Wiatrak Sieć rybacka Budowa Świata

E Odkryj (automat.) Ekran Szpiegostwa

R Droga Tryb, Droga do Tryb zmiany bazy Wł./wył. surowce

T Chatka Wł./wył. siatki pól

Y Wł./wył. produkcję pól

U Wyładuj (ze statku)

I Fama Usuri interfejs Minimalizuj interfejs

O Platforma wiertnicza Zmieni perspektywę Opce

P Podśw. mapę Pastwisko Plantacja Pląduj Patroluj morze

\ Przewiń do poprzedniej wybranej jednostki

Caps A Automatyzuj (Robotnicy) Wymusi ruch dla jedn. z rozkazami

S Straż Uderz z powietrza Zapisz grę

D Zmieni nazwę gracza, e-mail

F Fortyfikuj, Sieć Rezerwat przyrody Widok z satelity Fort Uwolnij kamień

G Tryb „Idź do” wszystkie jednostki ten sam typ jednostek

H Obozowisko

J Warsztat

K Tartak Załaduj (na statek) Wczytaj grę

L Enter Przeglądaj jednostki Zakńcz ture Wyjdź z ekranu miasta Wymusi zakończenie tury

Shift (+LPM na ikonie w ekranie miasta) dodaj do produkcji na kamień kolejkę

Z

X

C Centruj mapę na jednostkę Ścinaj dżunglę/ las Aktywuj wszystkie jedn. tego typu

V B Zakładz miasto Bombarduj Tryb bombard. z powietrza Wł./wył. minimapa

N Sieć handlowa (automat.)

M Kopalnia Wł./wył. muzykę

< Poprzednia jednostka (na tym polu)

> Następna jednostka (na tym polu)

? Przeglądaj aktywnych Robotników

Ctrl (+LPM na ikonie w ekranie miasta) dodaj do produkcji na początek kolejki

Alt (+LPM na ikonie w ekranie miasta) produkuj w nieskończoność

Space Opuszcza ture

Przesuń mapę

Zbliż/oddal mapę Przeglądaj jednostki (na tym polu) Przeglądaj miasta (na ekranie miasta)

zaznacz wszystkie jednostki na tym polu

zaznacz wszystkie jednostki tego typu na tym polu

na listwie miasta: zaznacz miasto zaznacz wiele miast zaznacz wszystkie miasta na tym samym kontynencie

na imieniu rywala: otwórz ekran dyplomacji deklaruj wojnę otwórz ekran handlu

(+najazd myśla na jednostkę wroga) pokaż szanse w walce

Insert Otwórz ekran najbliższego przyjacielskiego miasta

Home Przeglądaj miasta

Pg Up Zbliż kamerę

Prt Screen Zrzuć ekran

Scroll Lock Rozmawiaj w zespole ze wszystkimi w dyplomacji

Pause Pauzuj grę

Delete Rozwiąż jednostkę

End Przeglądaj miasta

Pg Down Oddal kamerę

7 Ruch ↖

8 Ruch ↑

9 Ruch ↗

4 Przeglądaj miasta (w ekranie miasta) Ruch ↙

5 Centruj mapę na jednostkę

6 Przeglądaj miasta (w ekranie miasta) Ruch ↘

1 Ruch ↖

2 Ruch ↓

3 Ruch ↗

↑ Blokuj kamerę na 45° zgodnie ze wsk. zegara Obracaj kamerę ze wsk. zegara

↓ Blokuj kamerę na 45° odwrotnie do wsk. zegara Obracaj kamerę odw. do wsk. zegara

← Poprzednie miasto (w ekranie miasta)

→ Następne miasto (w ekranie miasta)

EKRANY

Esc Wyjdz z bieżącego ekranu Przywołaj Menu

F1 Doradca ds. wewnętrznych

F2 Doradca finansowy

F3 Doktryny

F4 Doradca ds. zewnętrznych

F5 Doradca wojenny

F6 Doradca naukowy

F7 Doradca religijny

F8 Ekran Zwykłości

F9 Ekran Demografii

F10 Ekran Stolicy

F11 Wł./wył. widok globu

F12 Cywilopedia

Ctrl E Ekran Szpiegostwa

Ctrl W Budowa Świata

Ctrl O Opce

EKRAŃ MIASTA

Insert Najbliższe przyjacielskie miasto

↔ Przeglądaj miasta

RM Przeglądaj miasta +ikona: produkuj w nieskończ.

Alt LPM +ikona: dodaj na pocz. kolejki

Shift LPM +ikona: dodaj na koniec kolejki

Enter Wyjdz z ekranu miasta

SPM Wyjdz z ekranu miasta

ROZGRYWKA

Alt Q Zrezygnuj z gry

Pause Pauzuj grę

Enter Zakńcz ture

Space Opuszcza ture

Ctrl L Wczytaj stan gry

Ctrl S Zapisz stan gry

Shift F8 Szybki odczyt

Shift F5 Szybki zapis

Ctrl M Wł./wył. muzykę

Ctrl R Wł./wył. surowce

Ctrl T Wł./wył. siatki pól

Ctrl Y Wł./wył. produkcję pól

Ctrl B Wł./wył. minimapa

Alt I Usuri interfejs

Ctrl I Minimalizuj interfejs

Alt S Podświetl mapę

Alt S Zapisz pole

Prt Scr Zrzuć ekran

LPM +lista miasta: zaznacz miasto

Shift LPM +lista miasta: ~ wiele miast

Alt LPM +lista miasta: ~ wszystkie

Ctrl LPM +lista miasta: ~ wszystkie na tym samym kontynencie

Shift PPM +lista miasta: ustaw Punkt docelowy

LPM PPM Przesuń mapę

LPM +imię rywala: dyplomacja

Alt LPM +imię rywala: deklaruj wojnę

Ctrl LPM +imię rywala: handluj

AKCJE JEDNOSTEK

B Zakładz miasto (Osadnicy)

Bombarduj

W Czekaj

F Fortyfikuj

S Straż / Uderz z powietrza

E Odkryj (automat.)

Shift P Plądruj

G Tryb „Idź do”

Shift G ~ (wszystkie jednostki)

Ctrl G ~ (ten sam typ jednostek)

L Załaduj (na statek)

U Wyładuj (ze statku)

Ctrl P Patroluj morze

Alt R Tryb zmiany bazy

Del Rozwiąż jednostkę

LPM Zapisz jednostkę

Alt LPM ~ wszystkie na tym polu

Ctrl LPM ~ tego samego typu na tym polu

Ctrl C Aktywuj wszystkie jedn. tego typu

Ctrl A Wymusi ruch dla wszystkich jedn. z przydzielonymi rozkazami

NumPad 5 Centruj mapę na jednostkę

NumPad Rusz jednostkę

PPM Ustaw Punkt docelowy

Alt PPM Przeglądaj jednostki na tym polu

~ lub RM Poprzednio wybrana jednostka

/ Przeglądaj aktywnych Robotników

Alt NM +jedn. wroga: szanse w walce

PRACE ROBOTNIKÓW

A Automate

R Droga / Tory kolejowe

Alt R Tryb „Droga do”

T Chatka

I Fama

M Kopalnia

L Tartak

K Warsztat

Q Kamieniołom

H Obozowisko

F Sieć rybacka

O Platforma wiertnicza

Shift P Pastwisko/Plantacja

Shift W Winnica, Wiatrak, Młyn wodny, Okręt wieloryb. Rezerwat przyrody

Shift F Fort

Ctrl F Ścinaj dżunglę/ las

N Sieć handlowa (automat.)

Shift Ctrl C Ulepszyć najbliższe miasto

KAMERA

PgUp/PgDn Zbliż/oddal

RM Zbliż/oddal

Shift ↔ Obracaj

Ctrl ↔ Blokuj na 45° ze wsk. zegara

Ctrl ↻ Blokuj na 45° odw. do wsk. zegara

Alt F Widok z satelity

Ctrl F Uwolnij („flying mode”)

Alt O Zmieni perspektywę

LPM lewy przycisk myszy SPM środkowy przycisk myszy PPM prawy przycisk myszy

RM rolka myszy NM najazd myszą

* opcja musi być włączona w pliku INI

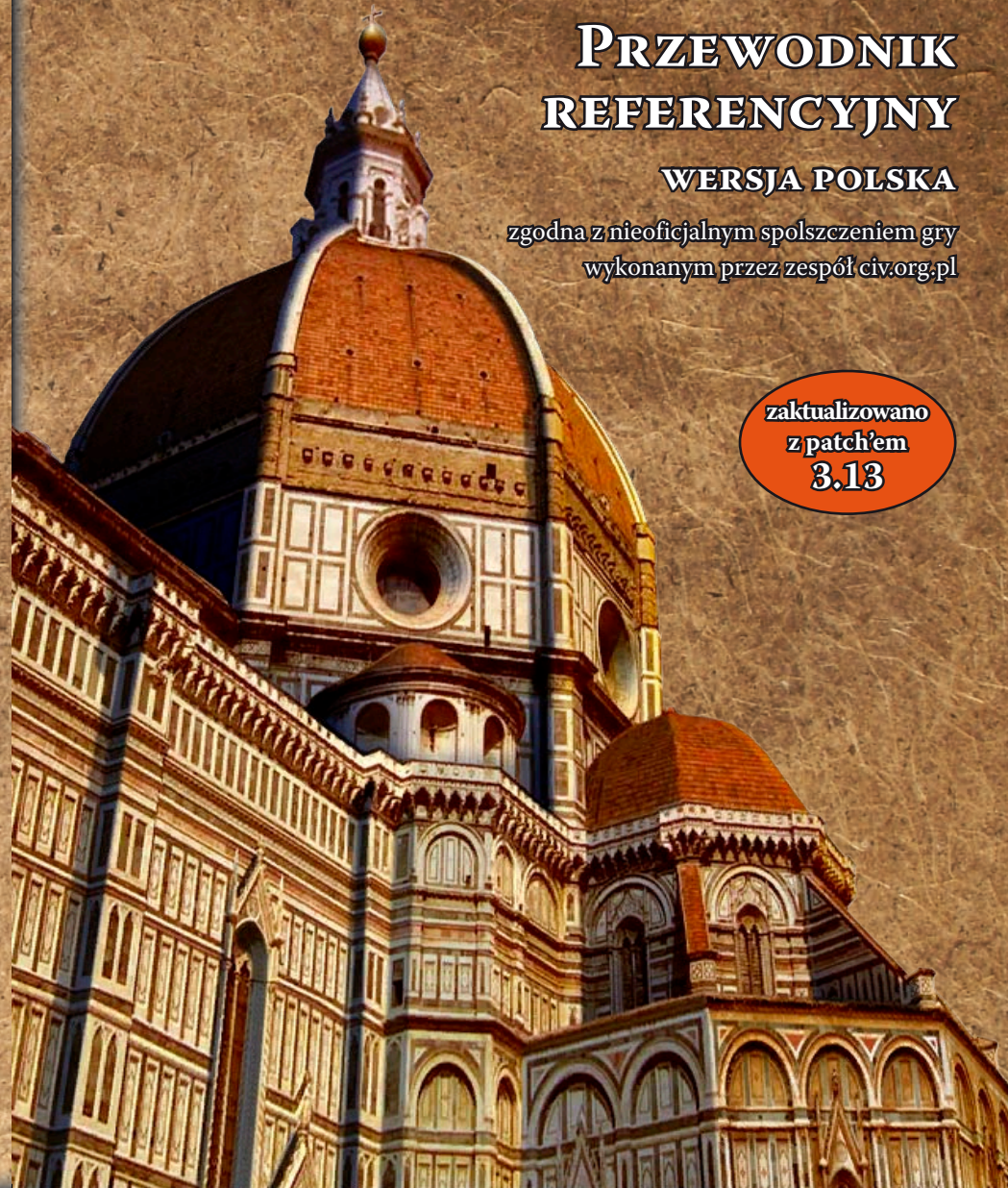
SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

PRZEWODNIK REFERENCYJNY

WERSJA POLSKA

zgodna z nieoficjalnym spolszczeniem gry wykonanym przez zespół civ.org.pl

zaktualizowano z patch'em 3.13



CIVILIZATION IV: Beyond the Sword

Przewodnik referencyjny

Wersja polska

(zgodna z nieoficjalnym spolszczeniem opracowanym przez zespół civ.org.pl
w składzie: Azazell, Vashpan, Jobabr, Asioasioasio, Kodzi, Heniu, Krasny, Volt)

skład i projekt graficzny

Anion

(kontakt: civman@o2.pl)

korekta wersji angielskiej

Jason77024

(Civilization Fanatics Center)

pomoc w tłumaczeniu do wersji polskiej

Azazell

edycja polska: pierwsza wersja 1.1

(zaktualizowana: 7 kwietnia 2008)

Wszystkie ikony i obrazy, a także wszelkie zawarte tutaj własności intelektualne należą do **Firaxis, Inc.**, a niniejszy przewodnik przeznaczony jest wyłącznie do użytku niekomercyjnego z legalną kopią **Civilization IV: Beyond the Sword**.

Specjalne podziękowania za kreatywne sugestie i zgłoszone błędy dla społeczności Civilization Fanatics Center, a w szczególności dla (kolejność alfabetyczna):

ALESSIIOCERCI • BUSHFACE • COLONY • DERAS4 • DRJAMBO • ECHINOCOCCUS • EEE_BOY • GGGANZ • GMTEMLAR
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



Rozmiar świata	Domyślne*	Niektóre mnożniki	Utrzymanie
Najmniejszy 960 pól wys. 24 × szer. 40	2 graczy 4 miasta	wym. budynki** ×1,00 koszty badań ×1,00 przychód z handlu ×0,80	niezadowolenie wojenne ×1,50 rekrutacja do 2 jednostek na turę odległość od Pałacu ×0,50 liczba miast ×0,45 kolonie ×0,67 korporacje ×4,00
Malutki 1664 pola wys. 32 × szer. 52	3 graczy 4 miasta	wym. budynki ×1,00 koszty badań ×1,10 przychód z handlu ×0,70	niezadowolenie wojenne ×1,30 rekrutacja do 3 jednostek na turę odległość od Pałacu ×0,60 liczba miast ×0,40 kolonie ×0,60 korporacje ×2,00
Mały 2560 pól wys. 40 × szer. 64	5 graczy 5 miast	wym. budynki ×1,25 koszty badań ×1,20 przychód z handlu ×0,60	niezadowolenie wojenne ×1,10 rekrutacja do 4 jednostek na turę odległość od Pałacu ×0,70 liczba miast ×0,35 kolonie ×0,52 korporacje ×1,50
Normalny 4368 pól wys. 52 × szer. 84	7 graczy 5 miast	wym. budynki ×1,50 koszty badań ×1,30 przychód z handlu ×0,50	niezadowolenie wojenne ×0,90 rekrutacja do 5 jednostek na turę odległość od Pałacu ×0,80 liczba miast ×0,30 kolonie ×0,45 korporacje ×1,00
Duży 6656 pól wys. 64 × szer. 104	9 graczy 6 miast	wym. budynki ×1,75 koszty badań ×1,40 przychód z handlu ×0,40	niezadowolenie wojenne ×0,70 rekrutacja do 6 jednostek na turę odległość od Pałacu ×0,90 liczba miast ×0,25 kolonie ×0,37 korporacje ×0,75
Wielki 10 240 pól wys. 80 × szer. 128	11 graczy 6 miast	wym. budynki ×2,00 koszty badań ×1,50 przychód z handlu ×0,30	niezadowolenie wojenne ×0,50 rekrutacja do 7 jednostek na turę odległość od Pałacu ×1,00 liczba miast ×0,20 kolonie ×0,30 korporacje ×0,50

* Dane bazują na kodzie XML; możliwość ustawienia większej liczby **graczy** w Dowolnej Grze; **liczba miast** określa jak dużo „największych miast” otrzymuje bonus do zadowolenia przy wprowadzeniu **Systemu reprezentacji**, a także jak daleko od siebie generator mapy próbuje ustawić pozycje startowe.

** Niektóre Budynki i Cuda Narodowe wymagają wybudowania określonej liczby budynków (zobacz: strony 24–29 i 32).

Długość gry	Mnożnik*	Inne mnożniki
Maraton 1500 tur	×3.00**	długość Anarchii ×2,00 długość Złotego Wieku ×2,00 barbarzyńcy ×4,00 przyspieszanie prod. ×0,33 czas niezadowolenia z przyspieszania prod. ×3,00 inflacja czas do zwycięstwa ×0,10 ×3,00
Długa 750 tur	×1.50	długość Anarchii ×1,50 długość Złotego Wieku ×1,25 barbarzyńcy ×1,50 przyspieszanie prod. ×0,66 czas niezadowolenia z przyspieszania prod. ×1,50 inflacja czas do zwycięstwa ×0,20 ×1,50
Normalna 500 tur	×1.00	długość Anarchii ×1,00 długość Złotego Wieku ×1,00 barbarzyńcy ×1,00 przyspieszanie prod. ×1,00 czas niezadowolenia z przyspieszania prod. ×1,00 inflacja czas do zwycięstwa ×0,30 ×1,00
Szybka 330 tur	×0.67	długość Anarchii ×0,67 długość Złotego Wieku ×0,80 barbarzyńcy ×0,67 przyspieszanie prod. ×1,50 czas niezadowolenia z przyspieszania prod. ×0,67 inflacja czas do zwycięstwa ×0,45 ×0,67

* Dane bazują na kodzie XML i odnoszą się do: tempa wzrostu miast (żywność); trenowania jednostek (młotki); konstrukcji budynków i cudów oraz budowy projektów (młotki); wynajdywania technologii (kolby); budowania i wzrostu ulepszeń terenu (liczba tur); wzrostu kulturalnego, tempa narodzin Wielkich Ludzi i efektów Wielkich Dziel.

** Za wyjątkiem kosztu trenowania jednostek (×2,00).

	Bazowe bonusy	Wioski plemienne*	Mnożniki	Pozostałe
Osadnik	+4 do zdrowia	20% technologia, dużo złota	badania	25% prawd. na atak zwierząt
	+6 do zadowolenia	10% mało złota	koszt jednostek	siła zwierząt: -70% ***
Wódz	24 darmowych jednostek	10% Osadnik, Robotnik, Wojownik,	utrzymanie za odl.	barbarzyńcy za 50 tur ***
	+2 do stosunków z SI	5% Zwiadowca	koszt doktryn	prawd. założenia miasta barb.: 40%
Dowódca	3 darmowe technologie:	5% doświadczenie, leczenie, mapy	inflacja	5 zwycięstw przec. barbarzyńcom
	Koło, Rolnictwo, Górnictwo	5% brak barbarzyńców	koszty dla SI**	siła barbarzyńców: -40%
Słaboch	+3 do zdrowia	20% dużo złota	badania	50% prawd. na atak zwierząt
	+5 do zadowolenia	10% technologia	koszt jednostek	siła zwierząt: -60% ***
Książę	18 darmowych jednostek	10% mało złota	utrzymanie za odl.	barbarzyńcy za 45 tur ***
	+1 do stosunków z SI	10% Osadnik, Robotnik, Wojownik	koszt doktryn	prawd. założenia miasta barb.: 50%
Monarcha	2 darmowe technologie:	5% Zwiadowca, dośw., leczenie, mapy	inflacja	4 zwycięstwa przec. barbarzyńcom
	Koło, Rolnictwo	5% słabi barbarzyńcy	koszty dla SI	siła barbarzyńców: -30%
Cesarz	+2 do zdrowia	15% złoto (dużo lub mało)	badania	75% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	15% technologia	koszt jednostek	siła zwierząt: -50% ***
Nieśmiertelny	12 darmowych jednostek	10% Wojownik, mapy	utrzymanie za odl.	barbarzyńcy za 40 tur ***
	darmowa technologia: Koło	5% Osadnik, Robotnik, Zwiadowca	koszt doktryn	prawd. założenia miasta barb.: 50%
Bóstwo		5% doświadczenie, leczenie	inflacja	3 zwycięstwa przec. barbarzyńcom
		5% barbarzyńcy (silni lub słabi)	koszty dla SI	siła barbarzyńców: -20%
Bóstwo	+2 do zdrowia	20% mało złota	badania	85% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	15% dużo złota	koszt jednostek	siła zwierząt: -40% ***
Bóstwo	8 darmowych jednostek	10% Wojownik, techn., dośw., mapy	utrzymanie za odl.	barbarzyńcy za 35 tur ***
	-1 do stosunków z SI	5% Zwiadowca, leczenie	koszt doktryn	prawd. założenia miasta barb.: 60%
Bóstwo		5% silni barbarzyńcy	inflacja	2 zwycięstwa przec. barbarzyńcom
		10% słabi barbarzyńcy	koszty dla SI	siła barbarzyńców: -10%
Bóstwo	+2 do zdrowia	20% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% Wojownik, technologia	koszt jednostek	siła zwierząt: -30% ***
Bóstwo	6 darmowych jednostek	10% doświadczenie, dużo złota, mapy	utrzymanie za odl.	barbarzyńcy za 30 tur ***
	-1 do stosunków z SI	5% Zwiadowca, leczenie	koszt doktryn	prawd. założenia miasta barb.: 60%
Bóstwo		5% silni barbarzyńcy	inflacja	1 zwycięstwo przec. barbarzyńcom
		15% słabi barbarzyńcy	koszty dla SI	siła barbarzyńców: -5%
Bóstwo	+2 do zdrowia	20% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% Wojownik, technologia	koszt jednostek	siła zwierząt: -20% ***
Bóstwo	4 darmowe jednostki	10% doświadczenie, mapy	utrzymanie za odl.	barbarzyńcy za 25 tur ***
	-1 do stosunków z SI	5% Zwiadowca, leczenie, dużo złota	koszt doktryn	prawd. założenia miasta barb.: 70%
Bóstwo	SI otrzymuje dodatkowo na starcie 1 łucznika	5% silni barbarzyńcy	inflacja	
		15% słabi barbarzyńcy	koszty dla SI	
Bóstwo	+2 do zdrowia	25% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% technologia, mapy	koszt jednostek	siła zwierząt: -10% ***
Bóstwo	3 darmowych jednostek	5% Wojownik, Zwiadowca, dośw.	utrzymanie za odl.	barbarzyńcy za 20 tur ***
	-1 do stosunków z SI	5% leczenie, dużo złota	koszt doktryn	prawd. założenia miasta barb.: 70%
Bóstwo	bonus SI: 2 jedn. obronne, Zwiadowca	15% słabi barbarzyńcy	inflacja	
		15% silni barbarzyńcy	koszty dla SI	
Bóstwo	+2 do zdrowia	25% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% technologia, mapy	koszt jednostek	siła zwierząt: -5% ***
Bóstwo	2 darmowych jednostek	5% Wojownik, Zwiadowca	utrzymanie za odl.	barbarzyńcy za 15 tur ***
	-1 do stosunków z SI	5% doświadczenie, leczenie	koszt doktryn	prawd. założenia miasta barb.: 80%
Bóstwo	bonus SI: 3 jedn. obronne, Robotnik, Zwiadowca	15% słabi barbarzyńcy	inflacja	
		20% silni barbarzyńcy	koszty dla SI	
Bóstwo	+2 do zdrowia	25% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% technologia	koszt jednostek	siła zwierząt: -10% ***
Bóstwo	1 free unit	5% Wojownik, Zwiadowca	utrzymanie za odl.	barbarzyńcy za 10 tur ***
	-1 do stosunków z SI	5% doświadczenie, leczenie, mapy	koszt doktryn	prawd. założenia miasta barb.: 80%
Bóstwo	bonus SI: 4 jedn. obronne, Robotnik, Zwiadowca	10% słabi barbarzyńcy	inflacja	
		30% silni barbarzyńcy	koszty dla SI	

- * Dane bazują na kodzie XML, prezentują prawdopodobieństwa poszczególnych zdarzeń z Wiosek plemiennych.
 ** Dane bazują na kodzie XML, prezentują mnożniki dla SI dotyczące: tempa wzrostu, trenowania jednostek, produkcji (dla Cudów świata nigdy poniżej $\times 1,00$).
 *** Pierwsze miasto barbarzyńskie może zostać założone za 5 tur od czasu ich pierwszego pojawienia się.

SEKCJA CYWILIZACJI

Cywilizacje	strona	4
Przywódcy	strona	6
Cechy przywódców	strona	18

SEKCJA TERENU

Typy i charakterystyka terenu	strona	19
Ulepszenia terenu	strona	20
Surowce	strona	22

SEKCJA BUDYNKÓW

Budynki miejskie	strona	24
Cuda narodowe	strona	32
Budynki specjalne i Projekty	strona	33
Cuda świata	strona	34
Religie i Korporacje	strona	37

SEKCJA JEDNOSTEK

Jednostki	strona	38
Ścieżki awansu jednostek	strona	46
Unikalne jednostki	strona	50
Promocje	strona	51
Ścieżki promocji	strona	54

SEKCJA TECHNOLOGII

Technologie	strona	56
Drzewo technologiczne	strona	62

SEKCJA ZARZĄDZANIA

Doktryny	strona	66
Specjaliści	strona	68
Zarządzanie miastem	strona	69

SEKCJA GRY

Poziomy trudności	strona	74
Długość gry i Rozmiar świata	strona	75
Skróty klawiatury i myszy	strona	76

Cywilizacja	Technologie	Unik. jednostka	Unik. budynek	Przywódcy	Cechy
 Imperium Amerykańskie	Rybołówstwo Rolnictwo	Navy SEAL (Piechota morska)	Centrum hand. (Supermarket)	Lincoln Roosevelt Waszyngton	Filozoficzny, Charyzmatyczny Pracowity, Zorganizowany Ekspansywny, Charyzmatyczny
 Imperium Arabskie	Mistycyzm Koło	Łucznik nubijski (Rycerz)	Madrasa (Biblioteka)	Saladyn	Uduchowiony, Opiekuńczy
 Imperium Azteków	Mistycyzm Polowanie	Jaguar (Zbrojny)	Ołtarz ofiarny (Sąd)	Montezuma	Agresywny, Uduchowiony
 Imperium Babilońskie	Koło Rolnictwo	Łucznik babiloński (Łucznik)	Ogród (Koloseum)	Hammurabi	Agresywny, Zorganizowany
 Imperium Bizantyjskie	Mistycyzm Koło	Katafrakt (Rycerz)	Hipodrom (Teatr)	Justynian I	Uduchowiony, Imperialistyczny
 Imperium Brytyjskie	Rybołówstwo Górnictwo	Czerwone kurtki (Strzelec)	Giełda (Bank)	Churchill Elżbieta Wiktoria	Charyzmatyczny, Opiekuńczy Filozoficzny, Finansowy Finansowy, Imperialistyczny
 Imperium Celtów	Mistycyzm Polowanie	Wojownik galijski (Zbrojny)	Dun (Mury)	Boudika Brennus	Agresywny, Charyzmatyczny Uduchowiony, Charyzmatyczny
 Imperium Chińskie	Rolnictwo Górnictwo	Czo-Ko-Nu (Kusznik)	Pawilon (Teatr)	Mao Zedong Qin Shi Huang	Ekspansywny, Opiekuńczy Pracowity, Opiekuńczy
 Imperium Egipskie	Koło Rolnictwo	Rydwan egipski (Rydwan)	Obelisk (Pomnik)	Hatszepsut Ramzes II	Uduchowiony, Kreatywny Uduchowiony, Pracowity
 Imperium Etiopskie	Polowanie Górnictwo	Wojownik Oromo (Arkebuzer)	Stela (Pomnik)	Zera Jaykob	Kreatywny, Zorganizowany
 Imperium Francuskie	Koło Rolnictwo	Muszkietier (Arkebuzer)	Salon (Obserwatorium)	De Gaulle Ludwik XIV Napoleon	Pracowity, Charyzmatyczny Pracowity, Kreatywny Zorganizowany, Charyzmatyczny
 Imperium Greckie	Rybołówstwo Polowanie	Falanga (Topornik)	Amfiteatr (Koloseum)	Aleksander Perykles	Filozoficzny, Agresywny Filozoficzny, Kreatywny
 Imperium Hiszpańskie	Mistycyzm Rybołówstwo	Konkwistador (Kirasjer)	Cytadela (Zamek)	Izabela	Uduchowiony, Ekspansywny
 Imperium Holenderskie	Rybołówstwo Rolnictwo	Holend. galeon (Galeon)	Grobla (Wał przeciwpowodz.)	Wilhelm I Orański	Kreatywny, Finansowy
 Imperium Indian	Rybołówstwo Rolnictwo	Wojownik Psa (Topornik)	Totem (Pomnik)	Siedzący Byk	Filozoficzny, Opiekuńczy
 Imperium Indyjskie	Mistycyzm Górnictwo	Robotnik indyjski (Robotnik)	Mauzoleum (Więzienie)	Asoka Gandhi	Uduchowiony, Zorganizowany Filozoficzny, Uduchowiony
 Imperium Inków	Mistycyzm Rolnictwo	Keczua (Warrior)	Taras (Spichlerz)	Huayna Capac	Pracowity, Finansowy



Kultura

Budynki

- **Wieża nadawcza** +50% do kultury
- **Stupa buddyjska / Katedra chrześcijańska / Akademia konfucjańska / Mandir hinduski / Meczet islamski / Synagoga żydowska / Pagoda taoistyczna** +50% do kultury
- **Stela** +25% do kultury
- **Pawilon** +25% do kultury
- **Akademia** +4 do kultury
- **Madrasa** +4 do kultury
- **Akademia wojskowa** +3 do kultury
- **Teatr / Pawilon** +3 do kultury
- **Uniwersytet / Seowon** +3 do kultury
- **Biblioteka** +2 do kultury
- **Klasztory (do Badań naukowych)** +2 do kultury
- **Świątynie** +1 do kultury
- **Zamek** +1 do kultury
- **Pomnik / Obelisk** / **Stela** / **Totem** (do Astronomii) +1 do kultury
- **Hipodrom** / **Amfiteatr** +3 do kultury
- **Taras** +2 do kultury

Cuda

- **Ermitaż** +100% do kultury
- **Broadway, Hollywood, Rock 'n' Roll** każdy +50% do kultury
- **Kaplica Sykstyńska** +10 do kultury
- **z każdego Specjalistę** dod. +2 do kultury
- **z każdego budynku Religii państwowej** dod. +5 do kultury
- **Mauzoleum Mauzolos, Katedra Notre Dame, Partenon, Posąg Zeusa, Tadz Mahal, Wersal** każdy +10 do kultury
- **Angkor Wat, Hagia Sophia, Shwedagon, Spiralny Minaret, Stonehenge, Świątynia Artemidy, Uniwersytet Sankorski, Wielka Biblioteka, Wyrocznia** każdy +8 do kultury



Tempo narodzin Wielkich Ludzi

Budynki

- **Forum** +25% do tempa narodzin WL

Cuda

- **Partenon (do Badań naukowych)** +50% do tempa narodzin WL w każdym miesiącu
- **Epopeja Narodowa** +100% do tempa narodzin WL
- **każdy Cud Świata** +2 do tempa narodzin WL
- **każdy Cud Narodowy** +1 do tempa narodzin WL
- **Sanktuaria (wszystkich wyznań)** +1 do tempa narodzin WL
- **każda Kwatery Główna Korporacji** +1 do tempa narodzin WL

Technologie

- **Muzyka** darmowy **Wielki Artysta** dla pierwszego odkrywcy
- **Synteza termojądrowa** darmowy **Wielki Inżynier** dla pierwszego odkrywcy

- **Chichen Itza, Kolos Rodyjski, Piramidy, Statua Wolności, Teatr Narodowy, Wielka Latarnia Morska, Wieża Eiffla, Wiszące Ogrody** każdy +6 do kultury
- **Chrystus Zbawiciel** +5 do kultury
- **Epopeja Heroiczna, Epopeja Narodowa, Góra Rushmore, Pałac Apostolski, Statuy Moai, Uniwersytet Oksfordzki, Zakazane Miasto** każdy +4 do kultury
- **Sanktuaria (wszystkich wyznań)** +4 do kultury
- **Park Narodowy** +3 do kultury
- **Czerwony Krzyż, Wielki Mur** każdy +2 do kultury
- **każda Siedziba Korporacji** +2 do kultury

Korporacje

- **Cywilizowani Jubilerzy z Klejnotami, Srebrem, Złotem** za każde źródło +4 do kultury
- **Kreatywne Konstrukcje z Aluminium, Kamieniem, Marmurem, Miedzią, Żelazem** za każde źródło +3 do kultury
- **Sushi Sida z Krabami, Małżami, Rybami, Ryżem** za każde źródło +2 do kultury

Technologie

- **Dramat** umożliwia regulowanie wydatków na Kulturę
- **Muzyka** umożliwia przekierowanie produkcji na Kulturę

Doktryny

- **Wolność słowa** w każdym miesiącu +100% do kultury

Cechy przywódców

- **Kreatywny** w każdym miesiącu +2 do kultury

Inne

- **Budowle mające ponad 1000 lat generują kulturę podwójnie**

- **Faszyzm** darmowy **Wielki Generał** dla pierwszego odkrywcy
- **Ekonomia** darmowy **Wielki Kupiec** dla pierwszego odkrywcy
- **Fizyka** darmowy **Wielki Naukowiec** dla pierwszego odkrywcy
- **Komunizm** darmowy **Wielki Szpieg** dla pierwszego odkrywcy

Cuda

- **Statua Wolności** 1 darmowy **Specjalista** w każdym miesiącu na kontynencie

Doktryny

- **Pacyfizm** +100% do tempa narodzin WL w każdym miesiącu z **Religią państwową**
- **System kastowy** brak limitu **Artystów, Kupców, Naukowców**
- **Merkantylizm** w każdym miesiącu 1 darmowy **Specjalista**

Cechy przywódców

- **Filozoficzny** w każdym miesiącu +100% do tempa narodzin WL



Szlaki handlowe

Budynki

- **Lotnisko** +1 Szlak handlowy
- **Zamek** (do Ekonomii) +1 Szlak handlowy
- **Przystań / Cothon** +50% do handlu ze Szlaków handlowych dodatkowo **Cothon** +1 Szlak handlowy
- **Urząd celny / Feitoria** +100% do handlu z zagranicznych międzykontynentalnych Szlaków handlowych

Cuda

- **Wielka Latarnia Morska** (do Korporacji) każde przybrzeżne miasto +2 Szlaki handlowe
- **Świątynia Artemidy** (do Badań naukowych) +100% do handlu ze Szlaków handlowych w mieście wybudowania

Technologie

- **Pieniądz** w każdym mieście +1 Szlak handlowy
- **Korporacje** w każdym mieście +1 Szlak handlowy

Doktryny

- **Wolny rynek** w każdym mieście +1 Szlak handlowy
- **Merkantylizm** brak zagranicznych Szlaków handlowych



Obrona miasta

Budynki

- **Mury / Dun** +50% do obrony
-50% zniszczeń z bombardowania (nie dotyczy **Jednostek strzeleckich**)
- **Zamek / Cytadela** +50% do obrony
-25% zniszczeń z bombardowania (nie dotyczy **Jednostek strzeleckich**)
- **Schron przeciwbombowy** -50% zniszczeń od pocisków nuklearnych
- **Bunkier** -50% zniszczeń od **Jednostek powietrznych**
- **Szpital** +10% do leczenia jednostek na turę

Cuda

- **Chichen Itza** (do Strzelectwa) w każdym mieście +25% do obrony
- **SDI** +75% do szansy przechwycenia pocisków nuklearnych w każdym mieście
- **Wielki Mur** zapobiega przekroczeniu granic przez barbarzyńców
- **Posąg Zeusa** wróg odczuwa +100% znużenia wojną

Technologie

- **Komunizm, Faszyzm** umożliwia trwały sojusz
- **Tradycje wojskowe** umożliwia pakt obronny

Doświadczenie wojskowe (EXP)



Budynki

- **Koszary / Ikhanda** nowe **Jednostki lądowe** +3 EXP
- **Stable** (do Zaawans. lotnictwa) nowe **Jednostki konne** +2 EXP
- **Ger** (do Zaawans. lotnictwa) nowe **Jednostki konne** +4 EXP
- **Stocznia** nowe **Jednostki morskie** +4 EXP
- **Lotnisko** nowe **Jednostki powietrzne** +3 EXP
- **Cytadela** nowe **Jednostki oblężnicze** +5 EXP
- **Totem** nowe **Jednostki lucznicze** +3 EXP
- **Dun** nowe **Land Units** otrzymują **Partyzant I**
- **Przystań handlowa** nowe **Jednostki morskie** otrzymują **Nawigację I**

Cuda

- **Akademia West Point** wszystkie nowe jednostki +4 EXP
- **Pentagon** wszystkie nowe jednostki +2 EXP w każdym mieście
- **Czerwony Krzyż** wszystkie nowe jednostki otrzymują **Medyk I**
- **Wielki Mur** +100% szans na **Wielkiego Generała** wewnątrz granic

Technologie

- **Proch** odkrywa **Wyniszczenie**
- **Nauki wojskowe** odkrywa **Atak błyskawiczny, Komandos**
- **Chłodnictwo** +1 punkt ruchu dla **Jednostek morskich**

Doktryny

- **System wasalny** wszystkie nowe jednostki +2 EXP
- **Teokracja** wszystkie nowe jednostki +2 EXP w każdym mieście z **Religią państwową** umożliwia pobór **Jednostek wojskowych**

Cechy przywódców

- **Agresywny** wszystkie **Jednostki walczące wręcz** i **Jednostki strzeleckie** otrzymują **Walka I** o 25% EXP mniej wymaganych do promocji
- **Charyzmatyczny** +100% szans na **Wielkiego Generała**
- **Imperialistyczny** wszystkie **Jednostki lucznicze** i **Jednostki strzeleckie** otrzymują **Garnizon miejski I** i **Musztra I**
- **Opiekuńczy**

Szpiegostwo



Budynki

- **Scotland Yard** +100% do szpiegostwa
- **Agencja wywiadu** +50% i +8 do szpiegostwa
- **Biuro bezpieczeństwa** +8 do szpiegostwa +50% obrony przed szpiegostwem pomaga wykryć wrogich **Spiegów**
- **Wieżenie / Mauzoleum** +50% i +4 do szpiegostwa
- **Castle** (do Ekonomii) +25% do szpiegostwa
- **Sąd / Ołtarz ofiarny / Ratusz / Ziggurat** +2 do szpiegostwa

Doktryny

- **Państwo narodowe** w każdym mieście +25% do szpiegostwa

Cywilizacja

Technologie

Unik. jednostka

Unik. budynek

Przywódca

Cechy

	Imperium Japońskie	Rybołówstwo Koło	Samuraj (Knecht)	Elektr. ciepła (Elektr. węglowa)	Tokugawa	Agresywny, Opiekuńczy
	Imperium Kartagińczyków	Rybołówstwo Górnictwo	Jazda numidyjska (Łucznik konny)	Cothon (Przystań)	Hannibal	Finansowy, Charyzmatyczny
	Imperium Khmeryjskie	Polowanie Górnictwo	Słoń z balistą (Słoń bojowy)	Baraj (Akwedukt)	Surjawarman II	Ekspansywny, Kreatywny
	Imperium Koreańskie	Mistycyzm Górnictwo	Hwacha (Katapulta)	Seowon (Uniwersytet)	Wang Kon	Finansowy, Opiekuńczy
	Imperium Majów	Mistycyzm Górnictwo	Holkan (Włócznik)	Rytualne boisko (Kolosium)	Pacal II	Ekspansywny, Finansowy
	Imperium Malijskie	Koło Górnictwo	Harcownik (Łucznik)	Mennica (Kuznia)	Mansa Musa	Uduchowiony, Finansowy
	Imperium Mongolskie	Koło Polowanie	Tatar (Łucznik konny)	Jurta (Stajnia)	Czyngis Chan Kubilaj Chan	Agresywny, Imperialistyczny Agresywny, Kreatywny
	Imperium Niemieckie	Polowanie Górnictwo	Panzer (Czołg)	Zakład prod. (Fabryka)	Bismarck Fryderyk	Ekspansywny, Pracowity Filozoficzny, Zorganizowany
	Imperium Osmańskie	Koło Rolnictwo	Janczar (Muskietier)	Hamam (Akwedukt)	Mehmed II Sulejman	Ekspansywny, Zorganizowany Filozoficzny, Imperialistyczny
	Imperium Perskie	Rolnictwo Polowanie	Nieśmiertelny (Rydwan)	Apteka (Sklep)	Cyrus Dariusz I	Charyzmatyczny, Imperialistyczny Finansowy, Zorganizowany
	Imperium Portugalskie	Rybołówstwo Górnictwo	Karaka (Karawela)	Feitoria (Urząd celny)	Jan II	Ekspansywny, Imperialistyczny
	Imperium Rosyjskie	Polowanie Górnictwo	Kozak (Kawaleria)	Instytut badawczy (Laboratorium)	Katarzyna Piotr Stalin	Kreatywny, Imperialistyczny Filozoficzny, Ekspansywny Agresywny, Pracowity
	Imperium Rzymskie	Rybołówstwo Górnictwo	Pretorianin (Zbrojny)	Forum (Rynek)	Oktawian August Juliusz Cezar	Pracowity, Imperialistyczny Zorganizowany, Imperialistyczny
	Imperium Sumeryjskie	Koło Rolnictwo	Sumeryjski sęp (Topornik)	Ziggurat (Sąd)	Gilgamesz	Kreatywny, Opiekuńczy
	Imperium Św. Państwa Rzym.	Mistycyzm Polowanie	Landsknecht (Pikinier)	Ratusz (Sąd)	Karol Wielki	Opiekuńczy, Imperialistyczny
	Imperium Wikingów	Rybołówstwo Polowanie	Berserker (Knecht)	Przystań hand. (Latarnia morska)	Ragnar	Agresywny, Finansowy
	Imperium Zulusów	Rolnictwo Polowanie	Impi (Włócznik)	Ikhanda (Barracks)	Czaka	Agresywny, Ekspansywny

Przywódcy, cechy i ich ulubione

	Aleksander <i>Imperium Greckie</i> Filozoficzny, Agresywny doktryna: System wasalny religia: brak	preferuje: wojsko, wzrost buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: bardzo często agresja: bardzo wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: niechętnie, 30%	znacznik relacji: 0 prawd. pokoju (%): 0/20/80/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 2
	Asoka <i>Imperium Indyjskie</i> Uduchowiony, Zorganizowany doktryna: Wolność wyznania religia: Buddyzm	preferuje: religia, nauka buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: umiarkowanie agresja: średnia szpiegostwo: średnie handel techn.: umiarkowanie, 20%	znacznik relacji: 8 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 0
	Bismarck <i>Imperium Niemieckie</i> Ekspansywny, Pracowity doktryna: Państwo narodowe religia: Chrześcijaństwo	preferuje: wojsko buduje cuda: często trenuje wojsko: często agresja: średnia szpiegostwo: wysokie handel techn.: niechętnie, 70%	znacznik relacji: 6 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1
	Boudika <i>Imperium Celtów</i> Charyzmatyczny, Agresywny doktryna: Równouprawnienie religia: brak	preferuje: wojsko, wzrost buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: często agresja: bardzo wysoka szpiegostwo: niskie handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 2 prawd. pokoju (%): 0/40/100/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: rzadko czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 1
	Brennus <i>Imperium Celtów</i> Uduchowiony, Charyzmatyczny doktryna: Zorganizowana religia religia: brak	preferuje: wojsko, religia buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: intensywne handel techn.: niechętnie, 40%	znacznik relacji: 0 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: często czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 2
	Churchill <i>Imperium Brytyjskie</i> Charyzmatyczny, Opiekuńczy doktryna: Państwo narodowe religia: Chrześcijaństwo	preferuje: wojsko, złoto buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: dość często agresja: średnia szpiegostwo: wysokie handel techn.: chętnie, 30%	znacznik relacji: 6 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 0
	Cyrus <i>Imperium Perskie</i> Charyzmatyczny, Imperialistyczny doktryna: System wasalny religia: brak	preferuje: wojsko, wzrost buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 3 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 0

Wszystkie przedstawione dane bazują na wartościach pobranych z kodu XML:
buduje cuda odnosi się do Cudów Świata (skala: ekstremalnie, bardzo często, często, umiarkowanie, rzadko, bardzo rzadko, nigdy);
trenuje wojsko odnosi się do jednostek wojskowych w czasie pokoju (skala: ekstremalnie, bardzo często, często, dość często, umiarkowanie, rzadko);
agresja odnosi się do prawdopodobieństwa planowania wojny (skala: bardzo wysoka, wysoka, średnia, umiarkowana, niska, bardzo niska);
szpiegostwo odnosi się do aktywności szpiegów (skala: ekstremalnie, bardzo wysokie, wysokie, intensywne, normalne, średnie, umiarkowane, niskie, bardzo niskie, minimalne);
handel techn. odnosi się do chęci wymiany technologii (skala: niechętnie – wymagany jest jak najwyższy poziom relacji, umiarkowanie, chętnie, bardzo chętnie), podana liczba jest odsetkiem innych cywilizacji, które muszą znać daną technologię zanim przywódca będzie chętny nią handlować;
znacznik relacji (skala: 0–10, przywódcy o zbliżonych wartościach są bardziej sobie przychylni, natomiast mający odległe wartości będą wobec siebie wrogo nastawieni);
prawdopodobieństwo pokoju (procenty dotyczą relacji: zdenerwowany / ostrożny / uprzejmy / przyjacielski. W każdej turze SI sprawdza, deklarację wojny przeciwko każdej cywilizacji. W ten proces brane są pod uwagę stosunki sił militarnych, paktu defensywnego, logistyka (otwarte granice, konieczność przepłynięcia oceanu), występujące konflikty itp. Wynik powyżej przedstawionych procentów dla odpowiedniej relacji oznacza, że AI podejmie decyzję o deklaracji wojny. Uwaga: Chociaż sama decyzja o przygotowaniu do wojny jest natychmiastowa, jej wypowiedzenie może zająć wiele tur); [podziękowania za objaśnienie dla orięgo z Civilization Fanatics Center]

Zachowania SI*



Bogactwo

(handel, złoto i koszty utrzymania)

Surowce i Ulepszenia

- **Złoto** +1 do handlu, z **Kopalnią** dod. +6 do handlu
- **Klejnoty** +1 do handlu, z **Kopalnią** dod. +5 do handlu
- **Kadzidło** +1 do handlu, z **Plantacją** dod. +5 do handlu
- **Srebro** +1 do handlu, z **Kopalnią** dod. +4 do handlu
- **Barwniki** +1 do handlu, z **Plantacją** dod. +4 do handlu
- **Jedwab** +1 do handlu, z **Plantacją** dod. +3 do handlu
- **Futro** +1 do handlu, z **Obozowiskiem** dod. +3 do handlu
- **Przyprawy** +1 do handlu, z **Plantacją** dod. +2 do handlu
- **Wino** +1 do handlu, z **Winnicą** dod. +2 do handlu
- **Uran** +1 do handlu, z **Kopalnią** +3 do handlu
- **Cukier** +1 do handlu, z **Plantacją** dod. +1 do handlu
- **Marmur** za każde z **Pastwiskiem** +1 do handlu
- **Konie, Owce** za każde z **Pastwiskiem** +1 do handlu
- **Ropa z Szybem naftowym / Platformą wiertniczą** +1 do handlu
- **Kość słoniowa** z **Obozowiskiem** +1 do handlu
- **Wieloryby** z **Okretem wielorybiczym** +1 do handlu
- **Aluminiom** z **Kopalnią** +1 do handlu
- **Chatka, Osada, Wioska, Miasteczko** +1, +2, +3, +4 do handlu
- **Wiatrak** +1 do handlu

Budynki

- **Bank** +50% złota
- **Giełda** +65% złota
- **Sklep / Apteka*, Rynek / Forum*** każdy +25% złota
- **Centrum handlowe*** +20% złota
- **Mennica*** +10% złota
- **Feitoria*** pola wodne +1 do handlu
- **Sąd / Ołtarz ofiarny* / Ziggurat*** -50% kosztów utrzymania
- **Ratusz*** -75% kosztów utrzymania
- **Ikhand*** -20% kosztów utrzymania

Cuda

- **Kolos Rodyjski (do Astronomii)** w każdym mieście pola wodne +1 do handlu
- **Wall Street** +100% złota
- **Spiralny Minaret (do Komputerów)** za każdy budynek **Religii państwowej** +2 złota
- **Główne Kwatery Korporacji** za każde miasto z marką +4 złota
- **Sanktuaria (wszystkie wyznania)** za każde miasto z **Religią państwową** +1 złota
- **Zakazane Miasto, Wersal** redukcja kosztów utrzymania w pobliskich miastach
- **Kreml (do Włókna szklanego)** o 33% niższy koszt przyspieszenia produkcji
- **Mauzoleum Mauzolos** +50% do czasu trwania Złotego Wieku
- **Tadž Mahal** rozpoczyna Złoty Wiek

Korporacje

- **Cywilizowani Jubilerzy z Klejnotami, Srebrem, Złotem** za każde źródło +1 złota

Technologie

- **Elektryczność** **Wiatrak** +1 do handlu
- **Drukarnstwo** **Młyn wodny** +2 do handlu
- **Pieniądz** **Wioska, Miasteczko** +1 do handlu
- umożliwia handel złotem w dyplomacji
- umożliwia przekierowanie produkcji na Złoto

- **Żeglarnstwo** umożliwia handel wzdłuż rzeki i wybrzeża
- **Astronomia** umożliwia handel przez ocean

Doktryny

- **Wolność słowa** **Miasteczko** +2 do handlu
- **Ochrona środowiska** **Wiatrak, Rezerwat przyrody** +2 do handlu
- zwiększa o 25% koszt utrzymania **Korporacji**
- **Biurokracja** w Stolicy +50% złota
- **Emancypacja** **Chatka, Osada, Wioska** +100% do tempa wzrostu
- **Nacjonalizacja** brak kosztów utrzymania z odległości do **Pałacu**
- **System wasalny** zwiększa liczbę jednostek nie wymagających kosztów utrzymania
- **Wolny rynek** zmniejsza o 25% koszt utrzymania **Korporacji**

Cechy przywódców

- **Finansowy** all plots z at least 2 do handlu +1 do handlu
- **Zorganizowany** zmniejsza o 50% koszt **Doktryn**

Żywność i Wzrost



Surowce i Ulepszenia

- **Swinie** +1 do żywności, z **Pastwiskiem** dod. +3 do żywności
- **Ryby** +1 do żywności, z **Siecią** dod. +3 do żywności
- **Krab, Małże** za każde +1 do żywności, z **Siecią** dod. +2 do żywności
- **Owce** +1 do żywności, z **Pastwiskiem** dod. +2 do żywności
- **Banany** +1 do żywności, z **Plantacją** dod. +2 do żywności
- **Kukurydza, Pszenica** za każde +1 do żywności
- **Ryż** +1 do żywności, z **Farmą** dod. +2 do żywności
- **Jelenie** +1 do żywności, z **Obozowiskiem** dod. +2 do żywności
- **Wieloryby** +1 do żywności
- **Wino** z **Winnicą** +1 do żywności
- **Farma** bez surowców +1 do żywności
- ze świeżą wodą dod. +1 do żywności
- **Wiatrak** +1 do żywności

Budynki

- **Latarnia morska / Przystań hand.*** pola wodne +1 do żywności
- **Supermarket / Centrum handlowe*** +1 do żywności
- **Baraj*** +1 do żywności
- **Spichlerz / Taras*** miasto po wzroście zachowuje połowę zmagazynowanej żywności

Cuda

- **Wiszące Ogrody** w każdym mieście +1 do populacji

Korporacje

- **Młyny Zbożowe z Kukurydzą, Przenicą, Ryżem** za każde źródło +0,75 do żywności
- **Sushi u Sida z Krabami, Małżami, Rybami, Ryżem** za każde źródło +0,5 do żywności

Technologie

- **Biologia** **Farma** +1 do żywności
- możliwość budowy **Farm** bez dostępu do świeżej wody
- **Adm. Państwowa** **Farma** rozprzestrzenia dostęp do świeżej wody

Doktryny

- **Nacjonalizacja** **Warsztat, Wiatrak** +1 do żywności



Produkcja

Surowce i Ulepszenia

- Aluminium, Miedź, Węgiel, Żelazo** za każde +1 młotek z **Kopalnią** dod. +3 młotki
- Ropa** +1 młotek z **Szybem Naftową / Platf. wiertniczą** dod. +2 młotki
- Konie** +1 młotek, z **Pastwiskiem** dod. +2 młotki
- Kamień** +1 młotek, z **Kamieniołomem** dod. +2 młotki
- Marmur** +1 młotek, z **Kamieniołomem** dod. +1 młotek
- Kość słoniowa** +1 młotek, z **Obozowiskiem** dod. +1 młotek
- Wieloryby** z **Okrętem wielorybniczym** +2 młotki
- Krowy** z **Pastwiskiem** +2 młotki
- Klejnoty, Srebro, Złoto** z **Kopalnią** +1 młotek
- Kopalnia bez surowców** +2 młotki
- Młyn wodny, Tartak, Warsztat** za każdy +1 młotek
- Kamieniołom, Kopalnia, Tartak** z **Torami kolej.** dod. +1 młotek

Budynki

- Kuźnia / Mennica*** +25% młotków
- Fabryka / Zakład produkcyjny*** +25% młotków
- z Energią** +50% młotków
- Elektrownia ciepła*** +10% młotków
- Elektrownia (wszystkie rodzaje)** dostarcza Energję
- Wał przeciwpowodziowy / Grobla*** pola nad rzeką +1 młotek
- Stocznia** +50% do tempa produkcji **Jednostek morskich**
- Laboratorium / Instytut badawczy*** +50% do tempa produkcji Statku kosmicznego

Cuda

- Huta Żelaza** z **Węglem** +50% młotków
- Zapora Trzech Przełomów** z **Żelazem** +50% młotków
- Angkor Vat (do Komputerów)** dostarcza Energję dla wszystkich miast na kontynencie
- Statuy Moai** w każdym mieście za każdego **Kapłana** +1 młotek
- Epopeja Heroiczna** +100% do tempa produkcji **Jedn. wojskowych**
- Winda Kosmiczna** +50% do tempa produkcji Statku kosmicznego
- Wieża Eiffla** każde miasto otrzymuje **Wieżę nadawczą**
- Stonehenge (do Astronomii)** każde miasto otrzymuje **Pomnik**
- Mauzoleum Mauzola** +50% do czasu trwania Złotego Wieku
- Tadź Mahal** rozpoczyna Złoty Wiek

Korporacje

- Kompania Węglowa** z **Miedzią, Srebrem, Węglem, Złotem, Żelazem** za każde źródło +1 młotek
- Kreatywne Konstrukcje** z **Alumińm, Kamieniem, Marmurem, Miedzią, Żelazem** za każde źródło +0,5 młotka

Technologie

- Matematyka** ścinanie Lasu daje o 50% więcej młotków
- Chemia, Gildie** każda z technologii daje **Warsztatom** +1 młotek
- Części zamienne** **Wiatrak, Młyn wodny** +1 młotek
- Óbróbka brązu** umożliwia ścinanie Lasu

Doktryny

- Nacjonalizacja** w każdym mieście +10% młotków
- Biurokracja** w Stolicy +50% młotków
- System kastowy** **Warsztat** +1 młotek

- Równouprawnienie** umożliwia opłacenie natychmiastowego ukończenia produkcji
- Zorganizowana religia** wszystkie miasta z **Religią państwową** +25% do tempa produkcji **Budynków**
- Państwo policyjne** +25% do tempa produkcji **Jedn. wojskowych**
- Niewolnictwo** umożliwia poświęcanie populacji w celu natychmiastowego ukończenia produkcji

Cechy przywódców

- Agresywny** +100% do tempa produkcji **Koszar** i **Stoczni**
- Ekspansywny** +100% do tempa produkcji **Spichlerza** i **Przystani** +25% do tempa produkcji **Robotnika** (dotyczy młotków)
- Filozoficzny** +100% do tempa produkcji **Uniwersytetu**
- Imperialistyczny** +50% do tempa produkcji **Osadnika** (młotki)
- Kreatywny** +100% do tempa prod. **Biblioteki, Teatru i Koloseum**
- Opiekuńczy** +100% do tempa produkcji **Murów** i **Zamku**
- Pracowity** +100% do tempa produkcji **Kuźni** +50% do tempa produkcji **Cudów**
- Uduchowiony** +100% do tempa produkcji **Świątyń** i **Chrystusa Zbawiciela** (Cud Świata)
- Zorganizowany** +100% do tempa produkcji **Sądu, Fabryki** i **Latarni morskiej**

Nauka



Budynki

- Akademia** +50% do nauki
- Biblioteka / Madrasa*, Laboratorium / Instytut Badawczy*, Obserwatorium / Salon*, Uniwersytet** za każdy +25% do nauki
- Seowon*** +35% do nauki
- Klasztory (do Badań naukowych)** +10% do nauki

Cuda

- Internet** odkrywa wszystkie technologie posiadane przez co najmniej dwie znane cywilizacje
- Uniwersytet Oksfordzki** +100% do nauki
- Uniwersytet Sankorski (do Komputerów)** za każdy budynek **Religii państwowej** +2 kolby na turę
- Wyrocznia** 1 darmowa technologia

Korporacje

- Aluminium SA** z **Węglem** za każde źródło +3 kolby
- Biopaliwa SA** z **Cukrem, Kukurydzą, Ryżem** za każde źródło +2 kolby

Technologie

- Alfabet** umożliwia handel technologiami
- Liberalizm** umożliwia przekierowanie produkcji na Naukę
- Liberalizm** pierwszy wynalazca otrzymuje darmową technologię

Doktryny

- Wolność wyznania** wszystkie miasta +10% do nauki
- System reprezentacji** wszystkie miasta za każdego **Specjalistę** +3 kolby

Stosunki dyplomatyczne** Relacje dypl. przy lub poniżej których propozycje będą odrzucone***

bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: uprzejmy	Aleksander
ulubiona doktryna: +1 (+2)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzymanie handlu: ostrożny	
wspólne wyznanie: +1 (+4)	sur. luksusowy: zdenerwowany	zaprzymanie handlu z X: ostrożny	Asoka
odmienne wyznanie: -1	sur. żywnościowy: zdenerwowany	przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. -4	mapy: uprzejmy	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	Bismarck
niższy/wyższy ranking: -2/0	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+2)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny	Boudikka
ulubiona doktryna: +1 (+4)	sur. strategiczny: zdenerwowany	zaprzymanie handlu: uprzejmy	
wspólne wyznanie: +1 (+7)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzymanie handlu z X: zdenerwowany	Brennus
odmienne wyznanie: 0	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. -2	mapy: zdenerwowany	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	Churchill
niższy/wyższy ranking: 0/3	otwarte granice: wściekły	wasalizm: ostrożny	
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy	Gynus
ulubiona doktryna: +1 (+2)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzymanie handlu: ostrożny	
wspólne wyznanie: +1 (+3)	sur. luksusowy: zdenerwowany	zaprzymanie handlu z X: zdenerwowany	Gynus
odmienne wyznanie: 0	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. -4	mapy: ostrożny	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	Gynus
niższy/wyższy ranking: -1/0	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+5)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: ostrożny	Gynus
ulubiona doktryna: +1 (+5)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzymanie handlu: uprzejmy	
wspólne wyznanie: +1 (+3)	sur. luksusowy: zdenerwowany	zaprzymanie handlu z X: ostrożny	Gynus
odmienne wyznanie: -1	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. -3	mapy: zdenerwowany	pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy	Gynus
niższy/wyższy ranking: -1/0	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: ostrożny	Gynus
ulubiona doktryna: +1 (+3)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzymanie handlu: zdenerwowany	
wspólne wyznanie: +1 (+6)	sur. luksusowy: zdenerwowany	zaprzymanie handlu z X: ostrożny	Gynus
odmienne wyznanie: -2	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: uprzejmy	
bliskość granic: maks. -2	mapy: ostrożny	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	Gynus
niższy/wyższy ranking: -2/0	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny	Gynus
ulubiona doktryna: +1 (+5)	sur. strategiczny: zdenerwowany	zaprzymanie handlu: ostrożny	
wspólne wyznanie: +1 (+3)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzymanie handlu z X: zdenerwowany	Gynus
odmienne wyznanie: -1	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. -2	mapy: ostrożny	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	Gynus
niższy/wyższy ranking: 0/0	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: zdenerwowany	Gynus
ulubiona doktryna: +1 (+2)	sur. strategiczny: zdenerwowany	zaprzymanie handlu: uprzejmy	
wspólne wyznanie: +1 (+4)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzymanie handlu z X: ostrożny	Gynus
odmienne wyznanie: 0	sur. żywnościowy: zdenerwowany	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. -2	mapy: zdenerwowany	pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy	Gynus
niższy/wyższy ranking: 0/2	otwarte granice: wściekły	wasalizm: uprzejmy	

odwaga w ataku odnosi się do szans w walce (skala: bardzo wysoka – więcej ataków AI przy niższych szansach, wysoka, podwyższona, normalna); **burzenie miast** (skala: nigdy – 0%, prawie nigdy – 5%, bardzo rzadko – 10%, rzadko – 20%, umiarkowanie – 25%, często – 50%, bardzo często – 75%); **czas odmowy rozmów** (skala: krótki, umiarkowany, średni, długi, bardzo długi); **respekt wojenny** odnosi się do bonusu w relacjach między dwoma przywódcami – przyjmowana jest mniejsza z dwóch wartości (skala: 0–2).

** Dane bazują na kodzie XML; prezentują konsekwencje dyplomatyczne w relacjach, jakie mogą nastąpić w wyniku wyboru religii czy doktryny, zawarcia sojuszu itp. (w nawiasach podano maksymalne możliwe wartości): **bazowo** – relacje przy pierwszym kontakcie, modyfikowane przez Poziom trudności (zobacz: strona 74); **sojusz wojenny** – wypowiedzenie wojny i późniejsze jej prowadzenie przeciwko stronie trzeciej w odpowiedzi na żądanie lub prośbę przywódcy; **ulubiona doktryna** – bonus jaki można uzyskać za zgodność doktryn; **wspólne wyznanie** – bonus jaki można uzyskać za tę samą religię państwową; **odmienne wyznanie** – przeciwnie, bez dolnego limitu dla negatywnych relacji; **inne** (te same dla wszystkich przywódców): otwarte granice, handel surowcami, pakt obronny: +2 za każdą; przegrana wojna: -1.

*** Dane bazują na kodzie XML (skala: przyjacielski, uprzejmy, ostrożny, zdenerwowany, wściekły). Ponadto (dla wszystkich przywódców) **żądanie daniny** lub **udzielenie pomocy** przy lub poniżej relacji „ostrożny” będzie odrzucone.

Przywódcy, cechy i ich ulubione

	Czaka <i>Imperium Zulusów</i> Agresywny, Ekspansywny doktryna: Państwo policyjne religia: brak	preferuje: wojsko buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: ekstremalnie agresja: bardzo wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: niechętnie, 50%	znacznik relacji: 2 prawd. pokoju (%): 0/40/90/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: często czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 2
	Czyngis Chan <i>Imperium Mongolskie</i> Agresywny, Imperialistyczny doktryna: Państwo policyjne religia: brak	preferuje: wojsko buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: bardzo często agresja: bardzo wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: niechętnie, 40%	znacznik relacji: 0 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: bardzo często czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 2
	Dariusz I <i>Imperium Perskie</i> Zorganizowany, Finansowy doktryna: Państwo wyznania religia: brak	preferuje: złoto, wzrost buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: często agresja: średnia szpiegostwo: normalne handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 8 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 0
	De Gaulle <i>Imperium Francuskie</i> Pracowity, Charyzmatyczny doktryna: Państwo narodowe religia: Chrześcijaństwo	preferuje: produkcja, wzrost buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: dość często agresja: wysoka szpiegostwo: intensywne handel techn.: umiarkowanie, 40%	znacznik relacji: 0 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: krótki respekt wojenny: 2
	Elżbieta <i>Imperium Brytyjskie</i> Filozoficzny, Finansowy doktryna: Wolność wyznania religia: Chrześcijaństwo	preferuje: złoto, kultura buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: umiarkowanie agresja: niska szpiegostwo: intensywne handel techn.: chętnie, 40%	znacznik relacji: 9 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 0
	Fryderyk <i>Imperium Niemieckie</i> Filozoficzny, Zorganizowany doktryna: Równouprawnienie religia: Chrześcijaństwo	preferuje: produkcja buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: umiarkowanie agresja: średnia szpiegostwo: średnie handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 8 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 0
	Gandhi <i>Imperium Indian</i> Uduchowiony, Filozoficzny doktryna: Równouprawnienie religia: Hinduizm	preferuje: kultura buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: rzadko agresja: bardzo niska szpiegostwo: minimalne handel techn.: chętnie, 20%	znacznik relacji: 10 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 0
	Gilgamesz <i>Imperium Sumeryjskie</i> Opiekuńczy, Kreatywny doktryna: Władza dziedziczna religia: brak	preferuje: wojsko, kultura buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: chętnie, 20%	znacznik relacji: 2 prawd. pokoju (%): 10/60/90/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 2
	Hammurabi <i>Imperium Babilońskie</i> Zorganizowany, Agresywny doktryna: Biurokracja religia: brak	preferuje: kultura buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: często agresja: średnia szpiegostwo: normalne handel techn.: umiarkowanie, 40%	znacznik relacji: 8 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 1

Zachowania SI*



Zdrowie i choroby

Surowce

- dostęp do Bananów, Jeleni, Krabów, Krów, Kukurydzy, Małży, Owiec, Pszenicy, Ryb, Ryżu, Świń za każde +1 do zdrowia

Budynki

- Szpital +3 do zdrowia
- Akwedukt / Baraj* / Hammam* +2 do zdrowia
- Ogród* +2 do zdrowia
- Apteka* +2 do zdrowia
- Spichlerz / Taras* z Kukurydzą, Przenicą, Ryżem za każde +1 do zdrowia

- Klep / Apteka* z Bananami, Cukrem, Przyprawami, Winem za każde +1 do zdrowia
- Supermarket / Centrum handlowe* z Jeleniami, Krowami, Owcami, Świniami za każde +1 do zdrowia
- Przystań / Cothon* z Krabami, Małżami, Rybami za każde +1 do zdrowia

- Transpost publiczny +1 do zdrowia
- z Ropą dod. +1 do zdrowia
- z Ochroną środowiska dod. +2 do zdrowia
- Centrum recyklingu brak chorób z budynków miejskich
- Kuźnia / Mennica*, Lotnisko, Laboratorium / Instytut badawczy*, Stocznia za każde +1 do chorób
- Fabryka / Zakład produkcyjny* +1 do chorób
- z Ropą, Węglem dod. za każde +2 do chorób
- Elektrownia węglowa / Elektrownia ciepła* +2 do chorób
- Park maszynowy +2 do chorób
- z Ropą, Węglem dod. za każde +1 do chorób

Cuda

- Wiszące Ogrody w każdym mieście +1 do zdrowia
- Park Narodowy brak chorób z populacji dod. usuwa w mieście dostęp do Węgla +2 do chorób
- Huta Żelaza +2 do chorób

Technologie

- Genetyka +3 do zdrowia
- Technologia przyszłości za każdą +1 do zdrowia
- Ekologia możliwość usuwania Odpadów radioaktywnych
- Obróbka żelaza możliwość usuwania Dżungli

Doktryny

- Ochrona środowiska +6 do zdrowia

Cechy przywódców

- Ekspansywny +2 do zdrowia

* unikalny budynek
** dla standardowej wielkości mapy, liczba zależy od jej rozmiaru

Zadowolenie



Surowce i Ulepszenia

- dostęp do Barwników, Cukru, Futra, Jedwabiu, Kadzidla, Klejnotów, Kości słoniowej, Przebojów filmowych, Przebojów muzycznych, Przebojów operowych, Przypraw, Srebra, Wielorybów, Wina, Złota za każde +1 do zadowolenia
- Rezerwat przyrody za każdy +1 do zadowolenia

Budynki

- Świątynie (wszystkie wyznania) +1 do zadowolenia
- Stupa budd. / Katedra chrz. / Akademia konf. / Mandir hind. / / Meczet isl. / Synagoga żyd. / Pagoda taoist. gdy dane wyznanie jest Religia państwową +2 do zadowolenia
- Kadzidłem dod. +1 do zadowolenia
- Kolosium / Ogród* / Rytualne boisko* +1 do zadowolenia
- za każde 20% wydatków na Kulturę dod. +1 do zadowolenia
- dodatkowy bonus Rytualnego boiska +2 do zadowolenia
- Amfiteatr* +2 do zadowolenia
- za każde 20% wydatków na Kulturę dod. +1 do zadowolenia
- z Przebojami muzycznymi dod. +1 do zadowolenia
- Teatr / Pawilon* z Barwnikami +1 do zadowolenia
- za każde 10% wydatków na Kulturę dod. +1 do zadowolenia
- Hipodrom* +1 do zadowolenia
- za każde 5% wydatków na Kulturę dod. +1 do zadowolenia
- z Końmi dod. +1 do zadowolenia
- Kuźnia / Mennica* z Klejnotami, Srebrem, Złotem za każde +1 do zadowolenia

- Rynek / Forum* z Futrem, Jedwabiem, Kością słoniową, Wielorybami za każde +1 do zadowolenia
- Centrum handlowe* z Przebojami filmowymi, Przebojami muzycznymi, Przebojami operowymi za każde +1 do zadowolenia
- Wieża nadawcza z Przebojami filmowymi, Przebojami muzycznymi, Przebojami operowymi za każde +1 do zadowolenia
- za każde 10% wydatków na Kulturę dod. +1 do zadowolenia
- Hamam* +2 do zadowolenia
- Mauzoleum* +2 do zadowolenia
- Wieżenie / Mauzoleum* -25% do niezadowolenia wojennego
- Ołtarz ofiarny* o 50% krótszy czas niezadowolenia z poświęcania ludności

Cuda

- Teatr Narodowy brak niezadowolenia
- Katedra Notre Dame +2 do zadowolenia
- z każdym mieście na kontynencie
- Broadway, Hollywood, Rock'n'Roll za każdy +1 do zadowolenia
- Góra Rushmore -25% znużenia wojną
- z każdym mieście na kontynencie

Technologie

- Technologia przyszłości za każdą +1 do zadowolenia

Doktryny

- System reprezentacji w 5 najw. miastach** +3 do zadowolenia
- Władza dziedziczna za każdą Jednostkę wojskową w mieście +1 do zadowolenia
- Wolność wyznania za każdą religię +1 do zadowolenia
- Nacjonalizm: Koszary / Ikhandas* +2 do zadowolenia
- Państwo policyjne -50% znużenia wojną

Cechy przywódców

- Charyzmatyczny w każdym mieście +1 do zadowolenia
- Charyzmatyczny: Wieża nadawcza +1 do zadowolenia
- Pomnik / Obelisk* / Stela* / Totem* +1 do zadowolenia

Specjalista i bonusy

	Artysta +1 kolba, +4 do kultury +3 do tempa narodzin Wielkich Ludzi	Teatr / Pawilon* (2), Amfiteatr* (2), Wieża nadawcza (2), Teatr Narodowy (3) 1 darmowy z Salonu*
	Inżynier +2 młotki +3 do tempa narodzin Wielkich Ludzi	Kuźnia / Mennica* (1), Fabryka (2), Zakład produkcyjny* (4), Park maszynowy (2), Huta Żelaza (3) 1 darmowy z Parku maszynowego
	Kapłan +1 młotek, +1 do złota +3 do tempa narodzin Wielkich Ludzi	Stupa buddyjska (2), Katedra chrześcijańska (2), Akademia konfucjańska (2), Mandir hinduski (2), Meczet islamski (2), Synagoga żydowska (2), Pagoda taoistyczna (2), Madrasa* (2), Obelisk* (2), wszystkie Świątynie (1), Angkor Vat (3), wszystkie Sanktuaria (3) 1 darmowy ze Świątyni Artemidy
	Kupiec +3 do złota +3 do tempa narodzin Wielkich Ludzi	Sklep / Apteka* (2), Rynek / Forum* (2), Wall Street (3)
	Naukowiec +3 kolby +3 do tempa narodzin Wielkich Ludzi	Biblioteka / Madrasa* (2), Obserwatorium / Salon* (1), Laboratorium / Instytut badawczy* (1), Uniwersytet Oksfordzki (3) 2 darmowych z Instytutu badawczego* , 2 darmowych z Wielkiej Biblioteki 1 darmowy za każdy Rezerwat przyrody (wymaga Parku Narodowego)
	Szpieg +1 kolba, +4 do szpiegostwa +3 do tempa narodzin Wielkich Ludzi	Sąd / Ołtarz ofiarny* / Ratusz* / Ziggurat* (1), Więzienie / Mauzoleum* (2), Agencja wywiadu (2), Biuro bezpieczeństwa (2), Kreml (2)
	Obywatel +1 młotek może być zmieniony w <i>Specjalistę</i>	1 darmowy Specjalista (dowolny z dostępnych) ze Statuty Wolności (w każdym mieście na tym samym kontynencie)
	Wielki Artysta +3 do złota, +12 do kultury Wielki Artysta osiedlony w mieście	1 darmowy dla pierwszego wynalazcy Muzyki cuda zwiększające szanse narodzin Wielkiego Artysty : Broadway , Ermitaż , Epopeja Heroiczna , Epopeja Narod. , Góra Rushmore , Hollywood , Kaplica Sykstyńska , Katedra Notre Dame , Mauzoleum Mauzolosza , Partenon , Rock 'n' Roll , Posąg Zeusa , Tadź Mahal , Teatr Narod.
	Wielki Generał +2 EXP dla każdej nowej jedn. wojskowej Wielki Generał osiedlony w mieście	1 darmowy dla pierwszego odkrywcy Faszyzmu zwycięstwa odnoszone w walce zwiększają szanse na otrzymanie darmowego Wielkiego Generała
	Wielki Inżynier +3 młotki, +3 kolby Wielki Inżynier osiedlony w mieście	1 darmowy dla pierwszego wynalazcy Syntezy termojądrowej cuda zwiększające szanse narodzin Wielkiego Inżyniera : Chrystus Zbawiciel , Hagia Sophia , Huta Żelaza , Piramidy , Wiszące Ogrody , Zapora Trzech Przełomów
	Wielki Kupiec +1 do żywności, +6 do złota Wielki Kupiec osiedlony w mieście	1 darmowy dla pierwszego wynalazcy Ekonomii cuda zwiększające szanse narodzin Wielkiego Kupca : Kolos Rodyjski , ONZ , Statua Wolności , Świątynia Artemidy , Wall Street , Wersal , Wielka Latarnia Morska , Wieża Eiffla
	Wielki Naukowiec +1 młotek, +6 kolby Wielki Naukowiec osiedlony w mieście	1 darmowy dla pierwszego wynalazcy Fizyki cuda zwiększające szanse narodzin Wielkiego Naukowca : Czerwony Krzyż , Park Narodowy , Uniwersytet Oksfordzki , Uniwersytet Sankorski , Wielka Biblioteka , Winda Kosmiczna
	Wielki Prorok +2 młotki, +5 do złota Wielki Prorok osiedlony w mieście	cuda zwiększające szanse narodzin Wielkiego Proroka : Angkor Vat , Chichen Itza , Pałac Apostolski , Shwedagon , Spiralny Minaret , Statuy Moai , Stonehenge , Wyrocznia
	Wielki Szpieg +3 kolby, +12 do szpiegostwa Wielki Szpieg osiedlony w mieście	1 darmowy dla pierwszego wynalazcy Komunizmu cuda zwiększające szanse narodzin Wielkiego Szpiega : Akademia West Point , Kreml , Pentagon , Scotland Yard , Wielki Mur , Zakazane Miasto

* unikalny budynek

Budynki odpowiedzialne za dostępność specjalistów

Stosunki dyplomatyczne** Relacje dypl. przy lub poniżej których propozycje będą odrzucone***

bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -4 niższy/wyższy ranking: -2/0	technologia: ostrożny sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzymanie handlu: zdenerwowany zaprzymanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Czaka
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -4 niższy/wyższy ranking: -1/+2	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: uprzejmy otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzymanie handlu: zdenerwowany zaprzymanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Czyngis Chan
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -1/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: zdenerwowany otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: zdenerwowany zaprzymanie handlu: uprzejmy zaprzymanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Dariusz I
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+6) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -2/+2	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzymanie handlu: zdenerwowany zaprzymanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: ostrożny wasalizm: uprzejmy	De Gaulle
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: 0/+1	technologia: wściekły sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: przyjacielski otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzymanie handlu: uprzejmy zaprzymanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Elżbieta
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: -1 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/+2	technologia: wściekły sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: ostrożny otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzymanie handlu: ostrożny zaprzymanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany	Fryderyk
bazowo: 2, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+6) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: -1 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/+1	technologia: brak sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: brak sur. żywnościowy: brak mapy: brak otwarte granice: brak	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: zdenerwowany zaprzymanie handlu: uprzejmy zaprzymanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany	Gandhi
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: -1 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: -2/0	technologia: wściekły sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzymanie handlu: uprzejmy zaprzymanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Gilgamesz
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+5) odmienne wyznanie: -1 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: zdenerwowany zaprzymanie handlu: uprzejmy zaprzymanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Hammurabi

Przywódcy, cechy i ich ulubione

	Hannibal <i>Imperium Kartagińczyków</i> Finansowy, Charyzmatyczny doktryna: Wolny rynek religia: brak	preferuje: wojsko, złoto buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 2 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: bardzo rzadko czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 2
	Hatshepsut <i>Imperium Egipskie</i> Uduchowiony, Kreatywny doktryna: Zorganizowana religia religia: brak	preferuje: kultura, religia buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: umiarkowanie agresja: średnia szpiegostwo: normalne handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 9 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 0
	Huayna Capac <i>Imperium Inków</i> Pracowity, Finansowy doktryna: Władza dziedziczna religia: brak	preferuje: złoto, produkcja buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: dość często agresja: wysoka szpiegostwo: średnie handel techn.: niechętnie, 30%	znacznik relacji: 2 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: bardzo rzadko czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 2
	Izabela <i>Imperium Hiszpańskie</i> Uduchowiony, Ekspansywny doktryna: Teokracja religia: Chrześcijaństwo	preferuje: religia buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: dość często agresja: średnia szpiegostwo: wysokie handel techn.: niechętnie, 60%	znacznik relacji: 6 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: umiarkowanie czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 1
	Jan II <i>Imperium Portugalskie</i> Imperialistyczny, Ekspansywny doktryna: Władza dziedziczna religia: Chrześcijaństwo	preferuje: nauka, wojsko buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: dość często agresja: średnia szpiegostwo: intensywne handel techn.: chętnie, 40%	znacznik relacji: 6 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1
	Juliusz Cezar <i>Imperium Rzymskie</i> Zorganizowany, Imperialistyczny doktryna: System reprezentacji religia: brak	preferuje: wojsko, produkcja buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: niechętnie, 40%	znacznik relacji: 4 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1
	Justynian I <i>Imperium Bizantyjskie</i> Uduchowiony, Imperialistyczny doktryna: Teokracja religia: Chrześcijaństwo	preferuje: religia, wojsko buduje cuda: często trenuje wojsko: bardzo często agresja: wysoka szpiegostwo: intensywne handel techn.: chętnie, 30%	znacznik relacji: 4 prawd. pokoju (%): 30/80/100/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 1
	Karol Wielki <i>Imperium Św. Państwa Rzymskiego</i> Imperialistyczny, Opiekuńczy doktryna: System wasalny religia: Chrześcijaństwo	preferuje: wojsko, religia buduje cuda: rzadko trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: chętnie, 30%	znacznik relacji: 6 prawd. pokoju (%): 20/60/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1
	Katarzyna <i>Imperium Rosyjskie</i> Kreatywny, Imperialistyczny doktryna: Władza dziedziczna religia: Chrześcijaństwo	preferuje: kultura, wojsko buduje cuda: często trenuje wojsko: dość często agresja: wysoka szpiegostwo: bardzo wysokie handel techn.: chętnie, 20%	znacznik relacji: 2 prawd. pokoju (%): 0/20/80/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 2

Zachowania SI*

Doktryna

Koszt Efekty

Kto je preferuje?

Zatrudnienie

Ekonomia

Religia

	System kastowy odkrywana z Kodeksem prawnym	średni	• dozwolona nieograniczona liczba Artystów, Kupców i Naukowców • +1 młotek z Warsztatu	Wang Kon
	Emancypacja odkrywana z Demokracją	niski	• podwojone tempo wzrostu Chatki, Osady i Wioski • niezadowolenie u cywilizacji bez wprowadzonej Emancypacji	Lincoln
	Decentralizacja	niski	—	—
	Merkantylizm odkrywana z Bankowością	średni	• 1 darmowy Specjalista w każdym mieście • brak zagranicznych Szlaków handlowych • zagraniczne Korporacje nie przynoszą profitów	Roosevelt, Tokugawa
	Wolny rynek odkrywana z Ekonomią	średni	• -25% kosztów utrzymania Korporacji • +1 Szlak handlowy w każdym mieście	Hannibal, Mansa Musa
	Nacjonalizacja odkrywana z Komunizmem	niski	• brak kosztów utrzymania z odległości do Pałacu • Korporacje nie przynoszą profitów • +10% młotków w każdym mieście • +1 do żywności z Warsztatu i Wiatraka	Mao Zedong, Stalin
	Ochrona środowiska odkrywana z Medycyną	średni	• +25% kosztów utrzymania Korporacji • +6 do zdrowia we wszystkich miastach • +2 do zdrowia z Transportu publicznego • +2 do handlu z Wiatraka i Rezerwatu przyrody	Siedzący Byk
	Pogaństwo	niski	—	—
	Zorganizowana religia odkrywana z Monoteizmem	wysoki	• Misjonarze dostępni bez konieczności budowy Klasztoru • +25% do tempa produkcji budynków w miastach z Religią państwową	Brennus, Hatshepsut, Ramzes II, Surjawarman II
	Teokracja odkrywana z Teologią	średni	• +2 do doświadczenia dla każdej nowej jednostki w miastach z Religią państwową • brak rozprzestrzeniania się wyznań innych niż Religia państwowa	Izabela, Justynian I, Saladyn, Zera Jaykob
	Pacyfizm odkrywana z Filozofią	brak	• +100% do tempa narodzin Wielkich Ludzi w miastach z Religią państwową • +1 do kosztu utrzymania każdej jednostki wojskowej	—
	Wolność wyznania odkrywana z Liberalizmem	niski	• brak Religii państwowej • +1 do zadowolenia za każdą Religię • +10% do nauki we wszystkich miastach	Asoka, Dariusz I, Elżbieta, Wilhelm I Orański

* Dotyczy Małego i Normalnego rozmiaru świata. Szczegóły – zobacz: strona 75, kolumna „Domyślne”.

** Maksymalna liczba jednostek jest zależna od rozmiaru świata. Szczegóły – zobacz: strona 75, kolumna „Niektóre mnożniki”.

Doktryna	Koszt	Efekty	Kto je preferuje?	
 Despotyzm	niski	—	—	Rząd
 Władza dziedziczna <i>odkrywana z Monarchią</i>	niski	+1 do zadowolenia za każdą jednostkę wojskową stacjonującą w mieście	Gilgamesz, Huayna Capac, Jan II, Katarzyna, Ludwik XIV, Pacy II, Ragnar, Sulejman	
 System reprezentacji <i>odkrywana z Konstytucją</i>	średni	+3 do nauki za każdego Specjalistę +3 do zadowolenia w pięciu największych miastach	Juliusz Cezar, Napoleon, Oktawian August, Perykles, Wiktorja	
 Państwo policyjne <i>odkrywana z Faszyzmem</i>	wysoki	+25% do tempa produkcji jednostek wojskowych -50% znużenia wojną	Czaka, Czynghis Chan, Montezuma	
 Równouprawnienie <i>odkrywana z Demokracją</i>	średni	+1 młotek z Miasteczka możliwość zapłaty złotem za przyspieszone ukończenie produkcji w mieście	Boudika, Fryderyk, Gandhi	System prawny
 Barbarzyństwo	niski	—	—	
 System wasalny <i>odkrywana z Feudalizmem</i>	wysoki	+2 punkty doświadczenia dla każdej nowej jednostki zwiększa liczbę jednostek nie wymagających kosztów utrzymania (liczba jest zależna od wielkości mapy)	Aleksander, Cyrus, Karol Wielki, Mehmed II	
 Biurokracja <i>odkrywana z Adm. Państwową</i>	wysoki	+50% młotków i złota w stolicy	Hammurabi, Kubilaj Chan, Piotr, Qin Shi Huang	
 Państwo narodowe <i>odkrywana z Narodowizmem</i>	brak	możliwość rekrutacji jednostek (1 na turę w jednym mieście)** +25% do szpiegostwa we wszystkich miastach +2 do zadowolenia z Koszar	Bismarck, Churchill, De Gaulle	Zatrudnienie
 Wolność słowa <i>odkrywana z Liberalizmem</i>	niski	+100% do kultury we wszystkich miastach +2 do handlu z Miasteczka	Waszyngton	
 Struktura plemienna	niski	—	—	
 Niewolnictwo <i>odkrywana z Obróbką brzozy</i>	średni	możliwość poświęcenia mieszkańców za przyspieszone ukończenie produkcji w mieście (powoduje niezadowolenie)	—	
 Pańszczyzna <i>odkrywana z Feudalizmem</i>	niski	Robotnicy budują Ulepszenia o 50% szybciej	—	

Stosunki dyplomatyczne** Relacje dypl. przy lub poniżej których propozycje będą odrzucone**

bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznaczenie: +1 (+4) odmienne wyznaczenie: -1 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: -1/0	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Hannibal
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznaczenie: +1 (+5) odmienne wyznaczenie: -2 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -1/+2	technologia: wściekły sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: wściekły otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Hatszepsut
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+5) odmienne wyznaczenie: -2 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: -1/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: ostrożny otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Huayna Capac
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznaczenie: +1 (+6) odmienne wyznaczenie: -2 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: -1/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: uprzejmy otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: uprzejmy pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Izabela
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznaczenie: +1 (+3) odmienne wyznaczenie: -1 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/+2	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: uprzejmy otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: zdenerwowany zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Jan II
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznaczenie: +1 (+3) odmienne wyznaczenie: -1 bliskość granic: maks. -4 niższy/wyższy ranking: -1/0	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: uprzejmy otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Juliusz Cezar
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+6) odmienne wyznaczenie: -2 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -2/0	technologia: wściekły sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: przyjacielski pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Justynian I
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+6) odmienne wyznaczenie: -2 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: -1/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: ostrożny otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: uprzejmy pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Karol Wielki
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznaczenie: +1 (+5) odmienne wyznaczenie: -2 bliskość granic: maks. -4 niższy/wyższy ranking: -2/0	technologia: brak sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: uprzejmy otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: przyjacielski zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: zdenerwowany, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany	Katarzyna

Przywódcy, cechy i ich ulubione

**Kubilaj Chan***Imperium Mongolskie*

Agresywny, Kreatywny
doktryna: Biurokracja
religia: Buddyzm

**Lincoln***Imperium Amerykańskie*

Filozoficzny, Charyzmatyczny
doktryna: Emancypacja
religia: Chrześcijaństwo

**Ludwik XIV***Imperium Francuskie*

Pracowity, Kreatywny
doktryna: Władza dziedziczna
religia: Chrześcijaństwo

**Mansa Musa***Imperium Malijskie*

Uduchowiony, Finansowy
doktryna: Wolny Rynek
religia: Islam

**Mao Zedong***Imperium Chińskie*

Ekspansywny, Opiekunicy
doktryna: Nacjonalizacja
religia: brak

**Mehmed II***Imperium Osmańskie*

Ekspansywny, Zorganizowany
doktryna: System wasalny
religia: Islam

**Montezuma***Imperium Azteków*

Agresywny, Uduchowiony
doktryna: Państwo policyjne
religia: brak

**Napoleon***Imperium Francuskie*

Zorganizowany, Charyzmatyczny
doktryna: System reprezentacji
religia: Chrześcijaństwo

**Oktavian August***Imperium Rzymskie*

Imperialistyczny, Pracowity
doktryna: System reprezentacji
religia: brak

Zachowania SI*

preferuje: wojsko, kultura
buduje cuda: często
trenuje wojsko: dość często
agresja: wysoka
szpiegostwo: normalne
handel techn.: umiarkowanie, 30%

znacznik relacji: 1
prawd. pokoju (%): 10/50/90/100
odwaga w ataku: przeciętna
burzenie miast: umiarkowanie
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 2

preferuje: nauka, wzrost
buduje cuda: często
trenuje wojsko: dość często
agresja: niska
szpiegostwo: intensywne
handel techn.: umiarkowanie, 30%

znacznik relacji: 9
prawd. pokoju (%): 40/80/100/100
odwaga w ataku: przeciętna
burzenie miast: nigdy
czas odmowy rozmów: umiarkowany
respekt wojenny: 0

preferuje: kultura, wojsko
buduje cuda: ekstremalnie
trenuje wojsko: często
agresja: średnia
szpiegostwo: wysokie
handel techn.: niechętnie, 30%

znacznik relacji: 1
prawd. pokoju (%): 0/20/80/100
odwaga w ataku: podwyższona
burzenie miast: nigdy
czas odmowy rozmów: umiarkowany
respekt wojenny: 2

preferuje: złoto, religia
buduje cuda: umiarkowanie
trenuje wojsko: dość często
agresja: bardzo niska
szpiegostwo: bardzo niskie
handel techn.: bardzo chętnie, 0%

znacznik relacji: 9
prawd. pokoju (%): 10/50/90/100
odwaga w ataku: przeciętna
burzenie miast: nigdy
czas odmowy rozmów: umiarkowany
respekt wojenny: 0

preferuje: wzrost, produkcja
buduje cuda: bardzo rzadko
trenuje wojsko: dość często
agresja: średnia
szpiegostwo: bardzo wysokie
handel techn.: niechętnie, 50%

znacznik relacji: 1
prawd. pokoju (%): 0/30/80/100
odwaga w ataku: podwyższona
burzenie miast: nigdy
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 2

preferuje: wojsko, kultura
buduje cuda: umiarkowanie
trenuje wojsko: ekstremalnie
agresja: wysoka
szpiegostwo: intensywne
handel techn.: niechętnie, 40%

znacznik relacji: 2
prawd. pokoju (%): 20/70/100/100
odwaga w ataku: podwyższona
burzenie miast: umiarkowanie
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 1

preferuje: wojsko, religia
buduje cuda: nigdy
trenuje wojsko: bardzo często
agresja: bardzo wysoka
szpiegostwo: umiarkowane
handel techn.: niechętnie, 50%

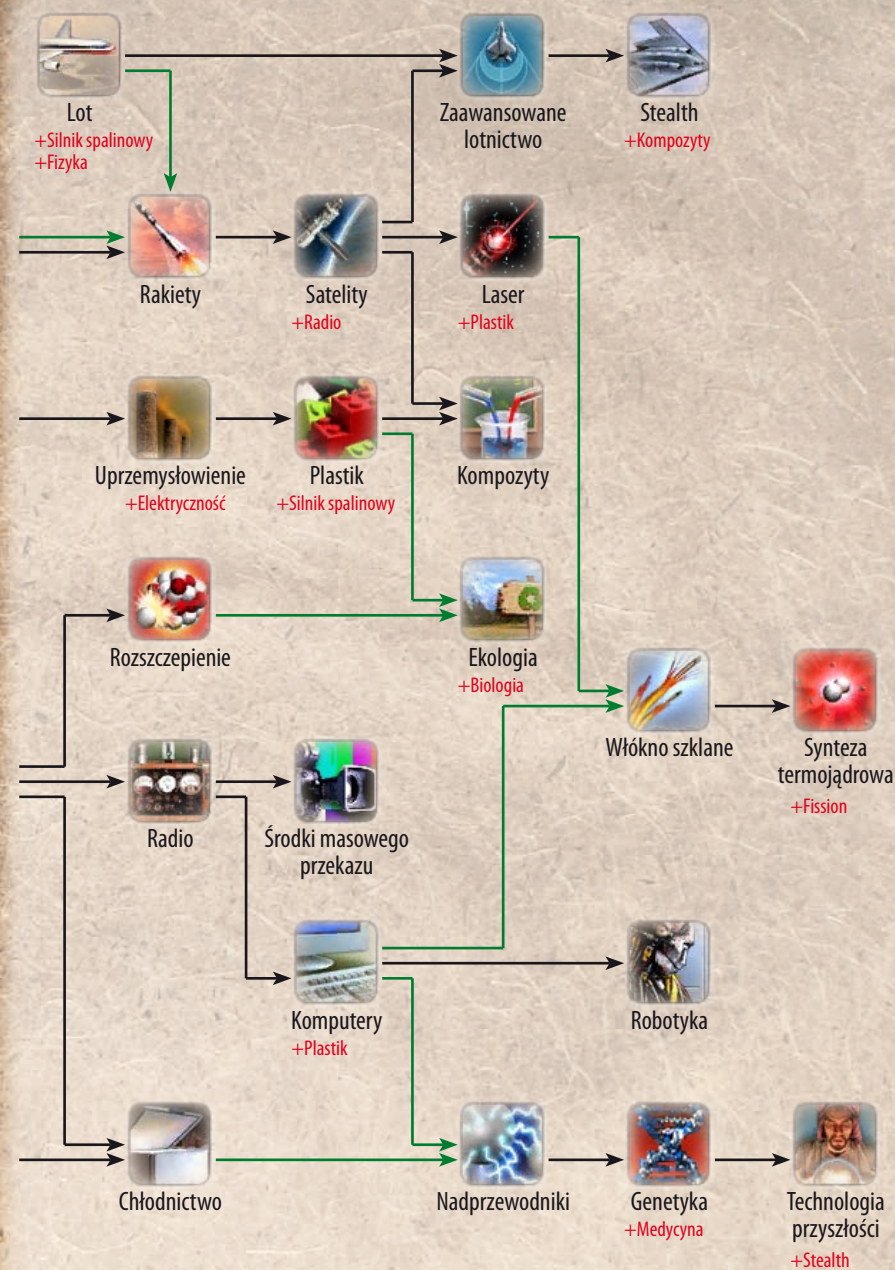
znacznik relacji: 0
prawd. pokoju (%): 0/30/80/100
odwaga w ataku: wysoka
burzenie miast: często
czas odmowy rozmów: długi
respekt wojenny: 2

preferuje: wojsko, złoto
buduje cuda: bardzo rzadko
trenuje wojsko: ekstremalnie
agresja: wysoka
szpiegostwo: normalne
handel techn.: umiarkowanie, 60%

znacznik relacji: 0
prawd. pokoju (%): 10/50/90/100
odwaga w ataku: bardzo wysoka
burzenie miast: nigdy
czas odmowy rozmów: długi
respekt wojenny: 2

preferuje: produkcja, wojsko
buduje cuda: bardzo często
trenuje wojsko: dość często
agresja: średnia
szpiegostwo: normalne
handel techn.: chętnie, 40%

znacznik relacji: 8
prawd. pokoju (%): 20/70/100/100
odwaga w ataku: przeciętna
burzenie miast: nigdy
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 1



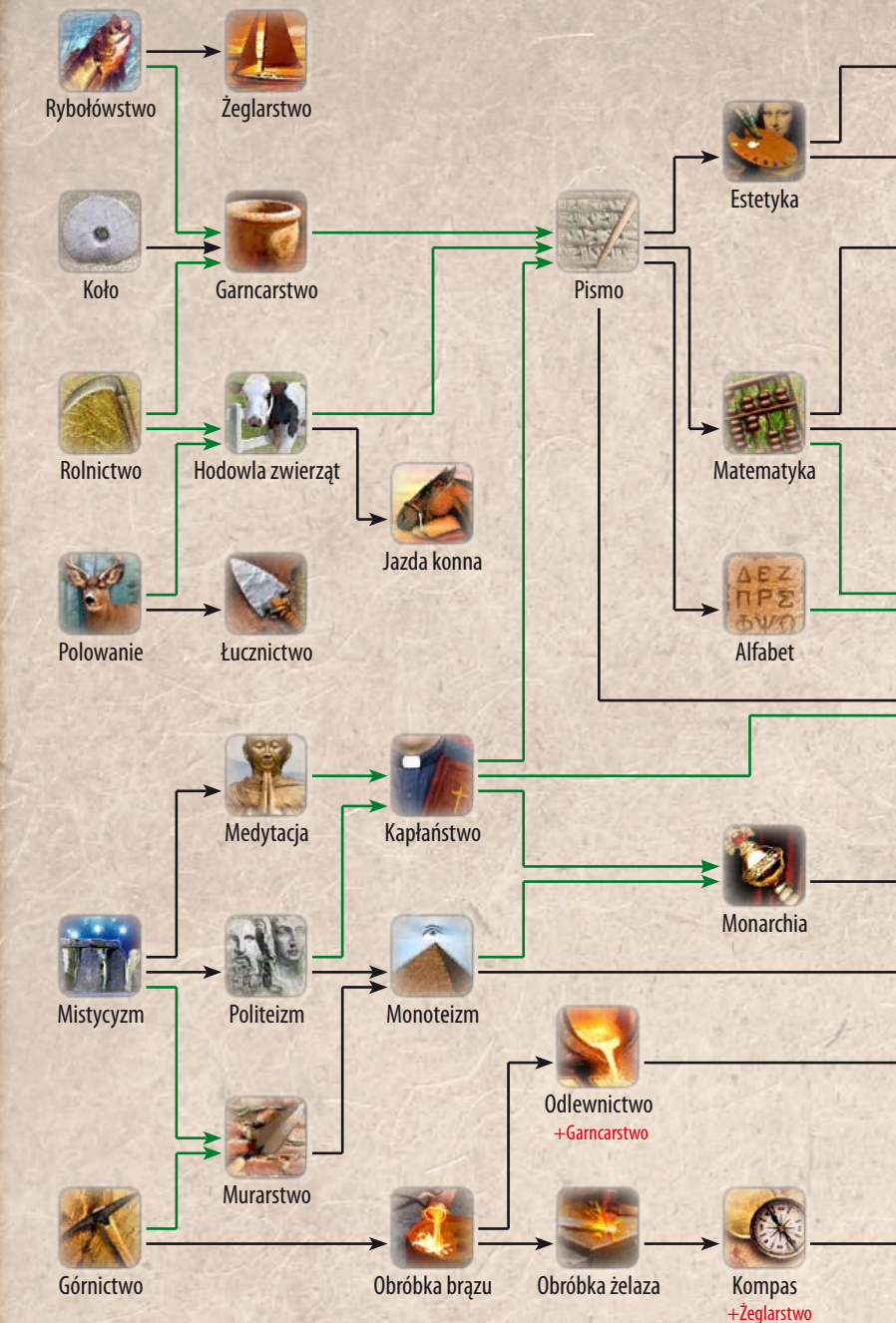


zielone ścieżki oznaczają, że tylko jedna z poprzedzających technologii jest wymagana
ścieżki oznaczone na czarno oraz technologie oznaczone na czerwono są obligatoryjne

SID MEIER'S
CIVILIZATION IV
BEYOND THE SWORD

Stosunki dyplomatyczne** Relacje dypl. przy lub poniżej których propozycje będą odrzucone**

bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: 0/+3	technologia: wściekły sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: ostrożny otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Kubilaj Chan
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+2) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -1/+1	technologia: wściekły sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: zdenerwowany zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Lincoln
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: -2 bliskość granic: maks. -4 niższy/wyższy ranking: -2/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany	Ludwik XIV
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+6) odmienne wyznanie: -2 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/+4	technologia: wściekły sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: brak sur. żywnościowy: brak mapy: zdenerwowany otwarte granice: brak	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: wściekły przyjęcie doktryny: zdenerwowany, zmiana wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany	Mansa Musa
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+6) wspólne wyznanie: +1 (+2) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/0	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Mao Zedong
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: -2 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/+3	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Mehmed III
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+2) odmienne wyznanie: -2 bliskość granic: maks. -4 niższy/wyższy ranking: -3/0	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: uprzejmy otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Montezuma
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+5) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: -1/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: uprzejmy otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Napoleon
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -4 niższy/wyższy ranking: -1/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Oktawian August



zielone ścieżki oznaczają, że tylko jedna z poprzedzających technologii jest wymagana
ścieżki oznaczone na czarno oraz technologie oznaczone na czerwono są obligatoryjne

Stosunki dyplomatyczne** Relacje dypl. przy lub poniżej których propozycje będą odrzucone***

bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+5) wspólne wyznanie: +1 (+5) odmienne wyznanie: -2 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -1/+2	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: ostrożny otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzeczenie handlu: uprzejmy zaprzeczenie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Pacalili
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: -1 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/0	technologia: wściekły sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: ostrożny otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: zdenerwowany zaprzeczenie handlu: uprzejmy zaprzeczenie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Perykles
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: -1 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: -2/+2	technologia: wściekły sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzeczenie handlu: ostrożny zaprzeczenie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: ostrożny wasalizm: uprzejmy	Piotr
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+5) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: -1 bliskość granic: maks. -4 niższy/wyższy ranking: -1/0	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: uprzejmy otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzeczenie handlu: ostrożny zaprzeczenie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: ostrożny wasalizm: uprzejmy	Qin Shi Huang
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+5) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -1/+2	technologia: ostrożny sur. strategiczny: uprzejmy sur. luksusowy: uprzejmy sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: uprzejmy otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzeczenie handlu: zdenerwowany zaprzeczenie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Ragnar
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+6) odmienne wyznanie: -1 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/+2	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: uprzejmy otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzeczenie handlu: ostrożny zaprzeczenie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznania: uprzejmy pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: ostrożny wasalizm: uprzejmy	Ramzes II
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+5) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: -1/+2	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzeczenie handlu: uprzejmy zaprzeczenie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Roosevelt
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+1) wspólne wyznanie: +1 (+5) odmienne wyznanie: -2 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: 0/+2	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: ostrożny otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: zdenerwowany zaprzeczenie handlu: uprzejmy zaprzeczenie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: uprzejmy pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Saladin
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+2) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. -4 niższy/wyższy ranking: 0/0	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: wściekły otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: zdenerwowany zaprzeczenie handlu: ostrożny zaprzeczenie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Śledzący Byk

Przywódcy, cechy i ich ulubione



Stalin
Imperium Rosyjskie
Pracowity, Agresywny
doktryna: Nacjonalizacja
religia: brak



Sulejman
Imperium Osmańskie
Imperialistyczny, Filozoficzny
doktryna: Władza dziedziczna
religia: Islam



Surjawarman II
Imperium Khmerskie
Ekspansywny, Kreatywny
doktryna: Zorganizowana religia
religia: Buddyzm



Tokugawa
Imperium Japońskie
Opiekuńczy, Agresywny
doktryna: Merkantyizm
religia: Buddyzm



Wang Kon
Imperium Koreańskie
Finansowy, Opiekuńczy
doktryna: System kastowy
religia: Konfucjanizm



Waszyngton
Imperium Amerykańskie
Ekspansywny, Charyzmatyczny
doktryna: Wolność słowa
religia: Chrześcijaństwo



Wilhelm I Orański
Imperium Holenderskie
Kreatywny, Finansowy
doktryna: Wolność wyznania
religia: Chrześcijaństwo



Wiktoria
Imperium Brytyjskie
Imperialistyczny, Finansowy
doktryna: System reprezentacji
religia: Chrześcijaństwo



Zera Jaykob
Imperium Etiopskie
Kreatywny, Zorganizowany
doktryna: Teokracja
religia: Chrześcijaństwo

Zachowania SI*

preferuje: wojsko, produkcja
buduje cuda: często
trenuje wojsko: często
agresja: wysoka
szpiegostwo: ekstremalne
handel techn.: niechętnie, 80%

znacznik relacji: 2
prawd. pokoju (%): 10/50/90/100
odwaga w ataku: podwyższona
burzenie miast: umiarkowanie
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 1

preferuje: kultura, wojsko
buduje cuda: umiarkowanie
trenuje wojsko: często
agresja: wysoka
szpiegostwo: średnie
handel techn.: umiarkowanie, 40%

znacznik relacji: 4
prawd. pokoju (%): 20/70/100/100
odwaga w ataku: podwyższona
burzenie miast: prawie nigdy
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 1

preferuje: złoto, kultura
buduje cuda: bardzo często
trenuje wojsko: często
agresja: wysoka
szpiegostwo: normalne
handel techn.: umiarkowanie, 50%

znacznik relacji: 1
prawd. pokoju (%): 10/50/90/100
odwaga w ataku: przeciętna
burzenie miast: umiarkowanie
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 1

preferuje: nauka, wojsko
buduje cuda: umiarkowanie
trenuje wojsko: często
agresja: wysoka
szpiegostwo: bardzo niskie
handel techn.: niechętnie, 100%

znacznik relacji: 1
prawd. pokoju (%): 10/50/90/100
odwaga w ataku: przeciętna
burzenie miast: umiarkowanie
czas odmowy rozmów: długi
respekt wojenny: 2

preferuje: złoto, nauka
buduje cuda: umiarkowanie
trenuje wojsko: dość często
agresja: wysoka
szpiegostwo: intensywne
handel techn.: umiarkowanie, 20%

znacznik relacji: 8
prawd. pokoju (%): 20/70/100/100
odwaga w ataku: przeciętna
burzenie miast: bardzo rzadko
czas odmowy rozmów: umiarkowany
respekt wojenny: 0

preferuje: wojsko, wzrost
buduje cuda: umiarkowanie
trenuje wojsko: dość często
agresja: średnia
szpiegostwo: wysokie
handel techn.: umiarkowanie, 30%

znacznik relacji: 8
prawd. pokoju (%): 20/70/100/100
odwaga w ataku: podwyższona
burzenie miast: nigdy
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 0

preferuje: złoto, nauka
buduje cuda: umiarkowanie
trenuje wojsko: dość często
agresja: wysoka
szpiegostwo: normalne
handel techn.: chętnie, 15%

znacznik relacji: 4
prawd. pokoju (%): 10/50/80/100
odwaga w ataku: podwyższona
burzenie miast: nigdy
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 0

preferuje: złoto, wzrost
buduje cuda: często
trenuje wojsko: dość często
agresja: średnia
szpiegostwo: intensywne
handel techn.: umiarkowanie, 30%

znacznik relacji: 8
prawd. pokoju (%): 0/20/80/100
odwaga w ataku: przeciętna
burzenie miast: nigdy
czas odmowy rozmów: długi
respekt wojenny: 0

preferuje: wzrost, religia
buduje cuda: umiarkowanie
trenuje wojsko: często
agresja: średnia
szpiegostwo: normalne
handel techn.: umiarkowanie, 30%

znacznik relacji: 6
prawd. pokoju (%): 10/50/90/100
odwaga w ataku: podwyższona
burzenie miast: prawie nigdy
czas odmowy rozmów: średni
respekt wojenny: 1

Technologia	Kolby**	Wymagania	Umożliwia produkcję	Efekty
Stealth Przyszłość	8000	Kompozyty, Zaawansowane lotnictwo	Niszczyciel Stealth*, Bombowiec Stealth*	—
Strzelectwo Renesans	2400	Proch, Części zamienne	Strzelec, Czerwone kurtki, Piechota*, Piechota morską*, Navy SEAL*, Spadochroniarz*, Czolg*, Panzer*, Piechota zmech.*, Kawaleria*, Kozak*	przestarzałe stają się: Mury, Chichen Itza (C)
Synteza termojądrowa Przyszłość	8000	Włókno szklane, Rozszczepienie	Silnik SK	pierwszy wynalazca otrzymuje Wielkiego Inżyniera
Środki masowego przekazu Współczesność	3600	Radio	Wieża nadawcza, Hollywood (C), ONZ (C), Cywilizowani Jubilerzy (K)*	przestarzały staje się Pałac Apostolski (C)
Taśma montażowa Epoka Przemysłowa	5000	Korporacja, Napęd parowy	Piechota*, Fabryka, Zakład produkcyjny, Elektrownia węglowa, Elektrownia ciepła, Pentagon (C)	—
Technologia przyszłości Przyszłość	10 000	Stealth, Genetyka	ta technologia może być wynaleziona wielokrotnie	+1 do zdrowia w każdym mieście +1 do zadowolenia w każdym mieście
Teologia Średniowiecze	500	Pismo, Monoteizm	Hagia Sophia (C), Pałac Apostolski (C)	odkrywa Teokrację pierwszy wynalazca odkrywa Chrześcijaństwo
Tradycje wojskowe Renesans	2000	Muzyka, Nacjonalizm	Konkwistador*, Kirasjer*, Kawaleria*, Kozak*, Akademia West Point (CN)	umożliwia pakt obronny
Upemysłowienie Epoka Przemysłowa	6500	Elektryczność, Taśma montażowa	Piechota morską*, Navy SEAL*, Czolg*, Panzer*, Pancernik Park maszynowy	odkrywa Aluminium przestarzała staje się Kość słoniowa
Włókno szklane Współczesność	7500	Komputery lub Laser	Kokpit SK	przestarzały staje się Kreml (C)
Zaawansowane lotnictwo Współczesność	5000	Satelity, Lot	Helikopter, Myśliwiec odrzutowy	przestarzałe stają się Stajnie
Żeglarnstwo Starożytność	100	Rybołówstwo	Galera, Trier*, Latarnia morską, Przystań handlowa, Wielka Latarnia Morską (C)*, Statuy Moai (CN)	umożliwia handel wzdłuż wybrzeża umożliwia handel wzdłuż rzeki

C – Cud Świata CN – Cud Narodowy K – Korporacja P – Projekt PN – Projekt Narodowy/Zespołowy SK – Statek kosmiczny
* Wymagana jest jeszcze co najmniej jedna inna technologia.

** Dotyczy Najmniejszego świata, poziomu trudności Szlachdici i Normalnej prędkości gry. Mnożniki dla pozostałych ustawień:
– Rozmiar świata: Malutki ×1,10; Mały ×1,20; Normalny ×1,30; Duży ×1,40; Wielki ×1,50.
– Poziom trudności: Osadnik ×0,60; Wódz ×0,75; Dowódca ×0,90; Książę ×1,10; Monarcha ×1,15; Cesarz ×1,20;
Nieśmiertelny ×1,25; Bóstwo ×1,30.
– Prędkość gry: Szybka ×0,67; Długa ×1,50; Maraton ×3,00 (!).

Przykład: Koło w maratonie na wielkim świecie, z poziomem trudności „Cesarz” kosztuje 324 kolby (60×3.00×1.50×1.20) zamiast 60.

Technologia	Kolby**	Wymagania	Umożliwia produkcję	Efekty
 Pieniądz Antyk	400	Matematyka lub Alfabet	Rynek, Forum, Sklep*, Apteka*	+1 Szlak handlowy w miastach umożliwia handel złotem w dypl. umoliwia przekierowanie produkcji na Złoto
 Pismo Starożytność	120	Hodowla zwierząt lub Kapłaństwo lub Garncarstwo	Biblioteka, Madrasa	umożliwia otwarcie granic
 Plastik Współczesność	7000	Silnik spalinowy, Upzemysłowienie	Platforma wiertnicza Elektrownia wodna, Zapora Trzech Przełomów (C), Biopaliwa SA (K)*	przestarzałe staje się Futro
 Politeizm Starożytność	100	Mistycyzm	Partenon (C), Świątynia Artemidy (C)	pierwszy wynalazca odkrywa Hinduizm
 Polowanie Starożytność	40	—	Obozowisko Skaut, Włóczyk, Impi, Holkan	—
 Prawo boskie Średniowiecze	1200	Teologia, Monarchia	Wersal (C), Spiralny Minaret (C)	pierwszy wynalazca odkrywa Islam
 Proch Renesans	1200	Edukacja lub Gildie	Arkebuzer, Muszkieter, Janczar, Wojownik Oromo, Konkwestador*, Kirasjer*	odkrywa Wyniszczenie
 Radio Współczesność	6000	Elektryczność	Określ podwodny, Myśl. okręt podwodny*, Bombowiec*, Pocisk manewrujący*, Wieża Eiffa (C), Rock'n'Roll (C), Chrystus Zbawiciel (C)	—
 Rakiety Współczesność	5000	Artyleria lub Lot, Strzelectwo	Piechota SAM, Myśliwski okręt podwodny*, Pocisk manewrujący*, Taktyczny pocisk jądrowy*, Pocisk jądrowy*, Aluminium SA (K), Program Apollo (PN)	—
 Robotyka Współczesność	8000	Komputery	Piechota Zmech*, Krążownik raketowy, Niszczyciel Stealth*, Bombowiec Stealth*, Winda Kosmiczna (C)*	—
 Rolnictwo Starożytność	60	—	Farma	—
 Rozszczepienie Epoka Przemysłowa	5500	Elektryczność	Taktyczny pocisk jądrowy*, Pocisk jądrowy*, Elektrownia nuklearna, Projekt Manhattan (P)	—
 Rybołówstwo Starożytność	40	—	Sieć rybacka Kuter	umożliwia ulepszenie pól wodnych
 Satelity Współczesność	6000	Rakiety, Radio	Miejsce dokowania SK, Winda Kosmiczna (C)*	odkrywa mapę świata
 Silnik spalinowy Epoka Przemysłowa	3600	Koleje żelazne	Szyb naftowy Transportowiec, Niszczyciel, Myśliwski okręt podwodny*, Transport publiczny, Kreatywne Konstr. (K)*	przestarzałe stają się Wieloryby
 Stal Epoka Przemysłowa	2800	Obróbka żelaza, Chemia	Działo, Okręt pancerny*, Stocznia, Huta Żelaza (CN)	—

Stosunki dyplomatyczne** Relacje dypl. przy lub poniżej których propozycje będą odrzucone***

bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+6) wspólne wyznaczenie: +1 (+2) odmienne wyznaczenie: 0 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -3/0	technologia: ostrożny sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: uprzejmy otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznaczenia: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+5) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznaczenie: +1 (+2) odmienne wyznaczenie: -1 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -1/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+5) odmienne wyznaczenie: -2 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: -2/0	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: ostrożny otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+5) wspólne wyznaczenie: +1 (+3) odmienne wyznaczenie: -1 bliskość granic: maks. -3 niższy/wyższy ranking: 0/+1	technologia: ostrożny sur. strategiczny: uprzejmy sur. luksusowy: ostrożny sur. żywnościowy: ostrożny mapy: przyjacielski otwarte granice: ostrożny	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: uprzejmy przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznaczenia: uprzejmy pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+3) odmienne wyznaczenie: -1 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/+3	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+5) odmienne wyznaczenie: -1 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: 0/+1	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: zdenerwowany mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+1) odmienne wyznaczenie: 0 bliskość granic: maks. -1 niższy/wyższy ranking: +1/-1	technologia: wściekły sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: wściekły otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: wściekły przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznaczenie: +1 (+4) odmienne wyznaczenie: 0 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -1/0	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
bazowo: 2, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+7) odmienne wyznaczenie: -2 bliskość granic: maks. -2 niższy/wyższy ranking: -1/+2	technologia: wściekły sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: uprzejmy zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: zdenerwowany, zmiana wyznaczenia: uprzejmy pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny

Stalin

Sulejman

Surjawan II

Surjawan II

Tokugawa

Wang Kon

Wang Kon

Waszyngton

Waszyngton

Wilhelm I

Oranżi

Wiktorja

Zera Jaykob

Zera Jaykob

Cechy i ich efekty

Kto je ma?

Ag	Agresywny • darmowa promocja Walka I dla Jednostek walczących wręcz i Jednostek strzeleckich • podwojone tempo produkcji Koszar i Stoczni	Aleksander Boudika Czaka	+Fil +Ch +Eks	Czyngis Chan Hammurabi Kubilaj Chan Montezuma	+Im +Zor +Kr +Ud	Ragnar Stalin Tokugawa	+Fin +Pr +Op
Ch	Charyzmatyczny • +1 do zadowolenia we wszystkich miastach • -25% doświadczenia potrzebnego do promocji • +1 do zadowolenia z Pomnika i Wieżi Nadawczej	Boudika Brennus Churchill	+Ag +Ud +Op	Cyrus De Gaulle Hannibal	+Im +Pr +Fin	Lincoln Napoleon Waszyngton	+Fil +Zor +Eks
Eks	Ekspansywny • +2 do zdrowia we wszystkich miastach • +25% do tempa produkcji Robotnika (tylko młotki) • podwojone tempo produkcji Spichlerza i Przystani	Bismarck Czaka Izabela	+Pr +Ag +Ud	Jan II Mao Zedong Mehmed II Pacal II	+Im +Op +Zor +Fin	Piotr Surjawarman II Waszyngton	+Fil +Kr +Ch
Fil	Filozoficzny • +100% do tempa narodzin Wielkich Ludzi • podwojone tempo produkcji Uniwersytetu	Aleksander Elżbieta Fryderyk	+Ag +Fin +Zor	Gandhi Lincoln Perykles	+Ud +Ch +Kr	Piotr Siedzący Byk Sulejman	+Eks +Op +Im
Fin	Finansowy • +1 do handlu na polach wytwarzających co najmniej 2 punkty handlu	Dariusz I Elżbieta Hannibal	+Zor +Fil +Ch	Huayna Capac Mansa Musa Pacal II Ragnar	+Pr +Ud +Eks +Ag	Wang Kon Wiktoria Wilhelm I Orański	+Op +Im +Kr
Im	Imperialistyczny • +100% szans na Wielkiego Generała • +50% do tempa produkcji Osadnika (tylko młotki)	Cyrus Czyngis Chan Jan II	+Ch +Ag +Eks	Juliusz Cezar Justynian I Katarzyna Karol Wielki	+Zor +Ud +Kr +Op	Oktawian August Sulejman Wiktoria	+Pr +Fil +Fin
Kr	Kreatywny • +2 do kultury we wszystkich miastach • podwojone tempo produkcji Biblioteki , Teatru i Kolosium	Gilgamesz Hatszepsut Katarzyna	+Op +Ud +Im	Kubilaj Chan Ludwik XIV Perykles	+Ag +Pr +Fil	Surjawarman II Wilhelm I Orański Zera Jaykob	+Eks +Fin +Zor
Op	Opiekuńczy • darmowe promocje Miejski Garnizon I i Musztra I dla Łuczników i Jednostek strzeleckich • podwojone tempo produkcji Murów i Zamku	Churchill Gilgamesz Karol Wielki	+Ch +Kr +Im	Mao Zedong Qin Shi Huang Saladyń	+Eks +Pr +Ud	Siedzący Byk Tokugawa Wang Kon	+Fil +Ag +Fin
Pr	Pracowity • +50% do tempa produkcji Cudów świata • podwojone tempo produkcji Kuźni	Bismarck De Gaulle Huayna Capac	+Eks +Ch +Fin	Ludwik XIV Oktawian August Qin Shi Huang	+Kr +Im +Op	Ramzes II Roosevelt Stalin	+Ud +Zor +Ag
Ud	Uduchowiony • brak anarchii • podwojone tempo produkcji Świątyni i Chrystusa Zbawiciela (Cud świata)	Asoka Brennus Gandhi	+Zor +Ch +Fil	Hatszepsut Izabela Justynian I Mansa Musa	+Kr +Eks +Im +Fin	Montezuma Ramzes II Saladyń	+Ag +Pr +Op
Zor	Zorganizowany • -50% kosztów doktryn • podwojone tempo produkcji Latarni Morskiej , Fabryki i Sądu	Asoka Dariusz I Fryderyk	+Ud +Fin +Fil	Hammurabi Juliusz Cezar Mehmed II	+Ag +Im +Eks	Napoleon Roosevelt Zera Jaykob	+Ch +Pr +Kr

Technologia

Kolby**

Wymagania

Umożliwia produkcję

Efekty

	Medycyna Epoka Przemysłowa	4500	Optyka, Biologia	Szpital, Czerwony Krzyż (CN), Sushi Sida (K)*	odkrywa Ochronę środowiska
	Medytacja Starożytność	80	Mistycyzm	Klasztory (wszystkie wyznania)	pierwszy wynalazca odkrywa Buddyzm
	Mistycyzm Starożytność	50	—	Pomnik, Obelisk, Stela, Totem, Stonehenge (C)	—
	Monarchia Antyk	300	Kapłaństwo lub Monoteizm	Winnica	odkrywa Władzę dziedziczną
	Monoteizm Starożytność	120	Murarstwo, Politeizm	—	odkrywa Zorganizowaną religię pierwszy wynalazca odkrywa Judaizm
	Murarstwo Starożytność	80	Mistycyzm lub Górnictwo	Kamieniołom, Mur, Dun, Akwedukt*, Hammam*, Baraj*, Piramidy (C), Wielka Latarnia Morska (C)*, Wielki Mur (C)	—
	Muzyka Średniowiecze	600	Literatura lub Dramat, Matematyka	Stupa buddyjska, Katedra chrześcijańska, Akademia konfucjańska, Mandir hinduski, Meczet islamski, Pagoda taoistyczna, Synagoga żydowska, Kaplica Sykstyńska (C)	pierwszy wynalazca otrzymuje Wielkiego Artystę umożliwia przekierowanie produkcji na Kulturowe
	Nacjonalizm Renesans	1800	Prawo boskie lub Filozofia, Administracja państwowa	Ermitaż (CN), Tadž Mahal (C)	odkrywa Państwo narodowe
	Nadprzewodniki Współczesność	6500	Chłodziwo lub Komputery	Laboratorium, Instytut badawczy, Silnik manewrowy SK	—
	Napęd parowy Epoka Przemysłowa	3200	Chemia, Części zamienne	Okręt pancerny*, Wał przeciwpowodziowy, Grobla	odkrywa Węgiel Robotnicy budują ulepszenia o 50% szybciej przestarzała staje się Hagia Sophia (C)
	Nauki wojskowe Renesans	2000	Chemia	Grenadier, Okręt liniowy*, Akademia wojskowa	odkrywa Atak błyskawiczny , Komandos
	Obróbka brązu Starożytność	120	Górnictwo	Topornik, Falanga, Sumeryjski sęp, Wojownik Psa, Holkan*	umożliwia ścinanie Lasu odkrywa Miedź odkrywa Niewolnictwo
	Obróbka żelaza Antyk	200	Obróbka brązu	Zbrojny, Jaguar, Wojownik galijski, Pretorianin	umożliwia usuwanie Dżungli odkrywa Żelazo
	Odlewnictwo Antyk	450	Garncarstwo, Obróbka brązu	Trier*, Warsztat Kuźnia, Mennica, Kolos Rodyjski (C)	—
	Optyka Średniowiecze	600	Mechanizacja, Kompas	Karawela, Karaka Okręt wielorybiczny	+1 do zasięgu widzenia na wodzie
	Papier Średniowiecze	600	Administracja państwowa lub Teologia	Uniwersytet Sankorski (C)	umożliwia handel mapami

Technologia	Kolby**	Wymagania	Umożliwia produkcję	Efekty
 Koleje żelazne Epoka Przemysłowa 4500		Napęd parowy, Stal	CKM Tory kolejowe Kompania Węglowa (K)*	—
 Koło Starożytność 60	—		Droga Rydwan, Rydwan Egipski, Nieśmiertelny	—
 Kompas Antyk 400	Obróbka żelaza, Żeglarstwo	Odkrywca Przystań, Cothon		—
 Kompozyty Współczesność 7500	Satelity, Plastik	Nowoczesny czółg* Ostona SK		—
 Komputery Współczesność 6500	Plastik, Radio	Nowoczesny czółg* Internet (P)		przestarzałe stają się: Angkor Vat (C), Spiralny Minaret (C), Uniwersytet Sankorski (C)
 Komunizm Epoka Przemysłowa 2800	Badania naukowe, Liberalizm	Agencja wywiadu, Kreml (C)		pierwszy wynalazca otrzymuje Wielkiego Szpiega umożliwia trwały sojusz odkrywa Nacjonalizację
 Konstrukcja Antyk 350	Matematyka, Murarstwo	Słoni bojowy*, Słoni z balistą*, Katapulta, Hwacza Koloseum, Amfiteatr, Rytualne boisko, Ogród		przekraczanie rzek nie spowalnia ruchu jednostek
 Konstytucja Renesans 2000	Kodeks prawny, Nacjonalizm	Wieżenie, Mauzoleum		odkrywa System reprezentacji
 Korporacja Renesans 1600	Konstytucja, Ekonomia	Wall Street (CN), wszystkie Korporacje*		+1 Szlak handlowy w miastach przestarzała staje się Wielka Latarnia Morska (C)
 Laser Współczesność 7000	Plastik, Satelity	Mobilna wyrzutnia SAM, Mobilna artyleria* SDI (PN)		—
 Liberalizm Renesans 1400	Filozofia, Edukacja	—		pierwszy odkrywca otrzymuje darmową technologię odkrywa Wolność słowa, Wolność wyznania
 Literatura Antyk 200	Politeizm, Estetyka	Epopeja Heroiczna (CN), Epopeja Narodowa (CN), Wielka Biblioteka (C)		—
 Lot Współczesność 5000	Fizyka, Silnik spalinowy	Spadochroniarz*, Lotnikowiec, Myśliwiec, Bombowiec* Lotnisko		—
 Łucznictwo Starożytność 60	Polowanie	Łucznik, Harcownik, Łucznik babiloński, Łucznik walijski*, Kusznic*, Czo-Ko-Nu*, Łucznik konny*, Jazda numidyjska*, Tatar*, Łucznik nubijski*		—
 Matematyka Antyk 250	Pismo	Fort Akwedukt*, Hammam*, Baraj*, Wiszące Ogrody (C)		+50% młotków ze ścinania Lasu
 Mechanizacja Średniowiecze 700	Odlewnictwo	Wiatrak, Młyn wodny Knecht*, Samuraj*, Berserker*, Kusznic*, Czo-Ko-Nu*		—

Teren, cecha	Koszt ruchu	Produkcja	Efekty	Możliwe surowce
 Łąka teren bazowy	1	żywność: 2 handel: +1 (przy rzece)	—	Klejnoty, Konie, Krowy, Kukurydza, Miedź, Owce, Ryż, Świnie, Uran, Żelazo
 Równina teren bazowy	1	żywność: 1 młotki: 1 handel: +1 (przy rzece)	—	Kamień, Konie, Kość słoniowa, Krowy, Marmur, Miedź, Owce, Pszemica, Uran, Wino, Żelazo
 Pustynia teren bazowy	1	handel: +1 (przy rzece)	+25% do czasu budowy ulepszenia	Kadziłto, Kamień, Miedź, Ropa, Uran, Żelazo
 Tundra teren bazowy	1	żywność: 1 handel: +1 (przy rzece)	+25% do czasu budowy ulepszenia	Futro, Jelenie, Konie, Marmur, Miedź, Ropa, Uran, Żelazo
 Lód teren bazowy	1	—	+50% do czasu budowy ulepszenia	Futro, Marmur, Miedź, Ropa, Uran, Żelazo
 Wybrzeże teren bazowy	1	żywność: 1 handel: 2	+10% do obrony	Kraby, Małże, Ryby
 Ocean teren bazowy	1	żywność: 1 handel: 1	—	Ropa, Ryby, Wieloryby
 Odpady radioaktywne cecha terenu	2	żywność: -3 młotki: -3 handel: -3	+0,5 do chorób w pobliskich miastach nie można budować ulepszeń	—
 Wzgórze cecha terenów lądowych	1	żywność: -1 młotki: +1 handel: +1 (przy rzece)	+25% do obrony	Aluminiem, Jelenie, Kamień, Marmur, Miedź, Owce, Srebro, Świnie, Uran, Węgiel, Wino, Złoto, Żelazo
 Szczyt cecha terenów lądowych	nie do przejścia	—	—	—
 Dżungla cecha łąki	2	żywność: -1	+50% do obrony +0,25 do chorób w pobliskich miastach	Banany, Barwniki, Cukier, Klejnoty, Kość słoniowa, Przyprawy, Ropa, Ryż, Uran
 Oaza cecha Pustyni	2	żywność: +3 handel: +2	źródło świeżej wody nie można budować ulepszeń	—
 Tereny zalewowe cecha Pustyni	2	żywność: +3	+0,4 do chorób w pobliskich miastach	—
 Las cecha łąki, Równiny, Tundry i Lodu	2	młotki: +1	+50% do obrony +0,5 do zdrowia w pobliskich miastach	Futro, Jedwab, Jelenie, Przyprawy, Uran
 Lodowiec cecha terenów wodnych	nie do przejścia	—	—	—

Ulepszenie	Bonus bazowy	Bonus z surowcami, doktrynami i techn.	Inne efekty
 Chatka wymaga: Garncarstwo	+1 H		staje się Osadą po 10 turach** plądrowanie: +10 złota
 Droga wymaga: Koło			zabiera tylko 0,5 punktu ruchu na wszystkich polach
 Farma wymaga: Rolnictwo	+1 Ż	Kukurydza, Pszenica +2 Ż Ryż +1 Ż	+1 Ż z nawodnieniem +1 Ż z Biologią może być budowana tylko na płaskim terenie plądrowanie: +5 złota
 Fort wymaga: Matematyka			+25% do obrony funkcjonuje jako miasto podczas walki może być użyty jako port przez Jednostki morskie
 Kamieniołom wymaga: Murarstwo		Kamień +2 M Marmur +1 M, +2 H	+1 M z Torami kolejowymi plądrowanie: +5 złota
 Kopalnia wymaga: Górnictwo	+2 M	Aluminium +3 M, +1 H Miedź, Węgiel, Żelazo +3 M Uran +3 H	Klejnoty +1 M, +5 H Srebro +1 M, +4 H Złoto +1 M, +6 H +1 H z Torami kolejowymi daje szansę na odkrycie nowego złoża surowca plądrowanie: +10 złota
 Miasteczko ulepszona Wioska	+4 H		+1 M z Równouprawnieniem +2 H z Wolnością słowa +1 H z Drukarstwem plądrowanie: +25 złota
 Młyn wodny wymaga: Mechanizacja	+1 M		+1 Ż z Nacjonalizacją +1 M z Częściami zamiennymi +2 H z Elektrycznością wymaga sąsiedztwa rzeki może być budowany tylko na płaskim terenie plądrowanie: +5 złota
 Obozowisko wymaga: Polowanie		Futro +3 H Jelenie +2 Ż Kość słoniowa +1 M, +1 H	plądrowanie: +5 złota*
 Okręt wielorybiczny wymaga: Optyka		Wieloryby +1 M, +2 H	może być budowany tylko na wodzie plądrowanie: +5 złota
 Osada ulepszona Chatka	+2 H		staje się wioską po 20 turach** plądrowanie: +15 złota
 Pastwisko wymaga: Hodowla zwierząt		Konie +2 M, +1 H Krowy +1 Ż, +2 M	Owce +2 Ż, +1 H Świnie +3 Ż plądrowanie: +5 złota

Technologia	Kolby**	Wymagania	Umożliwia produkcję	Efekty
 Elektryczność Epoka Przemysłowa	4500	Fizyka	Bunkier, Schron przeciwatomowy, Broadway (C)	+1 do handlu z Wiatraka +2 do handlu z Młyna wodnego
 Estetyka Antyk	300	Pismo	Partenon (C), Posąg Zeusa (C), Shwedagon (C)	—
 Faszyzm Epoka Przemysłowa	2400	Nacjonalizm, Taśma montażowa	Spadochroniarz*, Góra Rushmore (CN)	pierwszy wynalazca otrzymuje Wielkiego Generała umożliwia trwały sojusz odkrywa Państwo policyjne
 Feudalizm Średniowiecze	700	Pismo, Monarchia	Łucznik walijski*	umożliwia wasalizm odkrywa System wasalny , Pańszczyznę
 Filozofia Średniowiecze	800	Kodeks prawny lub Dramat, Medytacja	Angkor Vat (C)	odkrywa Pacyfizm pierwszy wynalazca odkrywa Taoizm
 Fizyka Epoka Przemysłowa	4000	Astronomia, Badania naukowe	Sterowiec	pierwszy wynalazca otrzymuje Wielkiego Naukowca odkrywa Uran
 Garncarstwo Starożytność	80	Rybolówstwo lub Rolnictwo, Koło	Chatka Spichlerz, Taras	—
 Genetyka Przyszłość	7000	Medycyna, Nadprzewodniki	Komora hibernacyjna SK	+3 do zdrowia w każdym mieście
 Gildie Średniowiecze	1000	Feudalizm, Mechanizacja	Rycerz*, Łucznik nubijski*, Katafrakt*, Sklep*, Apteka*	+1 młotek z Warsztatu
 Górnictwo Starożytność	50	—	Kopalnia	—
 Hodowla zwierząt Starożytność	100	Polowanie lub Rolnictwo	Pastwisko	odkrywa Konie
 Inżynieria Średniowiecze	1000	Mechanizacja, Konstrukcja	Pikinier, Landsknecht, Trebuszet Zamek, Cytadela, Katedra Notre Dame (C)	+1 punkt ruchu po drogach
 Jazda konna Antyk	250	Hodowla zwierząt	Łucznik konny*, Jazda numidyjska*, Tatar*, Rycerz*, Łucznik nubijski*, Katafrakt*, Konkwistador*, Kirasjer*, Kawaleria*, Kozak*, Słoni bojowy*, Słoni z balistą*, Stajnia, Jurta	
 Kalendarz Antyk	350	Żeglarsstwo, Matematyka	Plantacja Mauzoleum Mauzolosza (C)	centruje mapę świata
Kapłaństwo Starożytność	60	Medytacja lub Politeizm	Świątynie (wszystkie wyznania) Ziggurat, Wyrocznia (C)	—
Kodeks prawny Antyk	350	Kapłaństwo lub Pieniądz, Pismo	Sąd, Ołtarz ofiarny*, Ratusz*, Chichen Itza (C)	odkrywa System kastowy pierwszy wynalazca odkrywa Konfucjanizm

Technologia	Kolby**	Wymagania	Umożliwia produkcję	Efekty
 Administracja państwowa Średniowiecze	800	Kodeks prawny lub Feudalizm, Matematyka	Knecht* , Samuraj* , Berserker*	Farmy rozprzestrzeniają dostęp do świeżej wody odkrywa Biurokrację
 Alfabet Antyk	300	Pismo	Szpieg	umożliwia handel technologiami umożliwia przekierowanie produkcji na Naukę
 Artyleria Epoka Przemysłowa	4000	Fizyka, Stal, Strzelectwo	Piechota przeciwpancerna , Artyleria , Mobilna artyleria*	—
 Astronomia Renesans	2000	Kalendarz, Optyka	Galeon , Holenderski galeon , Okręt piracki* , Fregata* , Okręt liniowy* , Obserwatorium , Salon	umożliwia handel przez Ocean przestarzałe stają się: Pomniki , Kolos Rodyjski (C) , Stonehenge (C)
 Badania naukowe Epoka Przemysłowa	2400	Astronomia lub Chemia, Drukarnstwo	Rezerwat przyrody	odkrywa Rope przestarzałe stają się: Klasztory , Wielka Biblioteka (C) , Partenon (C) , Świątynia Artemidy (C)
 Bankowość Średniowiecze	700	Pieniądz, Gildie	Bank , Giełda	odkrywa Merkantylizm
 Biologia Epoka Przemysłowa	3600	Badania naukowe, Chemia	Park narodowy (CN)	umożliwia budowę Farmy bez nawodnienia +1 do żywności z Farmy
 Chemia Renesans	1800	Inżynieria, Proch	Okręt piracki* , Fregata*	+1 młotek z Warsztatu
 Chłodnictwo Współczesność	4000	Biologia, Elektryczność	Supermarket , Centrum handlowe , Młyny Zbożowe (K)*	+1 punkt ruchu dla Jednostek wodnych
 Części zamienne Renesans	1800	Bankowość, Drukarnstwo	Tartak	+1 młotek z Wiatraka +1 młotek z Młyna wodnego
 Demokracja Renesans	2800	Drukarnstwo, Konstytucja	Biuro bezpieczeństwa , Statua Wolności (C)	odkrywa Równouprawnienie , Emancypację
 Dramat Antyk	300	Estetyka	Teatr , Pawilon , Hipodrom , Teatr Narodowy (CN)	umożliwia regulowanie wydatków na Kulturę
 Drukarnstwo Renesans	1600	Mechanizacja, Alfabet, Papier	—	+1 do handlu z Wioski +1 do handlu z Miasteczka
 Edukacja Renesans	1800	Papier	Uniwersytet , Seowon , Uniwersytet Oksfordzki (CN)	—
 Ekologia Współczesność	5500	Plastik lub Rozszczepienie, Biologia	Centrum recyklingu , Moduł podtrzymywania życia na SK	umożliwia usuwanie Odpadów radioaktywnych
 Ekonomia Renesans	1400	Edukacja, Bankowość	Urząd celny , Feitoria	pierwszy wynalazca otrzymuje Wielkiego Kupca odkrywa Wolny rynek przestarzałe stają się Zamki


















Ulepszenie	Bonus bazowy	Bonus z surowcami, doktrynami i techn.	Inne efekty
 Plantacja wymaga: Kalendarz	Banany +2 Ż Barwniki +4 H Cukier +1 Ż , +1 H	Jedwab +3 H Kadziło +5 H Przyprawy +1 Ż , +2 H	plądrowanie: +5 złota
 Platforma wiertnicza wymaga: Plastik	Ropa +2 M , +1 H		może być budowana tylko na wodzie plądrowanie: +10 złota
 Rezerwat przyrody +1 do zadowolenia wymaga: Badania naukowe		+1 H przy rzece +2 H z Ochroną środowiska	zwiększa szanse rozprzestrzenienia się Dżungli lub Lasu (dotyczy tylko pól bez ulepszeń)
 Sieć rybacka wymaga: Rybołówstwo	Kraby, Małże +2 Ż Ryby +3 Ż		może być budowana tylko na wodzie plądrowanie: +5 złota
 Szyb naftowy wymaga: Silnik spalinowy	Ropa +2 M , +1 H		plądrowanie: +10 złota
 Tartak +1 M wymaga: Części zamienne		+1 H przy rzece +1 M z Torami kolejowymi	może być budowany tylko w Lasach plądrowanie: +5 złota
 Tory kolejowe wymaga: Koleje żelazne , Węgiel , Żelazo			zabiera tylko 0,1 punktu ruchu na wszystkich polach +1 M dla Kamieniołomów, Kopalni i Tartaków
 Warsztat -1 Ż , +1 M wymaga: Odlewnictwo		+1 Ż z Nacjonalizacją +1 M z Systemem kastowym +1 M z Gildiami +1 M z Chemią	może być budowany tylko na płaskim terenie plądrowanie: +5 złota
 Wiatrak +1 Ż , +1 H wymaga: Mechanizacja		+2 H z Ochroną środowiska +1 M z Częściami zamiennymi +1 H z Elektrycznością	plądrowanie: +5 złota
 Winnica wymaga: Monarchia	Wino +1 Ż , +2 H		plądrowanie: +10 złota
 Wioska +3 H ulepszona Osada		+1 H z Drukarnstwem	staje się Miasteczkiem po 40 turach** plądrowanie: +20 złota

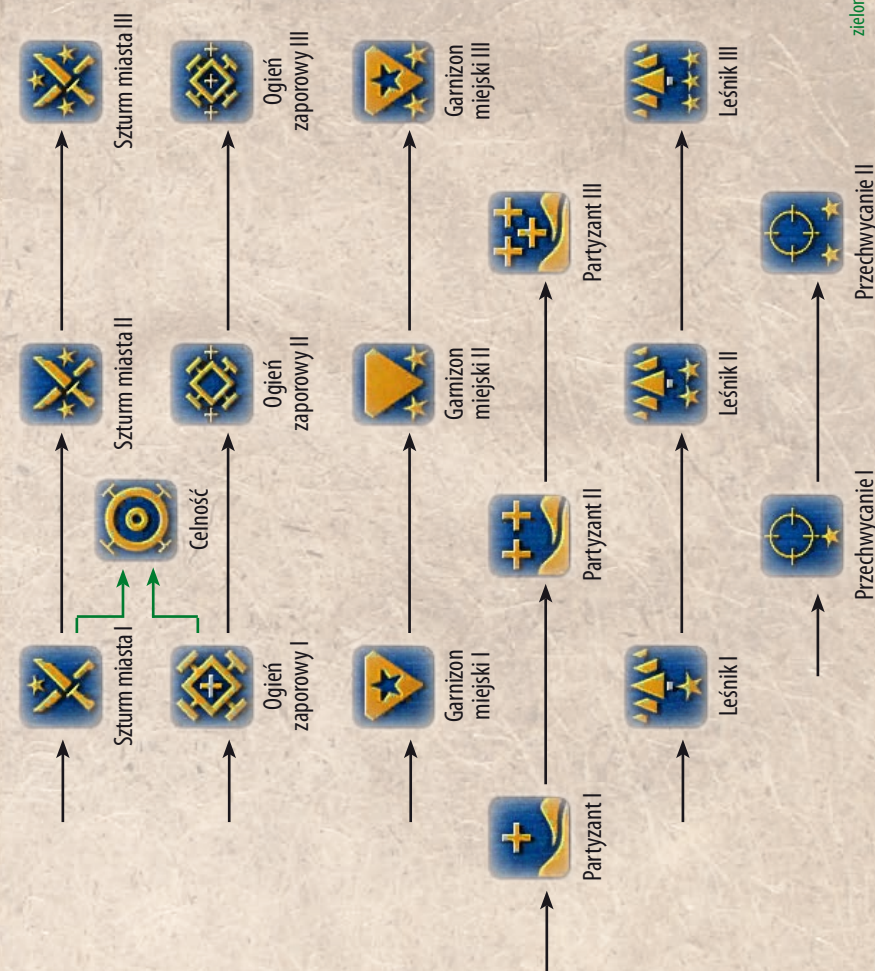
Ż żywność M młotki H handel

* Wszystkie podane liczby sztuk złota z plądrowania są wartościami średnimi.

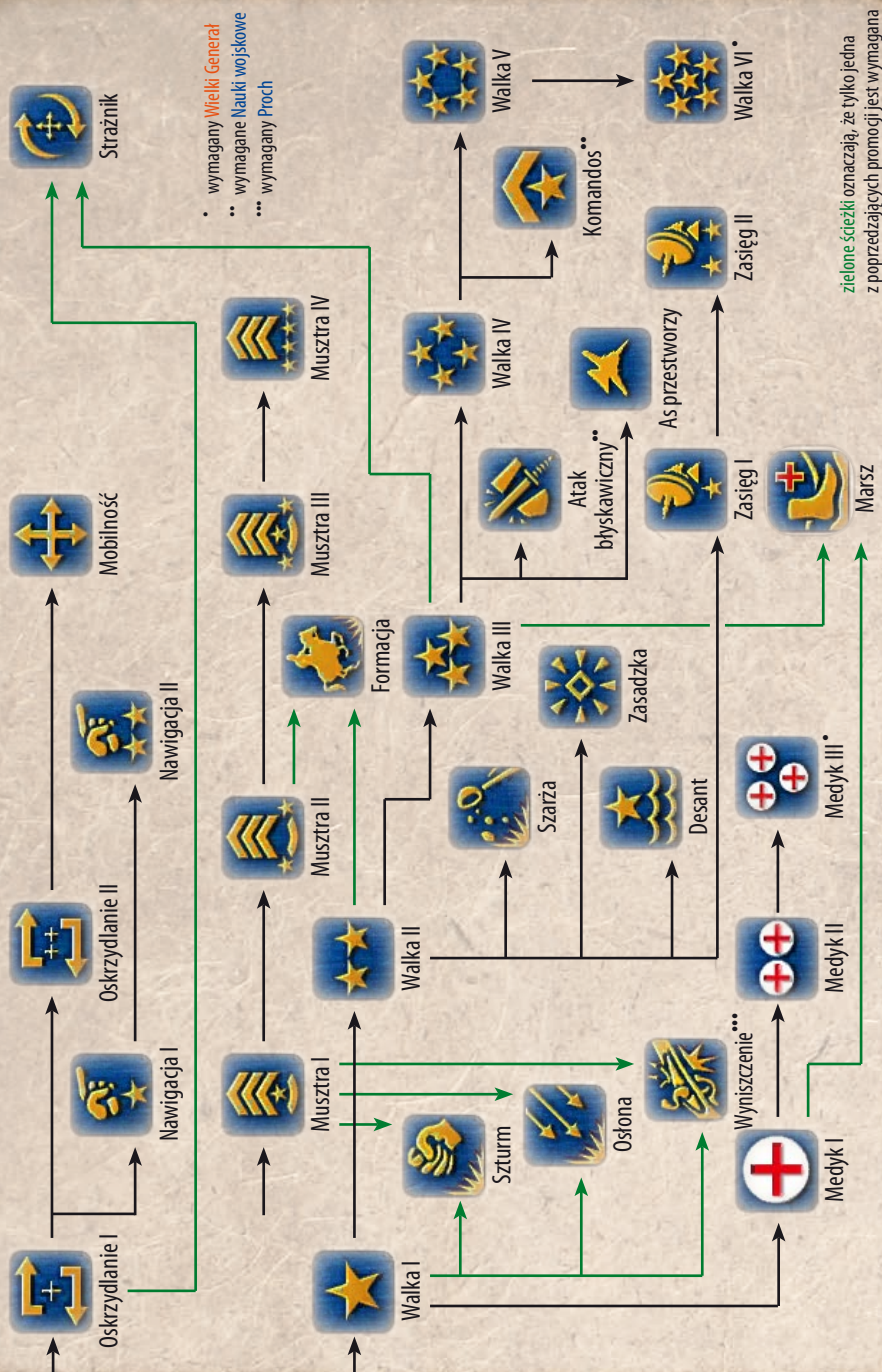
** Dotyczy **Normalnej** prędkości gry; liczba tur jest różna dla innych ustawień. Wartości mnożników dla pozostałych prędkości wynoszą: **Szybka** ×0,67; **Długa** ×1,50; **Maraton** ×3,00 (!).

Przykład: W grze długiej Wioska stanie się Miasteczkiem po 60 turach zamiast po 40.

Surowiec	Bonus bazowy i z ulepszeniem	Pozostałe	Występowanie
 Aluminium Kopalnia	+1 M +3 M, +1 H	odkrywane przez Uprzemysłowienie	Równina, Pustynia i Tundra (tylko na wzgórzach)
 Banany Plantacja	+1 Ż +1 do zdrowia, +2 Ż	Sklep / Apteka * +1 do zdrowia	tylko Łąka z Dżunglą (tylko na płaskim terenie)
 Barwniki Plantacja	+1 H +1 do zadowolenia, +4 H	Teatr / Pawilon * +1 do zadowolenia	tylko Łąka z Dżunglą (tylko na płaskim terenie)
 Cukier Plantacja	+1 H +1 do zadowolenia, +1 Ż, +1 H	Sklep / Apteka * +1 do zdrowia	tylko Łąka z Dżunglą (tylko na płaskim terenie)
 Futro Obozowisko	+1 H +1 do zadowolenia, +3 H	Rynek / Forum * +1 do zadowolenia przestarzałe z Plastikiem	Tundra i Lód (z dowolnymi cechami terenu)
 Jedwab Plantacja	+1 H +1 do zadowolenia, +3 H	Rynek / Forum * +1 do zadowolenia	Łąka i Równina (tylko płaski teren z Lasem)
 Jelenie Obozowisko	+1 Ż +1 do zdrowia, +2 Ż	Supermarket / Centrum handlowe * +1 do zdrowia	Tundra oraz Tundra z Lasem (płaski teren i wzgórze)
 Kadzidło Plantacja	+1 H +1 do zadowolenia, +5 H	Katedry (wszystkie wyznania) +1 do zadowolenia	tylko Pustynia na płaskim terenie
 Kamień Kamieniołom	+1 M +2 M	—	Równina i Pustynia (płaski teren i wzgórze)
 Klejnoty Kopalnia	+1 H +1 do zadowolenia, +1 M, +5 H	Kuźnia / Mennica * +1 do zadowolenia	Łąka z Dżunglą (płaski teren i wzgórze)
 Konie Pastwisko	+1 M +2 M, +1 H	odkrywane przez Hodowlę zwierząt Hipodrom * +1 do zadowolenia	Łąka, Równina i Tundra (tylko na płaskim terenie)
 Kość słoniowa Obozowisko	+1 M +1 do zadowolenia, +1 M, +1 H	Rynek / Forum * +1 do zadowolenia przestarzała z Uprzemysłowieniem	Łąka z Dżunglą i Równina (tylko na płaskim terenie)
 Kraby Sieć rybacka	+1 Ż +1 do zdrowia, +2 Ż	Przystań / Cothon * +1 do zdrowia	tylko Wybrzeże
 Krowy Pastwisko	+1 Ż +1 do zdrowia, +1 Ż, +2 M	Supermarket / Centrum handlowe * +1 do zdrowia	Łąka i Równina (bez żadnych cech terenu)
 Kukurydza Farma	+1 Ż +1 do zdrowia, +2 Ż	Spichlerz / Taras * +1 do zdrowia	tylko Łąka (bez żadnych cech terenu)
 Małże Sieć rybacka	+1 Ż +1 do zdrowia, +2 Ż	Przystań / Cothon * +1 do zdrowia	tylko Wybrzeże
 Marmur Kamieniołom	+1 M +1 M, +2 H	—	Równina, Tundra i Lód (płaski teren and wzgórze)
 Miedź Kopalnia	+1 M +3 M	odkrywana przez Obróbkę brązu	Łąka, Równina, Pustynia, Tundra i Lód (płaski teren i wzgórze)



zielone ścieżki oznaczają, że tylko jedna z poprzedzających promocji jest wymagana



Surowiec Bonus bazowy i z ulepszeniem Pozostałe

	Owce Pastwisko	+1 Ż +1 do zdrowia, +2 Ż, +1 H	Supermarket / Centrum handlowe* +1 do zdrowia	Występowanie Łąka i Równina (płaski teren i wzgórza)
	Przeboje filmowe	+1 do zadowolenia	Wieża nadawcza +1 do zadowolenia Centrum handlowe* +1 do zadowolenia	dostarczane przez Hollywood
	Przeboje muzyczne	+1 do zadowolenia	Wieża nadawcza +1 do zadowolenia Centrum handlowe* +1 do zadowolenia	dostarczane przez Rock 'n' Roll
	Przeboje operowe	+1 do zadowolenia	Wieża nadawcza +1 do zadowolenia Centrum handlowe* +1 do zadowolenia	dostarczane przez Broadway
	Przyprawy Plantacja	+1 H +1 do zadowolenia, +2 H	Sklep / Apteka* +1 do zdrowia	Łąka i Równina (płaski teren z Dżunglą lub Lasem)
	Pszenica Farma	+1 Ż +1 do zdrowia, +2 Ż	Spichlerz / Taras* +1 do zdrowia	tylko Równina na płaskim terenie
	Ropa Szyb naftowy, Platforma wiert.	+1 M +2 M, +1 H	odkrywana przez Badania naukowe Fabryka / Zakład produkcyjny* +2 do chorób Park maszynowy +1 do chorób Transport publiczny +1 do zdrowia	Pustynia, Tundra i Lód (bez żadnych cech terenu) Łąka z Dżunglą, a także Ocean
	Ryby Sieć rybacka	+1 Ż +1 do zdrowia, +3 Ż	Przystań / Cothon* +1 do zdrowia	Wybrzeże i Ocean
	Ryż Farma	+1 Ż +1 do zdrowia, +1 Ż	Spichlerz / Taras* +1 do zdrowia	Łąka oraz Łąka z Dżunglą (tylko na płaskim terenie)
	Srebro Kopalnia	+1 H +1 do zadowolenia, +1 M, +4 H	Kuźnia / Mennica* +1 do zadowolenia	Tundra i Lód (tylko na wzgórzach)
	Świnie Pastwisko	+1 Ż +1 do zdrowia, +3 Ż	Supermarket / Centrum handlowe* +1 do zdrowia	Łąka oraz Łąka z Dżunglą (płaski teren i wzgórza)
	Uran Kopalnia	+3 H	odkrywany przez Fizykę	wszystkie tereny lądowe
	Węgiel Kopalnia	+1 M +3 M	odkrywany przez Napęd parowy Fabryka / Zakład produkcyjny* +1 do chorób Park maszynowy +1 do chorób	Łąka i Równina (tylko na wzgórzach)
	Wieloryby Okręt wiel.	+1 Ż +1 do zadowolenia, +2 M, +1 H	Rynek / Forum* +1 do zadowolenia przestarzałe z Silnikiem spalinowym	tylko Ocean
	Wino Winnica	+1 H +1 do zadowolenia, +1 Ż, +2 H	Sklep / Apteka* +1 do zdrowia	Równina (płaski teren i wzgórza)
	Złoto Kopalnia	+1 H +1 do zadowolenia, +1 M, +6 H	Kuźnia / Mennica* +1 do zadowolenia	Równina i Pustynia (tylko na wzgórzach)
	Żelazo Kopalnia	+1 M +3 M	odkrywane przez Obróbkę żelaza	Łąka, Równina, Pustynia, Tundra i Lód (płaski teren i wzgórza)

Ż żywność M młotki H handel

* unikalny budynek

Budynek	Młotki*	Wymagania	Efekty
 Agencja wywiadu	180	Komunizm	+50% do szpiegostwa +8 do szpiegostwa możliwość zamiany 2 Obywateli na Szpiegów
 Akademia konfucjańska	300 50% z Miedzią	Muzyka, Konfucjanizm Świątynia konf. (2)**	+50% do kultury, +1 do zadowolenia z Kadziła +2 do zadowolenia z Konfucjanizmu jako Religii państwowej możliwość zamiany 2 Obywateli na Kapłanów
 Akwedukt	100	Matematyka, Murarstwo	+2 do zdrowia
 Amfiteatr Grecy (Koloseum)	80	Konstrukcja	+3 do kultury, +2 do zadowolenia +1 do zadowolenia za każde 20% wydatków na kulturę +1 do zadowolenia z Przebojów muzycznych możliwość zamiany 2 Obywateli na Artystów
 Apteka Persowie (Sklep)	150	Gildie, Pieniądz	+2 do zdrowia, +25% złota +1 do zdrowia za Banany, Cukier, Przyprawy, Wino możliwość zamiany 2 Obywateli na Kupców
 Bank	200	Bankowość	+50% złota
 Baraj Khmerzy (Akwedukt)	100	Matematyka, Murarstwo	+1 do żywności +2 do zdrowia
 Biblioteka	90	Pismo	+25% do nauki, +2 do kultury możliwość zamiany 2 Obywateli na Naukowców
 Biuro bezpieczeństwa	220	Demokracja	+8 do szpiegostwa, +50% do obrony przed szpiegostwem możliwość zamiany 2 Obywateli na Szpiegów pomoc w udaremnianiu wrogich działań szpiegowskich
 Bunkier	100	Elektryczność	-50% zniszczeń od Jednostek powietrznych
 Centrum handlowe	150	Chłodnictwo Sklep	+1 do żywności, +20% złota +1 do zdrowia za Jelenie, Krowy, Owce, Świnie +1 do zadowolenia z Przebojów filmowych, Przebojów muzycznych, Przebojów operowych
 Centrum recyklingu	300	Ekologia	eliminuje zanieczyszczenia z budynków miejskich
 Cothon Kartagińczycy (Przystań) tylko w mieście przybrzeżnym	100	Kompas	+1 do zdrowia za Kraby, Małże, Ryby +1 Szlak handlowy +50% przychodów ze Szlaków handlowych
 Cytadela Hiszpanie (Zamek) 50% z Kamieniem	100	Inżynieria, Mury przestarzała z Ekonomią	+1 do kultury, +25% do szpiegostwa, +1 Szlak handlowy +50% do obrony (nie dotyczy Jednostek strzeleckich) -25% zniszczeń z bombard. (nie dotyczy Jednostek strzeleckich) +5 do doświadczenia dla nowych Jednostek oblężniczych
 Dun Celto wie (Mury) 50% z Kamieniem	50	Murarstwo przestarzały ze Strzelectwem	+50% do obrony (nie dotyczy Jednostek strzeleckich) -50% zniszczeń z bombardowania (nie dotyczy Jednostek strzeleckich) promocja Partyzant I dla nowych Jednostek lądowych
 Elektrownia ciepła	150	Taśma montażowa Fabryka	+10% młotków +2 do chorób dostarcza Energię

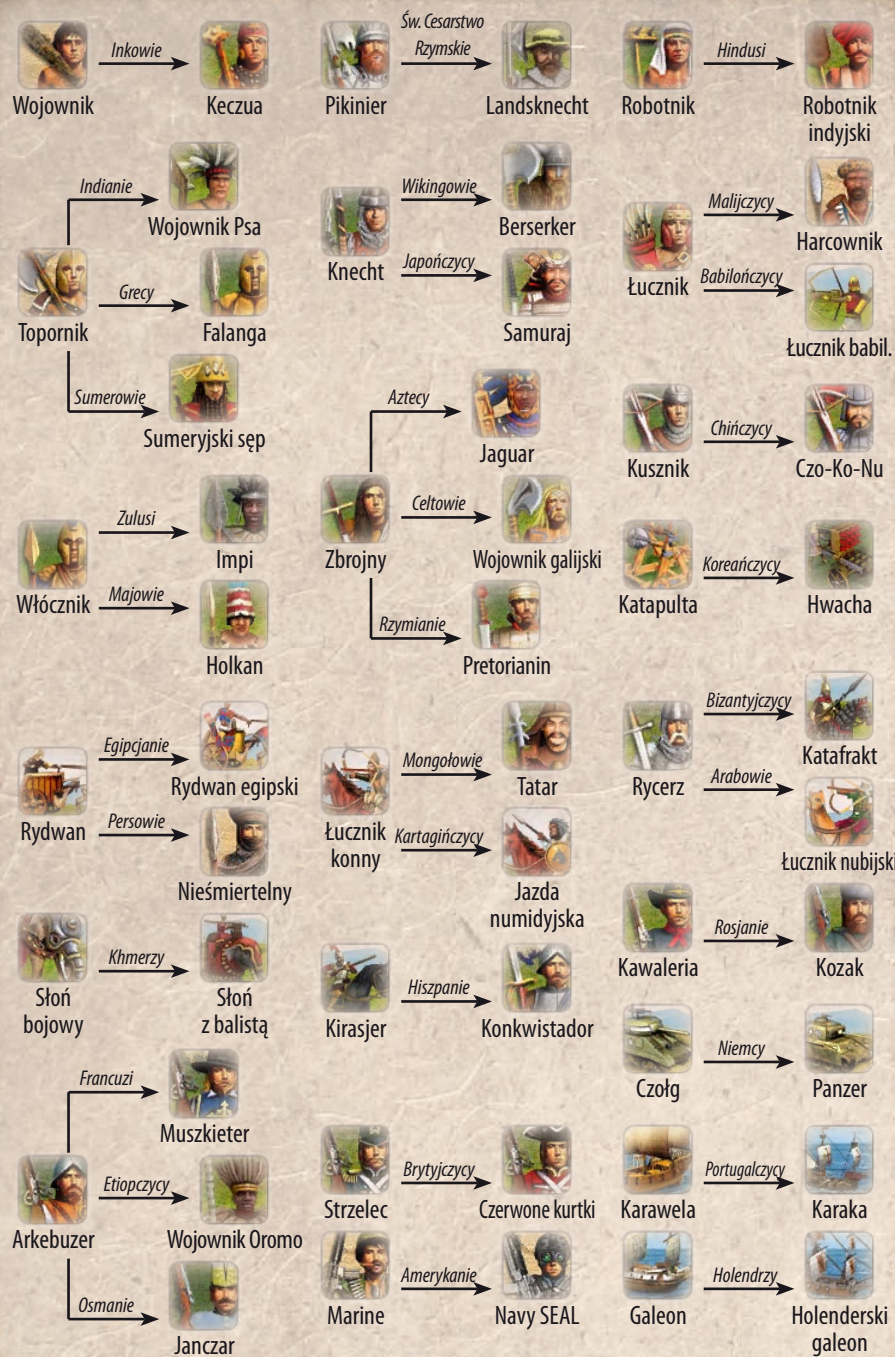
Promocja	Grupy jednostek	Efekty
 Strażnik wymaga: Oskrzydlenie I lub Walka III	zwiadowcze, konne, helikopter, morskie	+1 do zasięgu widzialności
 Szarża wymaga: Walka I	konne, walczące wręcz, pancerne, helikopter	+25% w walce przeciwko Jednostkom oblężniczym
 Szturm wymaga: Walka I lub Musztra I	łucznicze, konne, walczące wręcz, oblężnicze	+25% w walce przeciwko Jednostkom walczącym wręcz
 Szturm miasta I	walczące wręcz, oblężnicze, pancerne	+20% do ataku na miasto
 Szturm miasta II wymaga: Szturm miasta I	walczące wręcz, oblężnicze, pancerne	+25% do ataku na miasto
 Szturm miasta III wymaga: Szturm miasta II	walczące wręcz, oblężnicze, pancerne	+30% do ataku na miasto +10% w walce przeciwko Jednostkom strzeleckim
 Taktyka wymaga: Wielki Generał	wszystkie oprócz powietrznych	+30% do szansy na wycofanie
 Walka I	wszystkie	+10% do siły
 Walka II wymaga: Walka I	wszystkie	+10% do siły
 Walka III wymaga: Walka II	wszystkie	+10% do siły
 Walka IV wymaga: Walka III	wszystkie	+10% do siły leczy +10% obrażeń na turę na neutralnym terenie
 Walka V wymaga: Walka IV	wszystkie	+10% do siły leczy +10% obrażeń na turę na wrogim terenie
 Walka VI wymaga: Walka V , Wielki Generał	wszystkie	+25% do siły
 Wyniszczenie wymaga: Walka I lub Musztra I , Proch	konne, strzeleckie, pancerne, helikopter, powietrzne	+25% w walce przeciwko Jednostkom strzeleckim
 Zasadzka wymaga: Walka II	oblężnicze, strzeleckie, powietrzne, helikopter, pancerne	+25% w walce przeciwko Jednostkom pancernym
 Zasięg I wymaga: Walka II	powietrzne	+1 do zasięgu operacyjnego
 Zasięg II wymaga: Zasięg I	powietrzne	+1 do zasięgu operacyjnego

Promocja	Grupy jednostek	Efekty
Musztra I	łucznicze, oblężnicze, strzeleckie, pancerne, helikopter, morskie	+1 szansa na Pierwsze uderzenie
Musztra II wymaga: Musztra I	łucznicze, oblężnicze, walczące wręcz, strzeleckie, pancerne, helikopter, morskie	+1 Pierwsze uderzenie odnosi o 20% mniej masowych obrażeń
Musztra III wymaga: Musztra II	łucznicze, oblężnicze, walczące wręcz, strzeleckie, pancerne, helikopter, morskie	+2 szanse na Pierwsze uderzenie odnosi o 20% mniej masowych obrażeń
Musztra IV wymaga: Musztra III	łucznicze, oblężnicze, walczące wręcz, strzeleckie, pancerne, helikopter, morskie	+2 Pierwsze uderzenia odnosi o 20% mniej masowych obrażeń +10% w walce przeciwko Jednostkom konnym
Nawigacja I wymaga: Oskrzydlenie I	morskie	+1 do punktów ruchu
Nawigacja II wymaga: Oskrzydlenie I, Nawigacja I	morskie	+1 do punktów ruchu
Ogień zaporowy I	oblężnicze, pancerne, morskie	+20% do masowych obrażeń
Ogień zaporowy II wymaga: Ogień zaporowy I	oblężnicze, pancerne, morskie	+30% do masowych obrażeń +10% w walce przeciwko Jednostkom walczącym wręcz
Ogień zaporowy III wymaga: Ogień zaporowy II	oblężnicze, pancerne, morskie	+50% do masowych obrażeń +10% w walce przeciwko Jednostkom strzeleckim
Oskrzydlenie I	konne, pancerne, helikopter, morskie	+10% do szansy na wycofanie
Oskrzydlenie II wymaga: Oskrzydlenie I	konne, pancerne, helikopter, morskie	odporność na Pierwszy atak +20% do szansy na wycofanie
Osłona wymaga: Walka I lub Musztra I	łucznicze, walczące wręcz, strzeleckie	+25% w walce przeciwko Łucznikom
Partyzant I	zwiadowcze, łucznicze, strzeleckie	+20% do obrony na wzgórzach
Partyzant II wymaga: Partyzant I	zwiadowcze, łucznicze, walczące wręcz, strzeleckie	podwojony ruch na wzgórzach +30% do obrony na wzgórzach
Partyzant III wymaga: Partyzant II	łucznicze, walczące wręcz, strzeleckie	+25% do ataku na wzgórze +50% do szansy na wycofanie
Przechwycanie I	strzeleckie, powietrzne	+10% do szansy przechwycenia
Przechwycanie II wymaga: Przechwycanie I	strzeleckie, powietrzne	+20% do szansy przechwycenia
Przywódtwo wymaga: Wielki Generał	wszystkie oprócz powietrznych	uzyskuje +100% doświadczenia z walki

Budynek	Młotki*	Wymagania	Efekty
Elektrownia jądrowa 250	Rozszczepienie Fabryka		dostarcza Energię z Uranu mała szansa na samoistny wybuch
Elektrownia węglowa 150	Taśma montażowa Fabryka		+2 do chorób dostarcza Energię z Węgla
Elektrownia wodna 200 tylko w mieście nad rzeką	Plastik Fabryka		dostarcza Energię
Fabryka 250	Taśma montażowa		+25% młotków (+50% z Energią) +1 do chorób, +2 do chorób z Ropą, Węglem możliwość zamiany 2 Obywateli na Inżynierów
Feitoria 180 Portugalczyki (Urząd celny) tylko w mieście przybrzeżnym	Ekonomia Przystań		+1 do handlu na polach wodnych +100% przychodów z międzykontynentalnych zagranicznych Szlaków handlowych
Forum 150 Rzymianie (Rynek)	Pieniądz		+25% złota, +25% do tempa narodzin Wielkich Ludzi +1 do zadowolenia z Futra, Jedwabiu, Kości słoniowej, Wielorybów możliwość zamiany 2 Obywateli na Kupców
Giełda 200 Brytyjczycy (Bank)	Bankowość		+65% złota
Grobla 180 Holendrzy (Wał przeciwpowodziowy) tylko w mieście przybrz. lub nad rzeką	Napęd parowy		+1 młotek na polach przy rzece +1 młotek na polach wodnych
Hammam 100 Osmanie (Akwedukt)	Matematyka, Murarstwo		+2 do zdrowia +2 do zadowolenia
Hipodrom 50 Bizantyjczycy (Teatr)	Dramat		+1 do zadowolenia +1 do zadowolenia za każde 5% wydatków na kulturę +3 do kultury, +1 do zadowolenia z Koni
Ikhandu 50 Zulusi (Koszary)	—		+3 do doświadczenia dla nowych Jednostek lądowych -20% kosztów utrzymania +2 do zadowolenia z Państwem narodowym
Instytut badawczy 250 Rosjanie (Laboratorium)	Nadprzewodniki Obserwatorium		+25% do nauki, +1 do chorób +50% do tempa produkcji części Statku kosmicznego 2 darmowych Naukowców możliwość zamiany 1 Obywatela na Naukowca
Jurta 60 Mongolowie (Stajnia)	Jazda konna przestarzała z Zaawansowanym lotnictwem		+4 do doświadczenia dla nowych Jednostek konnych
Katedra chrześcijańska 300 50% z Kamieniem	Muzyka, Chrześcijaństwo Świątynia chrz. (2)**		+50% do kultury, +1 do zadowolenia z Kadziłą +2 do zadowolenia z Chrześcijaństwa jako Religii państwowej możliwość zamiany 2 Obywateli na Kapłanów
Klasztor buddyjski 60	Medytacja, Buddyzm przestarzały z Badaniami naukowymi		+10% do nauki +2 do kultury
Klasztor chrześcijański 60	Medytacja, Chrześcijaństwo przestarzały z Badaniami naukowymi		+10% do nauki +2 do kultury

Budynek	Młotki*	Wymagania	Efekty
 Klasztor hinduski	60	Medytacja, Hinduizm <i>przestarzały z Badaniami naukowymi</i>	+10% do nauki +2 do kultury
 Klasztor islamski	60	Medytacja, Islam <i>przestarzały z Badaniami naukowymi</i>	+10% do nauki +2 do kultury
 Klasztor konfucjański	60	Medytacja, Konfucjanizm <i>przestarzały z Badaniami naukowymi</i>	+10% do nauki +2 do kultury
 Klasztor taoistyczny	60	Medytacja, Taoizm <i>przestarzały z Badaniami naukowymi</i>	+10% do nauki +2 do kultury
 Klasztor żydowski	60	Medytacja, Judaizm <i>przestarzały z Badaniami naukowymi</i>	+10% do nauki +2 do kultury
 Koloseum	80	Konstrukcja	+1 do zadowolenia +1 do zadowolenia za każde 20% wydatków na kulturę
 Koszary	50	—	+3 do doświadczenia dla nowych Jednostek lądowych +2 do zadowolenia z Państwem narodowym
 Kuźnia	120	Odlewnictwo	+1 do zadowolenia z Klejnótów, Srebra, Złota +25% młotków, +1 do chorób możliwość zamiany 1 Obywatela na Inżyniera
 Laboratorium	250	Nadprzewodniki Obserwatorium	+25% do nauki, +1 do chorób +50% do tempa produkcji części Statku kosmicznego możliwość zamiany 1 Obywatela na Naukowca
 Latarnia morska <i>tylko w mieście przybrzeżnym</i>	60	Żeglarstwo	+1 do żywności na polach wodnych
 Lotnisko	250	Lot	+1 do chorób, +1 Szlak handlowy +3 do doświadczenia dla nowych Jednostek powietrznych +4 do maks. liczby Jednostek powietrznych w mieście możliwość transportu powietrznego dla 1 jednostki na turę
 Madrasa <i>Arabowie (Biblioteka)</i>	90	Pismo	+25% do nauki, +4 do kultury możliwość zamiany 2 Obywateli na Naukowców możliwość zamiany 2 Obywateli na Kapłanów
 Mandir hinduski <i>50% z Marmurem</i>	300	Muzyka, Hinduizm Świątynia hinduska (2)**	+50% do kultury, +1 do zadowolenia z Kadziidła +2 do zadowolenia z Hinduizmu jako Religii państwowej możliwość zamiany 2 Obywateli na Kapłanów
 Mauzoleum <i>Hindusi (Więzienie)</i>	120	Konstytucja	+50% do szpiegostwa, +4 do szpiegostwa +2 do zadowolenia -25% znużenia wojna możliwość zamiany 2 Obywateli na Szpiegów
 Meczet islamski <i>50% z Marmurem</i>	300	Muzyka, Islam Świątynia islamska (2)**	+50% do kultury, +1 do zadowolenia z Kadziidła +2 do zadowolenia z Islamem jako Religii państwowej możliwość zamiany 2 Obywateli na Kapłanów
 Mennica <i>Malijczycy (Kuźnia)</i>	120	Odlewnictwo	+1 do zadowolenia z Klejnótów, Srebra, Złota +25% młotków, +10% złota, +1 do chorób możliwość wyznaczenia 1 Obywatela na Inżyniera

Promocja	Grupy jednostek	Efekty
 As przestworzy <i>wymaga: Walka III</i>	powietrzne	+25% do szansy uniknięcia przechwycenia
 Atak błyskawiczny <i>wymaga: Walka III, Nauki wojskowe</i>	konne, pancerne, helikopter, morskie	możliwość wielokrotnego ataku w jednej turze
 Celność <i>wymaga: Szturm miasta I lub Ogień zaporowy I</i>	oblężnicze	+8% do zniszczeń przy bombardowaniu miasta
 Desant <i>wymaga: Walka II</i>	zwiadowcze, łucznicze, walczące wręcz, konne, strzeleckie	atak bezpośrednio z morza nie obniża siły atak z przekroczeniem rzeki nie obniża siły
 Formacja <i>wymaga: Walka II lub Musztra II</i>	łucznicze, konne, walczące wręcz, strzeleckie	+25% w walce przeciwko Jednostkom konnym
 Garnizon miejski I	łucznicze, strzeleckie	+20% do obrony miasta
 Garnizon miejski II <i>wymaga: Garnizon miejski I</i>	łucznicze, strzeleckie	+25% do obrony miasta
 Garnizon miejski III <i>wymaga: Garnizon miejski II</i>	łucznicze, strzeleckie	+30% do obrony miasta +10% w walce przeciwko Jednostkom walczącym wręcz
 Komandos <i>wymaga: Walka IV, Nauki wojskowe</i>	zwiadowcze, łucznicze, walczące wręcz, konne, strzeleckie, pancerne	umożliwia korzystanie z Dróg i Torów kolejowych na wrogim terenie
 Leśnik I	zwiadowcze, walczące wręcz, strzeleckie	+20% do obrony w Dżungli i Lesie
 Leśnik II <i>wymaga: Leśnik I</i>	zwiadowcze, walczące wręcz, strzeleckie	podwojony ruch w Dżungli i Lesie +30% do obrony w dżungli i lesie
 Leśnik III <i>wymaga: Leśnik II</i>	walczące wręcz, strzeleckie	+2 Pierwsze ataki +15% do leczenia obrażeń jednostkom na tym samym polu (na turę) +50% do ataku w Dżungli i Lesie
 Marsz <i>wymaga: Walka III lub Medyk I</i>	zwiadowcze, łucznicze, walczące wręcz, konne, oblężnicze, strzeleckie	możliwość leczenia w trakcie ruchu
 Medyk I <i>wymaga: Walka I</i>	zwiadowcze, łucznicze, walczące wręcz, konne, oblężnicze, strzeleckie, morskie	+10% do leczenia obrażeń jednostkom na tym samym polu (na turę)
 Medyk II <i>wymaga: Medyk I</i>	zwiadowcze, łucznicze, walczące wręcz, konne, oblężnicze, strzeleckie, morskie	+10% do leczenia obrażeń jednostkom na sąsiadujących polach (na turę)
 Medyk III <i>wymaga: Medyk II, Wielki Generał</i>	zwiadowcze, łucznicze, walczące wręcz, konne, oblężnicze, strzeleckie, morskie	+15% do leczenia obrażeń jednostkom na tym samym polu i na sąsiadujących polach (na turę)
 Mobilność <i>wymaga: Oskrzydlenie II</i>	konne, pancerne	koszt ruchu na wszystkich terenach zmniejszony o 1 punkt
 Morale <i>wymaga: Wielki Generał</i>	wszystkie oprócz powietrznych	+1 do punktów ruchu

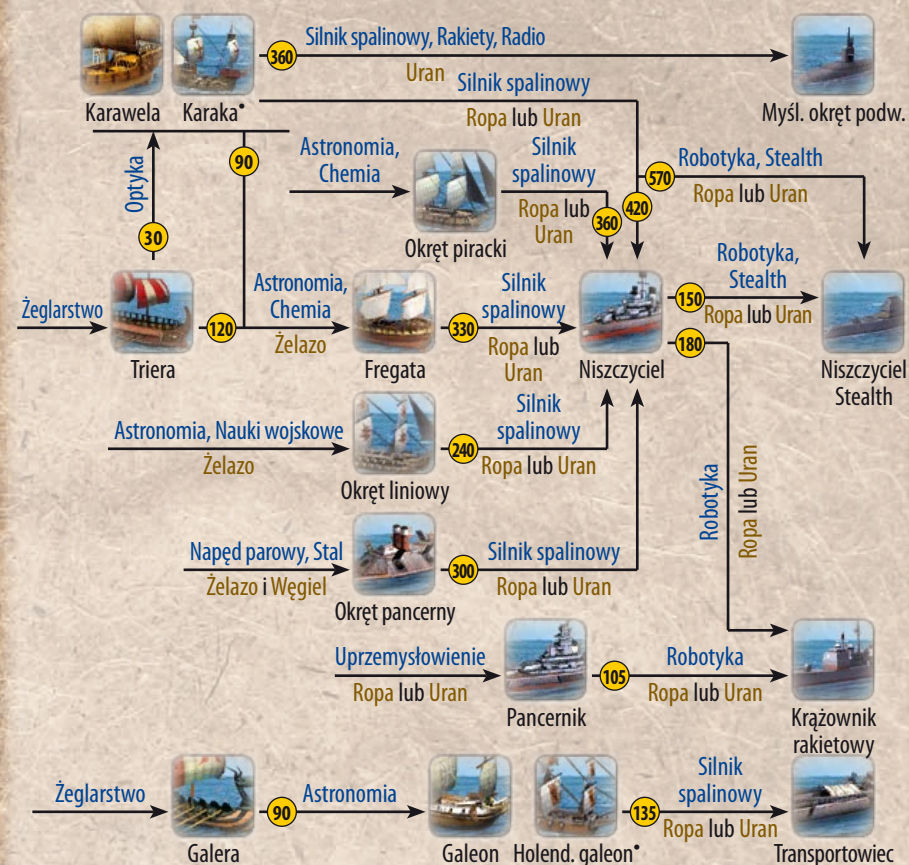


Budynek	Młotki*	Wymagania	Efekty
Mury	50 50% z Kamieniem	Murarstwo przestarzałe ze Strzelectwem	+50% do obrony (nie dotyczy Jednostek strzeleckich) -50% zniszczeń z bombardowania (nie dotyczy Jednostek strzeleckich)
Obelisk Egipcjanie (Pomnik)	30	Mistyryzm przestarzały z Astronomią	+1 do kultury +1 do zadowolenia dla Charyzmatycznych przywódców możliwość zamiany 2 Obywateli na Kapłanów
Obserwatorium	150	Astronomia	+25% do nauki możliwość zamiany 1 Obywatela na Naukowca
Ogród Babilończycy (Kolosium)	80	Konstrukcja	+2 do zdrowia, +1 do zadowolenia +1 do zadowolenia za każde 20% wydatków na kulturę
Ołtarz ofiarny Aztecy (Sąd)	90	Kodeks prawny	+2 do szpiegostwa, -50% kosztów utrzymania -50% niezadowolenia z poświęcania ludności możliwość zamiany 1 Obywatela na Szpiega
Pagoda taoistyczna	300 50% z Miedzią	Muzyka, Taoizm Świątynia taoist. (2)**	+50% do kultury, +1 do zadowolenia z Kadziła +2 do zadowolenia z Taoizmu jako Religii państwowej możliwość zamiany 2 Obywateli na Kapłanów
Park maszynowy	200	Uprzemysłowienie Fabryka	+2 do chorób +1 do chorób z Ropą, Węglem 1 darmowy Inżynier możliwość zamiany 2 Obywateli na Inżynierów
Pawilon Chińczycy (Teatr)	50	Dramat	+25% do kultury, +3 do kultury +1 do zadowolenia z Barwników +1 do zadowolenia za każde 10% wydatków na kulturę możliwość zamiany 2 Obywateli na Artystów
Pomnik	30	Mistyryzm przestarzały z Astronomią	+1 do kultury +1 do zadowolenia dla Charyzmatycznych przywódców
Przystań tylko w mieście przybrzeżnym	80	Kompas	+1 do zdrowia za Kraby, Małże, Ryby +50% przychodów ze Szlaków handlowych
Przystań handlowa tylko w mieście przybrzeżnym	60	Żeglarstwo	+1 do żywności na polach wodnych promocja Nawigacja I dla nowych Jednostek morskich
Ratusz Św. Cesarstwo Rzymskie (Sąd)	120	Kodeks prawny	+2 do szpiegostwa -75% kosztów utrzymania możliwość zamiany 1 Obywatela na Szpiega
Rynek	150	Pieniądz	+25% złota +1 do zadowolenia z Futra, Jedwabiu, Kości słoniowej, Wielorybów możliwość zamiany 2 Obywateli na Kupców
Rytualne boisko Majowie (Kolosium)	80	Konstrukcja	+3 do zadowolenia +1 do zadowolenia za każde 20% wydatków na kulturę
Salon Francuzi (Obserwatorium)	150	Astronomia	+25% do nauki 1 darmowy Artysta możliwość zamiany 1 Obywatela na Naukowca
Sąd	120	Kodeks prawny	+2 do szpiegostwa -50% kosztów utrzymania możliwość zamiany 1 Obywatela na Szpiega

Budynek	Młotki	Wymagania	Efekty
	Schron przeciwatomowy 100	Elektryczność Projekt Manhattan	-50% zniszczeń od pocisków jądrowych
	Seowon 200 Koreańczycy (Uniwersytet)	Edukacja Biblioteka	+35% do nauki +3 do kultury
	Sklep 150	Gildie, Pieniądz	+25% złota +1 do zdrowia za Banany, Cukier, Przyprawy, Wino możliwość zamiany 2 Obywateli na Kupców
	Spichlerz 60	Garncarstwo	+1 do zdrowia za Kukurydzę, Pszenicę, Ryż połowa zapasów żywności pozostaje po wzroście populacji w mieście
	Stajnia 60	Jazda konna <i>przestarzała z Zaawansowanym lotnictwem</i>	+2 do doświadczenia dla nowych Jednostek konnych
	Stela 30 Etiopczycy (Pomnik)	Mistycyzm <i>przestarzała z Astronomią</i>	+25% do kultury, +1 do kultury +1 do zadowolenia dla Charyzmatycznych przywódców
	Stocznia 120 <i>tylko w mieście przybrzeżnym</i>	Stal	+1 do chorób +4 do doświadczenia dla nowych Jednostek morskich +50% do tempa produkcji Jednostek morskich
	Stupa buddyjska 300 <i>50% z Miedzią</i>	Muzyka, Buddyzm Świątynia buddyjska (2)**	+50% do kultury, +1 do zadowolenia z Kadzidła +2 do zadowolenia z Buddyzmu jako Religii państwowej możliwość zamiany 2 Obywateli na Kapłanów
	Supermarket 150	Chłodnictwo Sklep	+1 do żywności +1 do zdrowia za Jelenie, Krowy, Owce, Świnie
	Synagoga żydowska 300 <i>50% z Kamieniem</i>	Muzyka, Judaizm Świątynia żydowska (2)**	+50% do kultury, +1 do zadowolenia z Kadzidła +2 do zadowolenia z Judaizmu jako Religii państwowej możliwość zamiany 2 Obywateli na Kapłanów
	Szpital 200	Medycyna	+3 do zdrowia +10% do leczenia obrażeń
	Świątynia buddyjska 80	Kapłaństwo Buddyzm	+1 do kultury +1 do zadowolenia możliwość zamiany 1 Obywatela na Kapłana
	Świątynia chrześcijańska 80	Kapłaństwo Chrześcijaństwo	+1 do kultury +1 do zadowolenia możliwość zamiany 1 Obywatela na Kapłana
	Świątynia hinduska 80	Kapłaństwo Hinduizm	+1 do kultury +1 do zadowolenia możliwość zamiany 1 Obywatela na Kapłana
	Świątynia islamska 80	Kapłaństwo Islam	+1 do kultury +1 do zadowolenia możliwość zamiany 1 Obywatela na Kapłana
	Świątynia konfucjańska 80	Kapłaństwo Konfucjanizm	+1 do kultury +1 do zadowolenia możliwość zamiany 1 Obywatela na Kapłana

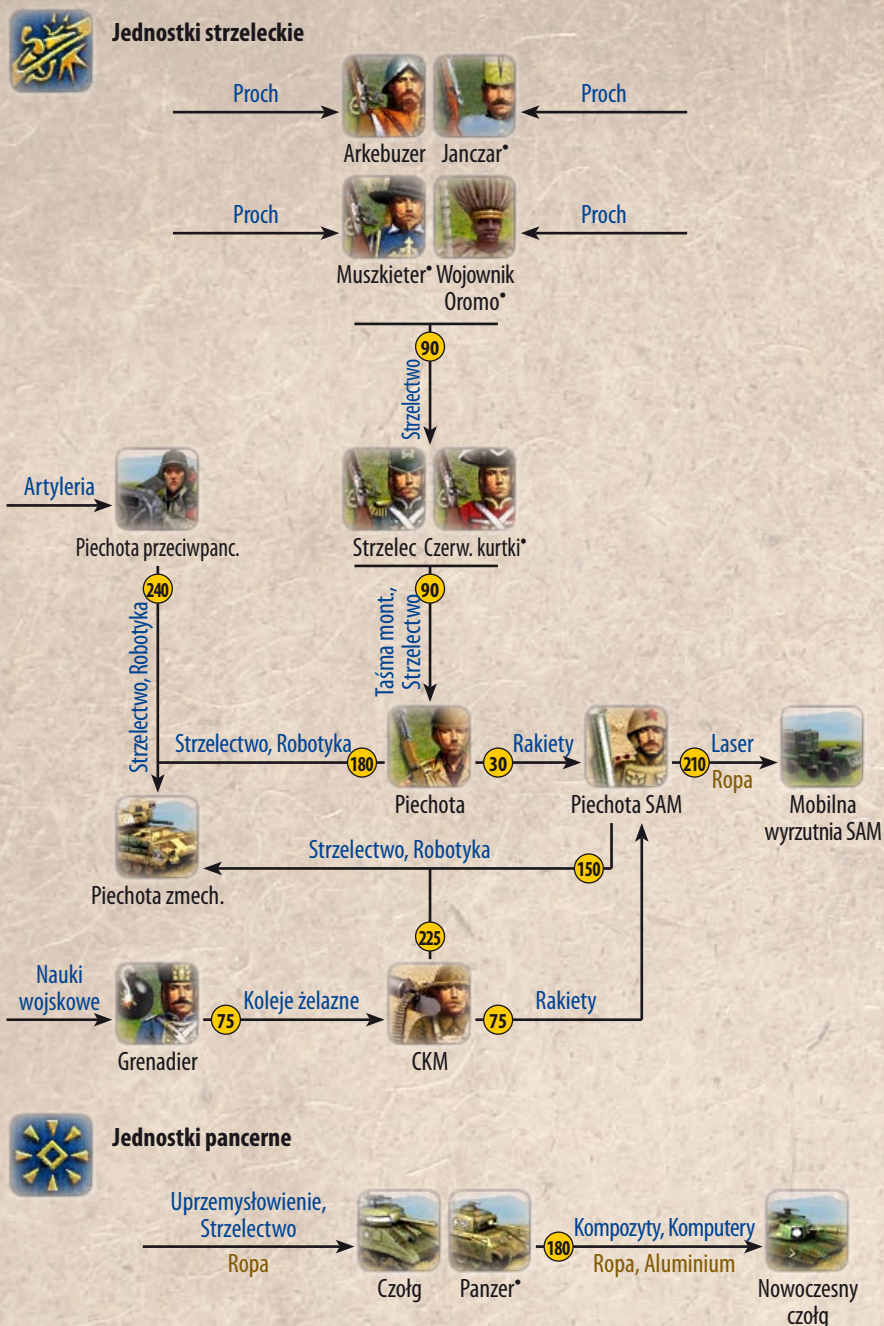


Jednostki morskie



Jednostki powietrzne

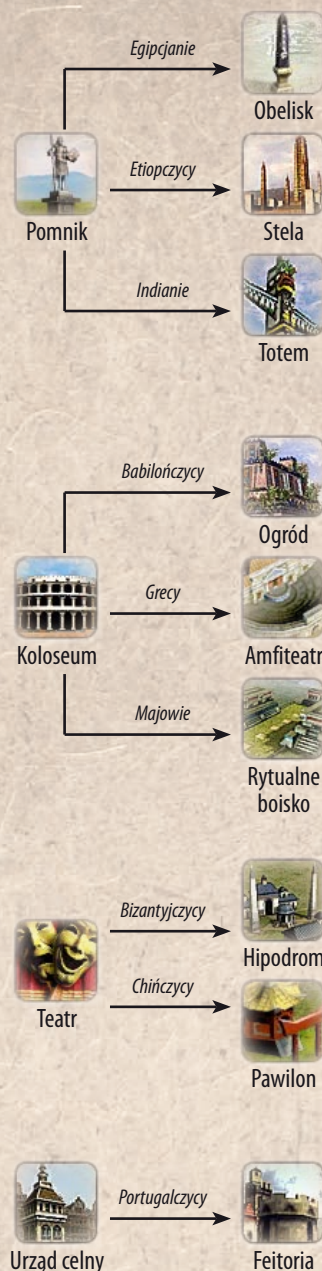




Budynek	Młotki*	Wymagania	Efekty
Świątynia taoistyczna	80	Kapłaństwo Taoizm	+1 do kultury +1 do zadowolenia możliwość zamiany 1 Obywatela na Kapłana
Świątynia żydowska	80	Kapłaństwo Judaizm	+1 do kultury +1 do zadowolenia możliwość zamiany 1 Obywatela na Kapłana
Taras	60	Garncarstwo Inkowie (Spichlerz)	+1 do zdrowia za Kukurydżę, Pszenicę, Ryż +2 do kultury połowa zapasów żywności pozostaje po wzroście populacji w mieście
Teatr	50	Dramat	+3 do kultury, +1 do zadowolenia za Barwników +1 do zadowolenia za każde 10% wydatków na kulturę możliwość zamiany 2 Obywateli na Artystów
Totem	30	Mistycyzm przestarzały z Astronomią	+1 do kultury +1 dla Charyzmatycznych przywódców +3 do doświadczenia dla nowych Jednostek łuczniczych
Transport publiczny	150	Silnik spalinowy	+1 do zdrowia, +1 do zdrowia za Ropę +2 do zdrowia z Ochroną środowiska
Urząd celny	180	Ekonomia Przystań tylko w mieście przybrzeżnym	+100% przychodów z międzykontynentalnych zagranicznych Szlaków handlowych
Uniwersytet	200	Edukacja Biblioteka	+25% do nauki +3 do kultury
Wał przeciwpowodziowy	180	Napęd parowy tylko w mieście nad rzeką	+1 młotek na polach przy rzece
Wieża nadawcza	175	Środki masowego przekazu	+50% do kultury, +1 do zad. za każde 10% wydatków na kulturę +1 do zadowolenia z Przeb. film., Przeb. muz., Przeb. oper. +1 do zadowolenia dla Charyzmatycznych przywódców możliwość zamiany 2 Obywateli na Artystów
Więzienie	120	Konstytucja	+50% do szpiegostwa, +4 do szpiegostwa -25% znużenia wojną możliwość zamiany 2 Obywateli na Szpiegów
Zakład produkcyjny	250	Taśma montażowa Niemcy (Fabryka) 67% z Węglem	+25% młotków (+50% z Energią) +1 do chorób, +2 do chorób z Ropą, Węglem możliwość zamiany 4 Obywateli na Inżynierów
Zamek	100	Inżynieria, Mury 50% z Kamieniem przestarzały z Ekonomią	+1 do kultury, +25% do szpiegostwa, +1 Szlak handlowy +50% do obrony (nie dotyczy Jednostek strzeleckich) -25% zniszczeń z bombardowania (nie dotyczy Jednostek strzeleckich)
Ziggurat	90	Kapłaństwo Sumerowie (Sąd)	+2 do szpiegostwa -50% kosztów utrzymania możliwość zamiany 1 Obywatela na Szpiega

* Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Mnożniki dla innych ustawień: **Szybka** ×0,67, **Długa** ×1,50, **Maraton** ×3,00 (!)
Przykład: Stajnia w grze długiej będzie kosztowała 90 młotków zamiast 60.

** Dotyczy **Najmniejszego i Malutkiego** rozmiaru świata.
Mnożniki dla innych ustawień: **Mały** ×1,25, **Normalny** ×1,50, **Duży** ×1,75, **Wielki** ×2,00.
Przykład: Akademia konfucjańska wymaga 3 Świątyń konfucjańskich zamiast 2 na normalnym rozmiarze świata.



Jednostki konne



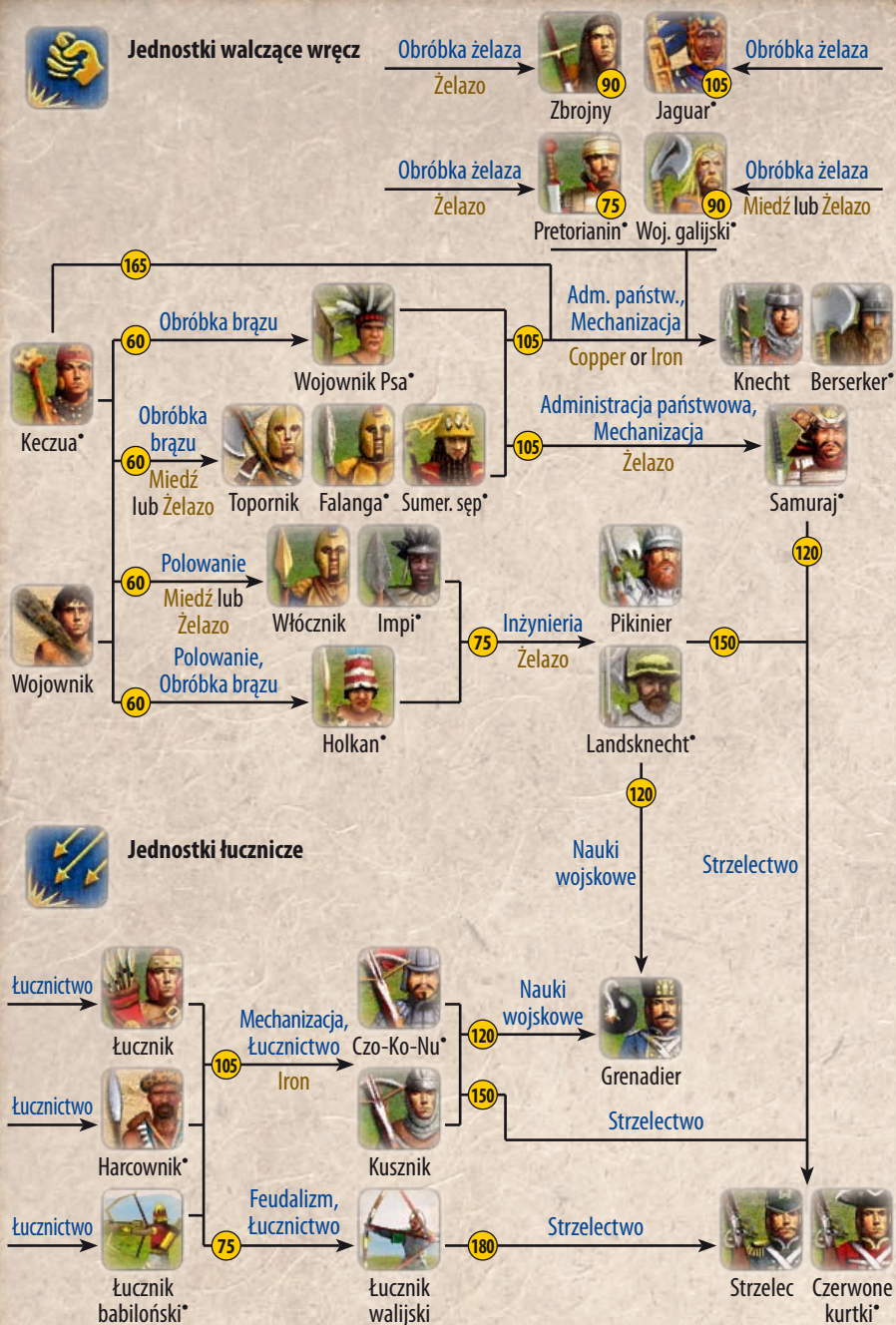
Helikopter



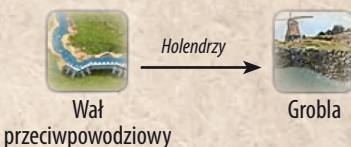
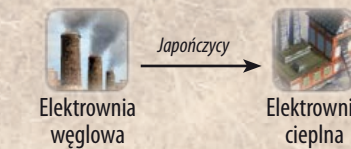
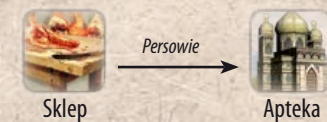
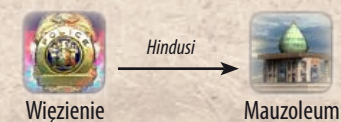
Jednostki oblężnicze

Jednostki zwiadowcze

60 Koszt awansu (złoto). Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Mnożniki dla innych ustawień: **Szybka** ×0.67, **Długa** ×1.50, **Maraton** ×2.00. W celu wyliczenia awansu o więcej niż jeden krok wystarczy dodać do siebie poszczególne wartości. Do końcowego wyliczenia **należy dodać dodatkowy koszt awansu** (20 sztuk złota za jednostkę dla wszystkich prędkości gry).
Przykład 1: Awans 2 Wojowników do 2 Włóczników w grze długiej to 220 szt. złota – 2 jedn. × (20+(60×1.50)) = 2 × 110 = 220.
Przykład 2: Awans 3 łuczników konnych do 3 Kirasjerów w maratonie to 960 szt. złota – 3 jedn. × (20+((120+30)×2.00)) = 960.



* unikalna jednostka



Wał przeciwpowodziowy

Cud narodowy	Młotki*	Wymagania	Efekty
 Pałac	160	4 miasta**	+8 do handlu, +2 do kultury, +4 do szpiegostwa, +1 do zadowolenia ustanawia w mieście Stolicę zmniejsza koszty utrzymania w pobliskich miastach
 Akademia West Point 50% z Kamieniem	800	Tradycje wojskowe jednostka wojskowa z 6. poziomem dośw.	+1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Szpieg) +4 do doświadczenia dla wszystkich nowych jednostek
 Czerwony Krzyż	600	Medycyna Szpital (4)**	+2 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Naukowiec) promocja Medyk I dla wszystkich nowych jednostek
 Epopeja Heroiczna 50% z Marmurem	200	Literatura, Koszary jednostka wojskowa z 4. poziomem dośw.	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +100% do tempa produkcji Jednostek wojskowych
 Epopeja Narodowa 50% z Marmurem	250	Literatura Biblioteka	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +100% do tempa narodzin Wielkich Ludzi
 Ermitaż 50% z Marmurem	300	Nacjonalizm	+100% do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta)
 Góra Rushmore 50% z Kamieniem	500	Faszyzm	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) -25% znużenia wojną w każdym mieście
 Huta Żelaza	700	Stal Kuźnia (4)**	+50% młotków z Żelazem , +50% młotków z Węglem +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Inżynier) +2 do chorób, możliwość zamiany 3 Obywateli na Inżynierów
 Park Narodowy	300	Biologia	+3 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Naukowiec) usuwa w mieście dostęp do Węgla , brak chorób z populacji 1 darmowy Specjalista za każdy Rezerwat przyrody
 Statuy Moai 50% z Kamieniem budowane tylko w mieście przybrz.	250	Żeglarstwo	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) +1 młotek na polach wodnych
 Teatr Narodowy	300	Dramat Teatr (4)**	+6 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) brak niezadowolenia w mieście możliwość zamiany 3 Obywateli na Artystów
 Uniwersytet Oksfordzki 50% z Kamieniem	400	Edukacja Uniwersytet (4)**	+100% do nauki, +4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Naukowiec) możliwość zamiany 3 Obywateli na Naukowców
 Wall Street	600	Korporacja Bank (4)**	+100% do złota +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) możliwość zamiany 3 Obywateli na Kupców
 Zakazane Miasto	200	8 miast** Sąd (4)**	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Szpieg) zmniejsza koszty utrzymania w pobliskich miastach

* Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Więcej szczegółów – zobacz: strona 29.

** Dotyczy **Najmniejszego** i **Malutkiego** rozmiaru świata. Więcej szczegółów – zobacz: strona 29.

Jednostka	Młotki*	Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
 Wielki Artysta Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może stworzyć Wielkie Dzieło (+4000 do kultury)*** może dołączyć do miasta jako Wielki Artysta może zbudować Cywilizowanych Jubilerów
 Wielki Generał Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może dać 20 pkt. dośw. jednostkom na tym samym polu może dołączyć do jednostki i dać darmową promocję może dołączyć do miasta jako Wielki Generał może zbudować Akademii Wojskową
 Wielki Inżynier Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może przyspieszyć produkcję może dołączyć do miasta jako Wielki Inżynier może zbudować Kreatywne Konstrukcje i Kompanię Węglową
 Wielki Kupiec Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może podjąć misję handlową, może odkrywać obce tereny może dołączyć do miasta jako Wielki Kupiec może zbudować Młyny Zbożowe i Sushi Sida
 Wielki Naukowiec Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może dołączyć do miasta jako Wielki Naukowiec może zbudować Akademii , Aluminium SA i Biopaliwa SA
 Wielki Prorok Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może dołączyć do miasta jako Wielki Prorok może zbudować Sanktuaria
 Wielki Szpieg Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, niewidoczny dla wszystkich jedn. może infiltrować obce miasto (+3000 do szpiegostwa)*** może dołączyć do miasta jako Wielki Szpieg może zbudować Scotland Yard
 Włócznik jedn. walcząca wręcz	35	4 / 1 PR +100% przeciw konnym	Polowanie Miedź lub Żelazo	—
 Wojownik jedn. walcząca wręcz	15	2 / 1 PR	—	+25% do obrony miasta
 Wojownik galijski jedn. walcząca wręcz Celtyowie (Zbrojny)	40	6 / 1 PR	Obróbka żelaza Miedź lub Żelazo	+10% do ataku na miasto rozpoczyna z promocją Partyzant I
 Wojownik Oromo jedn. strzelecka Etiopczycy (Arkebuzer)	80	9 / 1 PR	Proch	1 Pierwsze uderzenie odporny na Pierwsze uderzenia rozpoczyna z promocjami Musztra I i Musztra II
 Wojownik Psa jedn. walcząca wręcz Indianie (Topornik)	35	4 / 1 PR +100% przeciw walczącym wręcz	Obróbka brązu	—
 Zbrojny jedn. walcząca wręcz	40	6 / 1 PR	Obróbka żelaza Żelazo	+10% do ataku na miasto
 Zwiadowca jedn. zwiadowcza	15	1 / 2 PR +100% przeciw zwierzętom	Polowanie	lepsze wyniki z Wiosek plemiennych może się tylko bronić

PR punkty ruchu Z zasięg operacyjny

* Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Mnożniki dla innych ustawień: **Szybka** ×0,67, **Długa** ×1,50, **Maraton** ×2,00.

Przykład: łucznik walijski w grze długiej będzie kosztował 75 młotków zamiast 50.

** liczba zależy od rozmiaru świata *** liczba punktów zależy od rozmiaru świata i długości gry

Jednostka	Młotki*	Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
 Rydwan egipski jedn. konna Egipcjanie (Rydwan)	5 / 2 PR +100% do ataku przeciw Topornikom	Koło Konie		odporny na Pierwsze uderzenia nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (10% szans)
 Samuraj jedn. walcząca wręcz Japończycy (Knecht)	8 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Adm. państwowa, Mechanizacja Żelazo		2 Pierwsze uderzenia rozpoczyna z promocją Musztra I
 Słoń z balistą jedn. konna Khmerzy (Słoń bojowy)	8 / 1 PR +50% przeciw konny	Konstrukcja, Jazda konna Kość słoniowa		nie otrzymuje premii obronnych poza miastem najpierw atakuje Jednostki konne
 Słoń bojowy jedn. konna	8 / 1 PR +50% przeciw konny	Konstrukcja, Jazda konna Żelazo		nie otrzymuje premii obronnych
 Spadochroniarz jedn. strzelecka	24 / 1 PR	Faszyzm, Strzelectwo, Lot		może dokonywać zrzutu (5 pól zasięgu) może uniknąć przechwycenia (25% szans)
 Sterowiec jedn. powietrzna	4 / 1 PR / 8 Z +100% przeciw morskim	Fizyka		wykrywa Okręty podwodne
 Strzelec jedn. strzelecka	14 / 1 PR +25% przeciw konny	Strzelectwo		—
 Sumeryjski sęp jedn. walcząca wręcz Sumerianie (Topornik)	6 / 1 PR +25% przeciw walczącym wręcz	Obróbka brązu Miedź lub Żelazo		—
 Szpieg	40	0 / 1 PR	Alfabet	niewidoczny dla wszystkich jednostek może odkrywać obce tereny pomaga w udaremnianiu wrogich działań szpiegowskich rozpoczyna z promocją Komandos
 Taktyczny pocisk jądrowy pocisk jądrowy	250	0 / 1 PR / 4 Z	Rozszczepienie, Rakiety Uran Projekt Manhattan	może być zdetonowany na terytorium wroga może uniknąć przechwycenia (50% szans)
 Tatar jedn. konna Mongolowie (Łucznik konny)	50	6 / 2 PR +50% do ataku przeciw Katapultom , Trebuszetom	Jazda konna, Łucznictwo Konie	nie otrzymuje premii obronnych 1 Pierwsze uderzenie, ignoruje terenowe koszty ruchu może wycofać się z walki (20% szans) atak oskrzydlaający przeciw Katapultom i Trebuszetom
 Topornik jedn. walcząca wręcz	35	5 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Obróbka brązu Miedź lub Żelazo	—
 Transportowiec jedn. morską	125	16 / 5 PR	Silnik spalinowy Ropa lub Uran	4 miejsca ładunkowe
 Trebuszet jedn. oblężnicza	80	4 / 1 PR +100% do ataku na miasto	Inżynieria	nie otrzymuje premii obronnych zadaje maks. 75% obrażeń, zadaje masowe obrażenia odporny na masowe obrażenia od Jedn. oblężniczych może bombardować obronę miasta (–16% na turę)
 Trier jedn. morską	50	2 / 2 PR +50% przeciw Galerom	Odlewnictwo, Żeglarsstwo	nie może przepływać Oceanu

Budynek specjalny	Wymagania		Efekty
 Akademia <i>budowana przez Wielkiego Naukowca</i>	—		+50% do nauki, +4 do kultury
 Akademia wojskowa <i>budowana przez Wielkiego Generała</i>	Nauki wojskowe		+3 do kultury +50% do tempa produkcji Jednostek wojskowych
 Scotland Yard <i>budowany przez Wielkiego Szpiega</i>	—		+100% do szpiegostwa zwiększa szansę narodzin Wielkiego Szpiega
Projekt*	Młotki**	Wymagania	Efekty
 Program Apollo Projekt Zespołowy <i>50% z Aluminium</i>	1600	Rakiety	umożliwia produkcję części Statku kosmicznego (SK)
 Kokpit SK Projekt Zespołowy	1000 <i>50% z Miedzią</i>	Włókno szklane Program Apollo	1 wymagany do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
 Komora hibernacyjna SK Projekt Zespołowy	1200	Genetyka Program Apollo	1 wymagana do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
 Miejsce dokowania SK Projekt Zespołowy	2000 <i>50% z Aluminium</i>	Satelity Program Apollo	1 wymagane do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
 Moduł podtrzymywania życia na SK Projekt Zespołowy	1000 <i>50% z Miedzią</i>	Ekologia Program Apollo	1 wymagany do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
 Osłona SK Projekt Zespołowy	1200 <i>50% z Aluminium</i>	Kompozyty Program Apollo	1–5 wymaganych do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
 Silnik SK Projekt Zespołowy	1600	Synteza termojądrowa Program Apollo	1–2 wymaganych do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
 Silnik manewrowy SK Projekt Zespołowy	1200 <i>50% z Aluminium</i>	Nadprzewodniki Program Apollo	1–5 wymaganych do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
 Internet Projekt Światowy	2000 <i>50% z Miedzią</i>	Komputery	odkrywa wszystkie technologie posiadane przez co najmniej dwie znane cywilizacje
 Projekt Manhattan Projekt Światowy	1500 <i>50% z Uranem</i>	Rozszczepienie	umożliwia wszystkim graczom przeprowadzanie Ataków jądrowych umożliwia wszystkim graczom budowę Schronów przeciwatomowych
 SDI Projekt Zespołowy	1500 <i>50% z Aluminium</i>	Laser Manhattan Project	+75% do szansy przechwycenia pocisków jądrowych

* Oprócz SDI, wszystkie Projekty Zespołowe wymagają włączenia opcji zwycięstwa przez Wyścig kosmiczny.

** Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Więcej szczegółów – zobacz: strona 29.

Cud świata	Młotki*	Wymagania	Efekty
	Angkor Vat 500 +8 do kultury	Filozofia 50% z Kamieniem przestarzały z Komputerami	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) +1 młotek od każdego Kapłana w każdym mieście możliwość zamiany 3 Obywateli na Kapłanów
	Broadway 800	Elektryczność	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +50% do kultury, +1 do zadowolenia dostarcza 5 Przebojów operowych
	Chichen Itza 500 +6 do kultury	Kodeks prawny 50% z Kamieniem przestarzała ze Strzelectwem	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) +25% do obrony w każdym mieście
	Chrystus Zbawiciel 1000 +5 do kultury	Radio	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Inżynier) 1 tura Anarchii przy zmianie Doktryny lub Religii podwojone tempo produkcji dla Uduchowionych przywódców
	Hagia Sophia 500 +8 do kultury	Teologia 50% z Marmurem przestarzała z Napędem Parowym	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Inżynier) Robotnicy budują ulepszenia o 50% szybciej
	Hollywood 1000	Środki masowego przekazu	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +50% do kultury, +1 do zadowolenia dostarcza 5 Przebojów filmowych
	Kaplica Sykstyńska 600 +10 do kultury	Muzyka 50% z Marmurem	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +2 do kultury od każdego Specjalisty w każdym mieście +5 do kultury od każdej budowli Religij państwowej
	Katedra Notre Dame 550 +10 do kultury	Inżynieria 50% z Kamieniem	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +2 do zadowolenia w każdym mieście na tym samym kontynencie
	Kolos Rodyjski 250 +6 do kultury	Obróbka brązu 50% z Miedzią Kuznia przestarzały z Astronomią	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) +1 do handlu na polach wodnych w każdym mieście
	Kreml 800 50% z Kamieniem	Komunizm przestarzały z Włóknem szklanym	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Szpieg) koszty przyspieszania produkcji niższe o 33% możliwość zamiany 3 Obywateli na Szpiegów
	Mauzoleum Mauzolosza 450 +10 do kultury	Kalendarz 50% z Marmurem	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +50% do czasu trwania Złotego Wieku
	ONZ 1000	Środki masowego przekazu	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) aktywuje wybory przewodniczącego ONZ wymaga włączenia Zwycięstwa dyplomatycznego i co najmniej 3 zespółów/graczy

Jednostka	Młotki*	Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
	Pikinier jedm. walcząca wręcz 60	6 / 1 PR +100% przeciw konnym	Inżynieria Żelazo	—
	Pocisk jądrowy pocisk jądrowy 500	zasięg globalny	Rozszczepienie, Rakiety Uran Projekt Manhattan	może być zdetonowany na terytorium wroga
	Pocisk manewrujący pocisk 60	40 / 1 PR / 4 Z	Rakiety, Radio	może uniknąć przechwycenia (100% szans) może niszczyć ulepszenia terenu może bombardować obronę miasta (-16% na turę)
	Pretorianin jedm. walcząca wręcz 45 Rzymianie (Zbrojni)	8 / 1 PR	Obróbka żelaza Żelazo	—
	Przedstawiciel Aluminium SA jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Aluminium SA
	Przedstawiciel Biopaliw SA jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Biopaliw SA
	Przedstawiciel Cywilizowanych Jubilerów jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Cywilizowanych Jubilerów
	Przedstawiciel Kompanii Węglowej jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Kompanii Węglowej
	Przedstawiciel Kreatywnych Konstrukcji jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Kreatywnych Konstrukcji
	Przedstawiciel Młynów Zbożowych jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Młynów Zbożowych
	Przedstawiciel Sushi Sida jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Sushi Sida
	Robotnik 60 razem z żywnością	0 / 2 PR	—	może budować ulepszenia terenu +25% do tempa produkcji dla Ekspansywnych przywódców (dotyczy tylko młotków)
	Robotnik indyjski Hindusi (Robotnik) 60 razem z żywnością	0 / 3 PR	—	może budować ulepszenia terenu +25% do tempa produkcji dla Ekspansywnych przywódców (dotyczy tylko młotków)
	Rycerz jedm. konna 90	10 / 2 PR	Gildie, Jazda konna Konie, Żelazo	odporny na Pierwsze uderzenia nie otrzymuje premii obronnych atak oskrzydlający przeciw Katapultom i Trebuszetom
	Rydwán jedm. konna 30	4 / 2 PR +100% do ataku przeciw Topornikom	Koło Konie	nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (10% szans)

Jednostka	Młotki* Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
 Niszczyciel Stealth jedn. morską 250	30 / 8 PR	Stealth, Robotyka Ropa lub Uran	niewidoczny dla większości jednostek wykrywa niewidoczne okręty może przechwycić Jednostki powietrzne (50% szans) może bombardować obronę miasta (-16% na turę)
 Nowoczesny czołg jedn. pancerna 240	40 / 2 PR	Komputery, Kompozyty, Aluminium , Ropa	1 Pierwsze uderzenie nie otrzymuje premii obronnych rozpoczyna z promocją Atak błyskawiczny
 Odkrywca jedn. zwiadowcza 40	4 / 2 PR	Kompas	lepsze wyniki z Wiosek plemiennych może się tylko bronić ignoruje terenowe koszty ruchu rozpoczyna z promocjami Partyzant I i Leśnik I
 Okręt liniowy jedn. morską 120	8 / 3 PR +50% przeciw Fregatom	Astronomia, Nauki wojskowe Żelazo	może bombardować obronę miasta (-12% na turę) bombardowanie ignoruje Mury i Zamki
 Okręt pancerny jedn. morską 100	12 / 2 PR	Napęd parowy, Stal Żelazo , Węgiel	nie może przepływać Oceanu może bombardować obronę miasta (-12% na turę)
 Okręt piracki jedn. morską 80	6 / 4 PR	Chemia, Astronomia	ukryta narodowość może atakować / blokować bez wypowiedzania wojny rozpoczyna z promocją Strażnik
 Okręt podwodny jedn. morską 150	24 / 6 PR	Radio Ropa lub Uran	3 miejsca ładunkowe (Pociski), może odkrywać obce tereny niewidoczny dla większości jedn., wykrywa Okręty podw. może przepływać przez niedostępny teren może wycofać się z walki (50% szans)
 Osadnik razem z żywnością 100	0 / 2 PR	—	może założyć nowe miasto +50% do tempa produkcji dla Imperialistycznych przywódców (dotyczy tylko młotków)
 Pancernik jedn. morską 225	40 / 6 PR	Uprzemysłowienie Ropa lub Uran	zadaje masowe obrażenia może bombardować obronę miasta (-20% na turę)
 Panzer jedn. pancerna 180 Niemcy (Czołg)	28 / 2 PR +50% przeciw pancernym	Strzelectwo, Uprzemysłowienie Ropa	nie otrzymuje premii obronnych rozpoczyna z promocją Atak błyskawiczny
 Piechota jedn. strzelecka 140	20 / 1 PR +25% przeciw strzeleckim	Taśma montażowa, Strzelectwo	—
 Piechota morska jedn. strzelecka 160	24 / 1 PR +50% do ataku przeciw CKM , Artylerii	Strzelectwo, Uprzemysłowienie	rozpoczyna z promocją Desant
 Piechota przeciwpancerna jedn. strzelecka 120	14 / 1 PR +100% przeciw pancernym	Artyleria	rozpoczyna z promocją Zasadzka
 Piechota SAM jedn. strzelecka 150	18 / 1 PR / 1 Z +75% przeciw Helikopterom	Rakiety	może przechwycić Jednostki powietrzne (40% szans)
 Piechota zmech. jedn. strzelecka 200	32 / 2 PR	Robotyka, Strzelectwo	rozpoczyna z promocją Marsz

Cud świata	Młotki* Wymagania	Efekty
 Pałac Apostolski 400	Teologia Religia państwowa przestarzały ze Środkami masowego przekazu	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) uruchamia wybory głowy Pałacu Apostolskiego gwarantuje kandydowanie w wyborach wymaga włączenia Zwycięstwa dyplomatycznego i co najmniej 3 zespołów/graczy
 Partenon 400	Politeizm, Estetyka 50% z Marmurem przestarzały z Badaniami naukowymi	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +50% do tempa narodzin Wielkich Ludzi w każdym mieście
 Pentagon 1250	Taśma montażowa	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Szpieg) +2 do doświadczenia dla wszystkich nowych jednostek wojskowych w każdym mieście
 Piramidy 500	Murarstwo 50% z Kamieniem	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Inżynier) odkrywa wszystkie Doktryny rządowe
 Posąg Zeusa 300	Estetyka 50% z Kością słoniową Pomnik (2)**	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) wróg odczuwa +100% znużenia wojną
 Rock 'n' Roll 800	Radio	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +50% do kultury, +1 do zadowolenia dostarcza 5 Przebojów muzycznych
 Shwedagon 450	Medytacja, Estetyka 50% ze Złotem	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) odkrywa wszystkie Doktryny religijne
 Spiralny Minaret 550	Prawo boskie 50% z Kamieniem przestarzały z Komputerami	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) +2 do złota od każdej budowli Religii państwowej
 Statua Wolności 1500	Demokracja 50% z Miedzią Kuźnia	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) 1 darmowy Specjalista w każdym mieście na tym samym kontynencie
 Stonehenge 120	Mistycyzm 50% z Kamieniem przestarzały z Astronomią	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) każde miasto otrzymuje Pomnik centruje mapę świata
 Świątynia Artemidy 350	Politeizm 50% z Marmurem przestarzała z Badaniami naukowymi	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) 1 darmowy Kapłan podwojony przychód ze Szlaków handlowych w mieście wybudowana
 Tadž Mahal 700	Nacjonalizm 50% z Marmurem	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) rozpoczyna Złoty Wiek

Cud świata	Młotki*	Wymagania	Efekty
 Uniwersytet Sankorski 50% z Kamieniem +8 do kultury	Papier 550	przestarzały z Komputerami	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Naukowiec) +2 kolby od każdej budowli Religii państwowej
 Wersal 50% z Marmurem +10 do kultury	Prawo boskie 800		+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) zmniejsza koszty utrzymania w pobliskich miastach
 Wielka Biblioteka 50% z Marmurem +8 do kultury	Literatura 350	Biblioteka przestarzała z Badaniami naukowymi	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Naukowiec) 2 darmowych Naukowców
 Wielka Latarnia Morska budowana tylko w mieście przybrz. +6 do kultury	Żeglarstwo, Murarstwo 200	Latarnia morska przestarzała z Korporacją	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) +2 Szlaki handlowe w każdym mieście przybrzeżnym
 Wielki Mur 50% z Kamieniem +2 do kultury	Murarstwo 150		+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Szpieg) zapobiega przekroczeniu granic przez barbarzyńców +100% do szansy narodzin Wielkiego Generała ze zwycięstw w walce wewnątrz granic państwa
 Wieża Eiffla 50% z Żelazem +6 do kultury	Radio 1250	Kuźnia	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) każde miasto otrzymuje Wieżę nadawczą
 Winda Kosmiczna 50% z Aluminium	Satelity, Robotyka 2000		+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Naukowiec) +50% do tempa produkcji części Statku kosmicznego w każdym mieście wymaga włączenia zwycięstwa przez Wysięg kosmiczny
 Wiszące Ogrody 50% z Kamieniem +6 do kultury	Matematyka 300	Akwedukty	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Inżynier) +1 do zdrowia w każdym mieście +1 do populacji w każdym mieście
 Wyrocznia 50% z Marmurem +8 do kultury	Kapłaństwo 150		+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) 1 darmowa technologia
 Zapora Trzech Przełomów budowana tylko w mieście nad rzeką	Plastik 1750		+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Inżynier) dostarcza Energię do każdego miasta na kontynencie

* Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Więcej szczegółów – zobacz: strona 29.

** Dotyczy **Najmniejszego** i **Malutkiego** rozmiaru świata. Więcej szczegółów – zobacz: strona 29.

Jednostka	Młotki*	Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
 Misjonarz chrześcijański jedm. narodowa	40	0 / 2 PR	Chrześcijaństwo Klasztor chrześcijański	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać Chrześcijaństwo
 Misjonarz hinduski jedm. narodowa	40	0 / 2 PR	Hinduizm Klasztor hinduski	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać Hinduizm
 Misjonarz islamski jedm. narodowa	40	0 / 2 PR	Islam Klasztor islamski	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać Islam
 Misjonarz konfucjański jedm. narodowa	40	0 / 2 PR	Konfucjanizm Klasztor konfucjański	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać Konfucjanizm
 Misjonarz taoistyczny jedm. narodowa	40	0 / 2 PR	Taoizm Klasztor taoistyczny	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać Taoizm
 Misjonarz żydowski jedm. narodowa	40	0 / 2 PR	Judaizm Klasztor żydowski	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać Judaizm
 Mobilna artyleria jedm. oblężnicza	26 / 2 PR +50% przeciw oblężniczym	200	Laser, Artyleria Ropa	nie otrzymuje premii obronnych zadaje maks. 85% obrażeń, zadaje masowe obrażenia odporna na masowe obrażenia od Jedm. oblężniczych może bombardować obronę miasta (–16% na turę)
 Mobilna wyrzutnia SAM jedm. strzelecka	22 / 2 PR / 1 Z +50% przeciw Helikopterom	220	Laser Ropa	może przechwycić Jednostki powietrzne (50% szans)
 Muszkietier jedm. strzelecka Francuzi (Arkebuzer)	80	9 / 2 PR	Proch	—
 Myśliwiec jedm. powietrzna	100	12 / 1 PR / 6 Z	Lot Ropa	może przechwycić Jednostki powietrzne (100% szans) może niszczyć ulepszenia terenu może bombardować obronę miasta (–8% na turę) nie otrzymuje dośw. za zestrzelenie jedn., które nie mogą się bronić
 Myśliwiec odrzutowy jedm. powietrzna	150	24 / 1 PR / 10 Z	Zaawansowane lotnictwo Aluminium, Ropa	może przechwycić Jednostki powietrzne (100% szans) może niszczyć ulepszenia terenu może bombardować obronę miasta (–12% na turę) nie otrzymuje dośw. za zestrzelenie jedn., które nie mogą się bronić
 Myśliwski okręt podwodny jedm. morska	30 / 7 PR +50% przeciw okrętom podwodnym	180	Rakiety, Radio, Silnik spalinowy Uran	1 miejsce ląd. (Zwiadowcy, Odkrywcy, Misjon., Szpiegzy, Wielcy) niewidoczny dla większości jedn., wykrywa Okręty podw. może przepływać przez niedostępny teren może odkrywać obce tereny, może wycofać się z walki (50% szans)
 Navy SEAL jedm. strzelecka Amerykanie (Piech. morska)	24 / 1 PR +50% do ataku przeciw CKM, Artylerii	160	Strzelectwo, Uprzemysłowienie	1–2 Pierwsze uderzenia rozpoczyna z promocjami Desant i Marsz
 Nieśmiertelny jedm. konna Persowie (Rydwan)	4 / 2 PR +100% do ataku przeciw Topornikom +50% prz. łuczniczym	30	Koło Konie	może wycofać się z walki (10% szans)
 Niszczyciel jedm. morska	30 / 8 PR	200	Silnik spalinowy Ropa lub Uran	wykrywa Okręty podwodne może przechwycić Jednostki powietrzne (30% szans) może bombardować obronę miasta (–16% na turę)

Jednostka	Młotki* Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
 Kirasjer jedn. konna	100 12 / 2 PR	Proch, Tradycje wojskowe, Jazda konna Konie, Żelazo	odporny na Pierwsze uderzenia nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (15% szans) atak oskrzydlaający przeciw Działom
 Knecht jedn. walcząca wręcz	70 8 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Adm. państwowa, Mechanizacja Miedź lub Żelazo	—
 Konkwistador jedn. konna Hiszpanie (Kirasjer)	100 12 / 2 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Proch, Tradycje wojskowe, Jazda konna Konie, Żelazo	odporny na Pierwsze uderzenia może wycofać się z walki (15% szans) atak oskrzydlaający przeciw Działom
 Kozak jedn. konna Rosjanie (Kawaleria)	120 15 / 2 PR +50% do ataku przeciw Działom +50% prz. konny	Strzelectwo, Tradycje wojskowe, Jazda konna Konie	nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (30% szans) atak oskrzydlaający przeciw Działom
 Krążownik rakietowy jedn. morska	260 40 / 7 PR	Robotyka Ropa lub Uran	4 miejsca ładunkowe (Pociski) zadaje masowe obrażenia może bombardować obronę miasta (-20% na turę)
 Kusznik jedn. łucznicza	60 6 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Mechanizacja, Łucznictwo Żelazo	1 Pierwsze uderzenie
 Kuter	30 0 / 2 PR	Rybołówstwo	nie może przepływać Oceanu do odkrycia Astronomii może zakładać Sieci rybackie, Okręty wielorybnicze i Platformy wiertnicze
 Landsknecht jedn. walcząca wręcz Sw. Cesarstwo Rzym. (Pikinier)	60 6 / 1 PR +100% przeciw konny, walcz. wręcz	Inżynieria Żelazo	—
 Lotniskowiec jedn. morska	175 16 / 5 PR	Uprzemysłowienie Ropa lub Uran	3 miejsca ładunkowe (Myśliwce)
 Łucznik jedn. łucznicza	25 3 / 1 PR	Łucznictwo	1 Pierwsze uderzenie +50% do obrony miast +25% do obrony na wzgórzach
 Łucznik babiloński jedn. łucznicza Babilończycy (Łucznik)	25 3 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Łucznictwo	1 Pierwsze uderzenie +50% do obrony miast +25% do obrony na wzgórzach
 Łucznik konny jedn. konna	50 6 / 2 PR +50% do ataku przeciw Katapultom, Trebuszetom	Jazda konna, Łucznictwo Konie	odporny na Pierwsze uderzenia nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (20% szans) atak oskrzydlaający przeciw Katapultom i Trebuszetom
 Łucznik nubijski jedn. konna Arabowie (Rycerz)	90 10 / 2 PR	Gildie, Łucznictwo, Jazda konna	odporny na Pierwsze uderzenia nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (15% szans) atak oskrzydlaający przeciw Katapultom i Trebuszetom
 Łucznik walijski jedn. łucznicza	50 6 / 1 PR	Feudalizm, Łucznictwo	1 Pierwsze uderzenie +25% do obrony miast +25% do obrony na wzgórzach
 Misjonarz buddyjski jedn. narodowa	40 0 / 2 PR	Buddyzm Klasztor buddyjski	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać Buddyzm

Religia	Sanktuarium	Efekty
 Buddyzm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Medytacji	 Mahabodhi	Wszystkie Sanktuaria mogą być zbudowane tylko przez Wielkiego Proroka i jedynie w Świętym Mieście odpowiedniej religii.
 Chrześcijaństwo • odkrywane przez pierwszego wynalazcę Teologii • 1 darmowy Misjonarz chrześcijański	 Bazylika Narodzenia Pańskiego	
 Hinduizm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Politeizmu	 Złota Świątynia	
 Islam • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Prawa boskiego • 1 darmowy Misjonarz islamski	 Masjid al-Haram	Wszystkie Sanktuaria: +4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkiego Proroka
 Judaizm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Monoteizmu	 Świątynia Salomona	+1 do złota za każde miasto tego wyznania rozprzestrzeniają swoją Religie możliwość zamiany 3 Obywateli na Kapłanów
 Konfucjanizm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Kodeksu prawnego • 1 darmowy Misjonarz konfucjański	 Kong Miao	
 Taoizm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Filozofii • 1 darmowy Misjonarz taoistyczny	 Dai Miao	
Korporacja ^o	Zużywane surowce i efekty produkcji	Konkurencja
 Aluminium SA budowana przez Wielkiego Naukowca wymagane: Korporacja, Rakiety	zużywa Węgiel wytwarza Aluminium +3 kolby we wszystkich miastach za każdy zasób	Kompania Węglowa
 Biopaliwa SA budowana przez Wielkiego Naukowca wymagane: Korporacja, Plastik	zużywa Cukier, Kukurydzę, Ryż wytwarza Ropę +2 kolby we wszystkich miastach za każdy zasób	Młyny Zbożowe Sushi Sida
 Cywilizowani Jubilerzy budowana przez Wielkiego Artystę wymagane: Korporacja, Środki mas. przekazu	zużywa Klejnoty, Srebro, Złoto +1 do złota i +4 do kultury we wszystkich miastach za każdy zasób	Kompania Węglowa
 Kompania Węglowa budowana przez Wielkiego Inżyniera wymagane: Korporacja, Koleje żelazne	zużywa Miedź, Srebro, Węgiel, Złoto, Żelazo +1 młotek we wszystkich miastach za każdy zasób	Kreatywne Konstrukcje Aluminium SA Cywilizowani Jubilerzy
 Kreatywne Konstrukcje budowana przez Wielkiego Inżyniera wymagane: Korporacja, Silnik spalinowy	zużywa Aluminium, Kamień, Marmur, Miedź, Żelazo +0,5 młotka i +3 do kultury we wszystkich miastach za każdy zasób	Kompania Węglowa
 Młyny Zbożowe budowana przez Wielkiego Kupca wymagane: Korporacja, Chłodnictwo	zużywa Kukurydzę, Pszenicę, Ryż +0,75 do żywności we wszystkich miastach za każdy zasób	Sushi Sida Biopaliwa SA
 Sushi Sida budowana przez Wielkiego Kupca wymagane: Korporacja, Medycyna	zużywa Kraby, Małże, Ryby, Ryż +0,5 do żywności i +2 do kultury we wszystkich miastach za każdy zasób	Młyny Zbożowe Biopaliwa SA

* Każda Siedziba Korporacji dostarcza do każdego miasta z jej marką: +2 do kultury, +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi i +4 do złota

Jednostka	Młotki*	Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
 Arkebuzer jedn. strzelecka	80	9 / 1 PR	Proch	—
 Artyleria jedn. oblężnicza	150	18 / 1 PR +50% przeciw oblężniczym	Artyleria	nie otrzymuje premii obronnych zadaje maks. 85% obrażeń, zadaje masowe obrażenia odporna na masowe obrażenia od Jedn. oblężniczych może bombardować obronę miasta (–16% na turę)
 Berserker jedn. walcząca wręcz Wikingowie (Knecht)	70	8 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Adm. państwowa, Mechanizacja Miedź lub Żelazo	+10% do ataku na miasto rozpoczyna z promocją Desant
 Bombowiec jedn. powietrzna	140	16 / 1 PR / 8 Z –50% przeciw morskim	Radio, Lot Ropa	zadaje masowe obrażenia może niszczyć ulepszenia terenu może bombardować obronę miasta (–16% na turę)
 Bombowiec Stealth jedn. powietrzna	200	20 / 1 PR / 12 Z –50% przeciw morskim	Stealth, Robotyka Aluminium, Ropa	może uniknąć przechwycenia (50% szans) zadaje masowe obrażenia może niszczyć ulepszenia terenu może bombardować obronę miasta (–20% na turę)
 CKM jedn. oblężnicza	125	18 / 1 PR +50% przeciw strzeleckim	Koleje żelazne	może się tylko bronić 1 Pierwsze uderzenie odporny na masowe obrażenia od Jedn. oblężniczych
 Czerwone kurtki jedn. strzelecka Brytyjczycy (Strzelec)	110	14 / 1 PR +25% przeciw konnym, strzeleckim	Strzelectwo	—
 Czo-Ko-Nu jedn. łucznicza Chińczycy (Kusznik)	60	6 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Mechanizacja, Łucznictwo Żelazo	2 Pierwsze uderzenia zadaje masowe obrażenia
 Czołg jedn. pancerna	180	28 / 2 PR	Strzelectwo, Uprzemysłowienie Ropa	nie otrzymuje premii obronnych rozpoczyna z promocją Atak błyskawiczny
 Działo jedn. oblężnicza	100	12 / 1 PR	Stal Żelazo	nie otrzymuje premii obronnych zadaje maks. 80% obrażeń, zadaje masowe obrażenia odporna na masowe obrażenia od Jedn. oblężniczych może bombardować obronę miasta (–12% na turę)
 Falanga jedn. walcząca wręcz Grecy (Topornik)	35	5 / 1 PR +50% prz. wal. wręcz +100% do obrony przeciw Rydwanom	Obróbka brązu Miedź lub Żelazo	—
 Fregata jedn. morska	90	8 / 4 PR	Chemia, Astronomia Żelazo	może bombardować obronę miasta (–8% na turę) bombardowanie ignoruje Mury i Zamki
 Galeon jedn. morska	80	4 / 4 PR	Astronomia	3 miejsca ładunkowe
 Galera jedn. morska	50	2 / 2 PR	Żeglarstwo	2 miejsca ładunkowe nie może przepływać Oceanu
 Grenadier jedn. strzelecka	100	12 / 1 PR +50% do ataku przeciw Strzelcom	Nauki wojskowe	—

Jednostka	Młotki*	Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
 Harcownik jedn. łucznicza Malijczycy (Łucznik)	25	4 / 1 PR	Łucznictwo	1–2 Pierwsze uderzenia +50% do obrony miasta +25% do obrony na wzgórzach
 Helikopter helikopter	160	24 / 4 PR +50% przeciw pancernym	Zaawansowane lotnictwo Ropa	nie może przejmować wrogich miast i jednostek nie otrzymuje premii obronnych, ignoruje terenowe koszty ruchu może wycofać się z walki (25% szans) atak oskrzydlaający przeciw Artylerii i Mobilnej Artylerii
 Holenderski galeon jedn. morska Holendrzy (Galeon)	80	6 / 4 PR	Astronomia	4 miejsca ładunkowe może odkrywać obce tereny bombardowanie ignoruje Mury i Zamki
 Holkan jedn. walcząca wręcz Majowie (Włócznik)	35	4 / 1 PR +50% przeciw konnym	Obróbka brązu, Polowanie	odporny na Pierwsze uderzenia
 Hwacha jedn. oblężnicza Koreańczycy (Katapulta)	50	5 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Konstrukcja	nie otrzymuje premii obronnych zadaje maks. 75% obrażeń, zadaje masowe obrażenia odporna na masowe obrażenia od Jedn. oblężniczych może bombardować obronę miasta (–8% na turę)
 Impi jedn. walcząca wręcz Zulusi (Włócznik)	35	4 / 2 PR +50% przeciw konnym	Polowanie Miedź lub Żelazo	rozpoczyna z promocją Mobilność
 Jaguar jedn. walcząca wręcz Aztecy (Zbrojny)	35	5 / 1 PR	Obróbka żelaza	+10% do ataku na miasto rozpoczyna z promocją Leśnik I
 Janczar jedn. strzelecka Osmanie (Arkebuzer)	80	9 / 1 PR +25% przeciw łuczniczym, konnym, walczącym wręcz	Proch	—
 Jazda numidyjska jedn. konna Kartagińczycy (Łucznik konny)	50	5 / 2 PR +50% do ataku przeciw Katapultom, Trebusz. +50% prz. wal. wręcz	Jazda konna, Łucznictwo Konie	odporna na Pierwsze uderzenia, nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (20% szans) atak oskrzydlaający przeciw Katapultom i Trebuszetom rozpoczyna z promocją Oskrzydlenie I
 Karka jedn. morska Portugalczyki (Karawela)	60	3 / 3 PR	Optyka	2 miejsca ładunkowe może odkrywać obce tereny
 Karawela jedn. morska	60	3 / 3 PR	Optyka	1 miejsce ładunkowe (Zwiadowcy, Odkrywcy, Misjonarze, Szpiezy, Wielcy Ludzie) może odkrywać obce tereny
 Katafrakt jedn. konna Bizantyjczycy (Rycerz)	90	12 / 2 PR	Gildie, Jazda konna Konie, Żelazo	nie otrzymuje premii obronnych atak oskrzydlaający przeciw Katapultom i Trebuszetom
 Katapulta jedn. oblężnicza	50	5 / 1 PR	Konstrukcja	nie otrzymuje premii obronnych zadaje maks. 75% obrażeń, zadaje masowe obrażenia odporna na masowe obrażenia od Jedn. oblężniczych może bombardować obronę miasta (–8% na turę)
 Kawaleria jedn. konna	120	15 / 2 PR +50% do ataku przeciw Działom	Strzelectwo, Tradycje wojskowe, Jazda konna Konie	nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (30% szans) atak oskrzydlaający przeciw Działom
 Keczua jedn. walcząca wręcz Inkowie (Wojownik)	15	2 / 1 PR +100% przeciw łuczniczym	—	+25% do obrony miast rozpoczyna z promocją Walka I