

Esc

Wyjdź z bieżącego ekranu  
Przywołaj Menu

F1

Doradca ds. wewnętrznych

F2

Doradca finansowy

F3

Doktryny

F4

Doradca ds. zewnętrznych

F5

Doradca wojenny  
Szybki zapis

F6

Doradca naukowy

F7

Doradca religijny  
ds. Korporacji

F8

Ekran Zwykły  
Szybki odczyt

F9

Ekran Demografii

F10

Ekran Stolicy

F11

Wl./wyt. widok globu

F12

Cywiloedia

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 zmiany bazy  
Tryb zmiany bazy  
Wl./wyt. surowce

T

Chatka  
Wl./wyt. siatkę pol

Y

Wl./wyt. produkcję pol

U

Wyładuj (ze statku)

I

Fama  
Usuri interfejs  
Minimalizuj interfejs

O

Platforma wiertnicza  
Zmieni Perspektywę  
Opcje

P

Podśw. mapę  
Pastwisko  
Plantacja  
Pląduj  
Patroluj morze

\

Przejdź do poprzednio wybranej jednostki

Caps

A Automatyzuj (Robotnicy)  
Wymuś ruch dla jedn. z rozkazami

S

Straż  
Uderz z powietrza  
Zaznacz pole  
Zapisz grę

D

Zmieni nazwę gracza, e-mail

F

Fortyfikuj, Sieć  
Rezerwuj przyrody  
Widok z satelity  
Fort Uwolnij kamień

G

Tryb „Idź do”  
wszystkie jednostki  
ten sam typ jednostek

H

Chatka  
Wl./wyt. surowce

J

K

L

Tartak  
Załaduj (na statek)  
Wczytaj grę

Enter

Przełączaj jednostki  
Zakończ ture  
Wyjdź z ekranu miasta  
Wymuś zakończenie tury

Shift

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

Z

X

C

Centruj mapę na jednostkę  
Zaznacz wszystkie jednostki tego typu

V

B

Zakłóć miasto  
Bombarduj  
Tryb bombard.  
z powietrza  
Wl./wyt. minimep

N

Sieć handlowa (automat.)

M

Kopalnia  
Wl./wyt. muzykę

<

Poprzednia jednostka (na tym polu)

>

Następna jednostka (na tym polu)

?

Przełączaj aktywne Robotników

Ctrl

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

Alt

(+LPM na ikone w ekranie miasta)  
produkcję w nieskończoność

Space

Opusć turę

Przesuń mapę

zaznacz wszystkie jednostki na tym polu

zaznacz wszystkie jednostki tego typu na tym polu

na listwie miasta: zaznacz wiele miast

zaznacz wszystkie miasta

na imieniu rywala: otwórz ekran dyplomacji

otwórz ekran handlu

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

Zbliż/oddal mapę

Przełączaj jednostki (na tym polu)

Przełączaj miasta (na ekranie miasta)

ustaw pole jako Punkt docelowy dla nowych jednostek

rusz wszystkie jednostki z tego pola na nowe pole

na listwie miasta: ustaw Punkt docelowy

Insert

Otwórz ekran najbliższego przyjacielskiego miasta

Home

Przełączaj miasta

Pg Up

Zbliż kamerę

Prt Screen

Zrzut ekranu

Scroll Lock

Rozmowa głosowa w zespole ze wszystkimi w dyplomacji

Pause

Paauzy grę

Delete

Rozwiąż jednostkę

End

Przełączaj miasta

Pg Down

Oddal kamerę

7

Ruch ↖

8

Ruch ↑

9

Ruch ↗

4

Przełączaj miasta (w ekranie miasta) Ruch ↖

5

Centruj mapę na jednostkę

6

Przełączaj miasta (w ekranie miasta) Ruch ↗

1

Ruch ↖

2

Ruch ↓

3

Ruch ↗

ERKANY

Esc

Wyjdź 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

Shift F8

Doradca ds. Korporacji

F8

Ekran Zwykły

F9

Ekran Demografii

F10

Ekran Stolicy

F11

Wl./wyt. widok globu

F12

Cywiloedia

Ctrl E

Ekran Szpiegostwa

Ctrl W

Budowa Świata

Ctrl O

Opcje

Insert

Najbliższe przyjacielskie miasto

↔

Przełączaj miasta

RM

Przełączaj miasta

Alt LPM

+ikona: produkuj w nieskończ.

Ctrl LPM

+ikona: dodaj na poc. kolejki

Shift LPM

+ikona: dodaj na koniec kolejki

Enter

Wyjdź z ekranu miasta

SPM

Wyjdź z ekranu miasta

Alt Q

Zrezygnuj z gry

Pause

Paauzy grę

Enter

Zakończ ture

Space

Opusć turę

Ctrl L

Wczytaj stan gry

Ctrl S

Zapisz stan gry

Shift F8

Szybki odczyt

Shift F5

Szybki zapis

Alt M

Wl./wyt. muzykę

Ctrl R

Wl./wyt. surowce

Ctrl T

Wl./wyt. siatkę pol

Ctrl Y

Wl./wyt. produkcję pol

Alt I

Usuri interfejs

Ctrl I

Minimalizuj interfejs

P

Podświetl mapę

Alt S

Zaznacz miasto

Prt Scr

Zrzut ekranu

LPM

+ikona: zaznacz miasto

Shift LPM

+ikona: zaznacz wiele miast

Alt LPM

+ikona: zaznacz wszystkie

Ctrl LPM

+ikona: zaznacz wszystkie na tym samym kontynencie

Shift PPM

+ikona: zaznacz miasto

LPM PPM

+ikona: zaznacz miasto

LPM

+ikona: wywołaj: dyplomacja

Alt LPM

+ikona: wywołaj: deklaruj wojnę

Ctrl LPM

+ikona: wywołaj: handluj

Alt B

Zakłóć miasto (Osadnicy)

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

Zaznacz jednostkę

Alt LPM

~ wszystkie na tym polu

Ctrl LPM

~ tego samego typu na tym polu

Ctrl C

Aktywuj wszystkie jedn. tego typu

Ctrl A

Wymuś ruch dla wszystkich jedn. z przydzielonymi rozkazami

NumPad 5

Centruj mapę na jednostkę

NumPad PPM

Rusz jednostkę na wybrane pole

PPM

Ustaw Punkt docelowy

~ lub RM

Przełączaj jednostki na tym polu

/

Poprzednio wybrana jednostka

/

Przełączaj aktywne Robotników

Alt NM

+jedn. wroga: szanse w walce

Alt A

Automate

R

Droga / Tury kolejowe

Alt R

Tryb „Idź do”

I

Farma

M

Kopalnia

L

Tartak

K

Warsztat

Q

Kamieniołom

H

Obowiszko

F

Sieć rybacka

O

Platforma wiertnicza

Shift P

Pastwisko/Plantacja

Shift W

Winnica, Wiatrak, Młyn wodny, Okręt wieloryb.

Shift F

Rezerwuj przyrody

Ctrl F

Fort

Alt C

Sćniaj dzungle/las

Shift Ctrl A

Ulepsza najbliższe miasto

KAMERA

PgUp/PgDn

Zbliż/oddal

Shift ↔

Obraaj

Shift G

Blokuj na 45° ze wsk. zegara

Ctrl G

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

naładz myszy

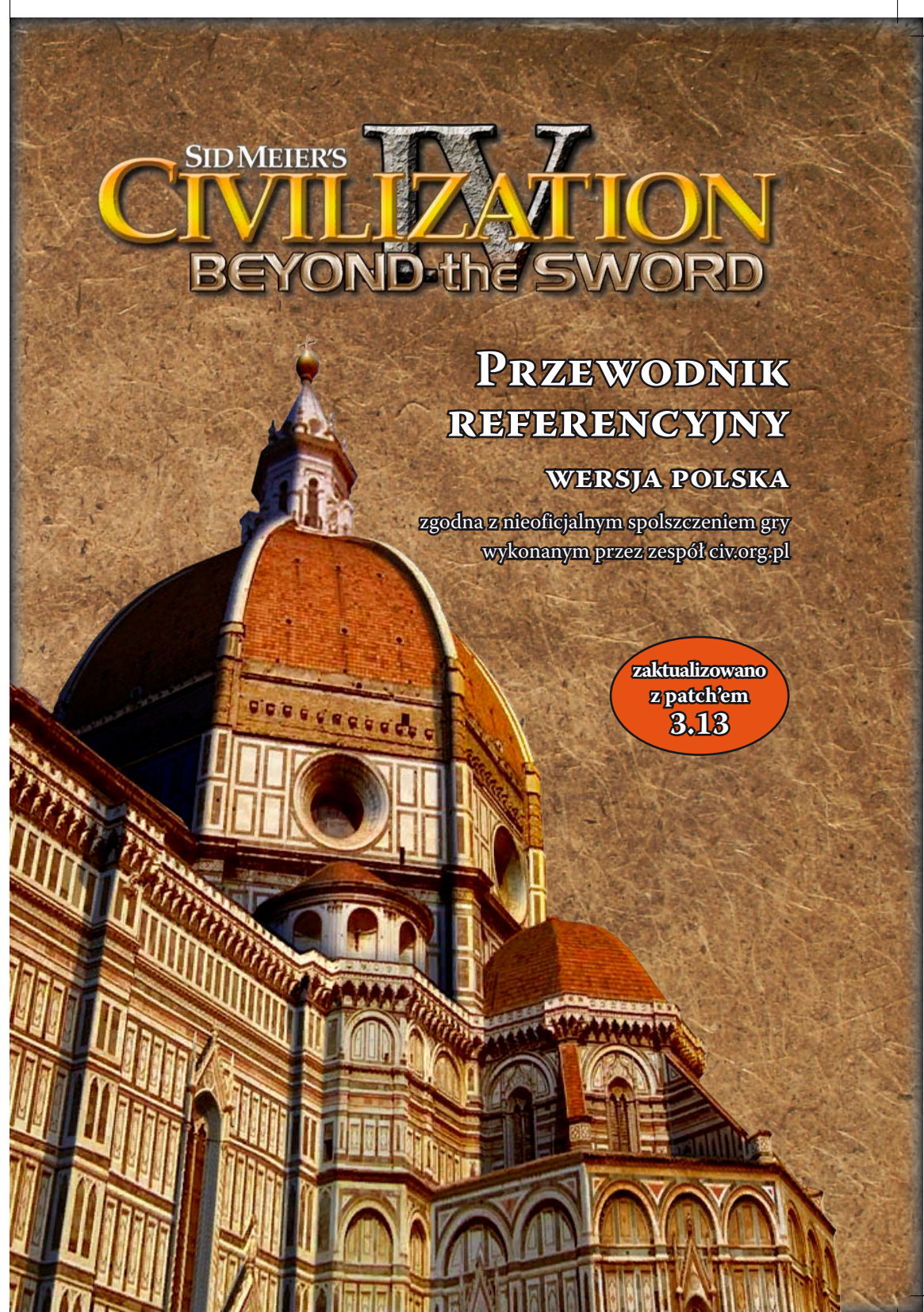
\*

oocia mysz być włączona w pliku NM

<b>Ekran</b>	<b>ROZGRYWKA</b>	<b>AKCJE JEDNOSTEK</b>	<b>PRACE ROBOTNIKÓW</b>
Esc Wyjdź z bieżącego ekranu	Alt Q Zrezygnuj z gry	B Załóż miasto (Osadnicy)	A Automate
Przywołaj Menu	Pause Pauzuj grę	Bombarduj	R Droga / Tory kolejowe
F1 Doradca ds. wewnętrznych	Enter Zakończ turę	W Czekaj	Alt R Tryb „Droga do”
F2 Doradca finansowy	Space Opusć turę	F Fortyfikuj	T Chatka
F3 Doktryny	Ctrl L Wczytaj stan gry	S Straż / Uderz z powietrza	I Fama
F4 Doradca ds. zewnętrznych	Ctrl S Zapisz stan gry	E Odkryj (automat.)	M Kopalnia
F5 Doradca wojenny	Shift F8 Szybki odczyt	Shift P Plądruj	L Tartak
F6 Doradca naukowy	Shift F5 Szybki zapis	G Tryb „Idź do”	K Warsztat
F7 Doradca religijny	Ctrl M Wl./wyt. muzykę	Shift G ~ (wszystkie jednostki)	Q Kamieniołom
F8 Ekran Zwykły	Ctrl R Wl./wyt. surowce	Ctrl G ~ (ten sam typ jednostek)	H Obozowisko
F9 Ekran Demografii	Ctrl T Wl./wyt. siatkę pol	L Załaduj (na statek)	F Sieć rybacka
F10 Ekran Stolicy	Ctrl Y Wl./wyt. produkcję pol	U Wyładuj (ze statku)	O Platforma wiertnicza
F11 Wl./wyt. widok globu	Ctrl B Wl./wyt. minimapę	Ctrl P Patroluj morze	Shift P Pastwisko/Plantacja
F12 Cywilopedia	Alt R Usuri interfejs	Alt R Tryb zmiany bazy	Shift W Winnica, Wiatrak,
Ctrl E Ekran Szpiegostwa	Ctrl I Minimalizuj interfejs	Del Rozwiąż jednostkę	Młyn wodny, Okręt wieloryb.
Ctrl W Budowa Świata	P Podświetl mapę	LPM Zaznacz jednostkę	Shift F Rezerwat przyrody
Ctrl O Opce	Alt S Zaznacz pole	Alt LPM ~ wszystkie na tym polu	Ctrl F Fort
	Prt Scr Zrzuć ekran	Ctrl LPM ~ tego samego typu na tym polu	Alt C Ścinaj dżunglę/las
	LPM ~ lista miast: zaznacz miasto	Ctrl C Aktywuj wszystkie jedn. tego typu	N Sieć handlowa (automat.)
	Shift LPM ~ lista miast: ~ wszystkie	Ctrl A Wymuś ruch dla wszystkich jedn.	Shift Ctrl C Ulepszej najbliższe miasto
	Alt LPM ~ lista miast: ~ wszystkie	NumPad 5 Centruj mapę na jednostkę	<b>KAMERA</b>
	Ctrl LPM ~ lista miast: ~ wszystkie	NumPad PPM Rusz jednostkę	PgUp/PgDn Zbliż/oddal
	Shift PPM ~ lista miast: ustaw Punkt docelowy	Alt PPM Ustaw Punkt docelowy	RM Zbliż/oddal
	LPM PPM Przesuń mapę	Alt PPM ~ lista miast: ~ wszystkie	Shift ↖ ↗ ↙ ↘ ↻
	Ctrl E Ekran Szpiegostwa	Alt PPM ~ lista miast: ~ wszystkie	Ctrl ↖ ↗ ↙ ↘ ↻
	Ctrl W Budowa Świata	Alt PPM ~ lista miast: ~ wszystkie	Ctrl ↖ ↗ ↙ ↘ ↻
	Ctrl O Opce	Alt PPM ~ lista miast: ~ wszystkie	Alt F Widok z satelity
		Alt PPM ~ lista miast: ~ wszystkie	Ctrl F Uwolnij („flying mode”)
		Alt PPM ~ lista miast: ~ wszystkie	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





## CIVILIZATION IV: Beyond the Sword

### Przewodnik referencyjny

#### Wersja polska

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

skład i projekt graficzny

Anion

(kontakt: [civman@o2.pl](mailto: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
<b>Najmniejszy</b> 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
<b>Malutki</b> 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
<b>Mały</b> 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
<b>Normalny</b> 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
<b>Duży</b> 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
<b>Wielki</b> 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
<b>Maraton</b> 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
<b>Długa</b> 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
<b>Normalna</b> 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
<b>Szybka</b> 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).

## PRZEWODNIK REFERENCYJNY

wersja ekonomiczna

	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	inflacja	siła barbarzyńców: –40%
Szlachcic	+3 do zdrowia	20% dużo złota	badania	50% prawd. na atak zwierząt
	+5 do zadowolenia	15% 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% <b>slabi barbarzyńcy</b>	inflacja	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% <b>barbarzyńcy (silni lub slabi)</b>	inflacja	siła barbarzyńców: –20%
	+2 do zdrowia	20% mało złota	badania	85% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	15% dużo złota	koszt jednostek	siła zwierząt: –40% ***
	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%
		5% <b>silni barbarzyńcy</b>	inflacja	2 zwycięstwa przec. barbarzyńcom
		10% <b>slabi barbarzyńcy</b>	inflacja	siła barbarzyńców: –10%
	+2 do zdrowia	20% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% Wojownik, technologia	koszt jednostek	siła zwierząt: –30% ***
	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%
		5% <b>silni barbarzyńcy</b>	inflacja	1 zwycięstwo przec. barbarzyńcom
		15% <b>slabi barbarzyńcy</b>	inflacja	siła barbarzyńców: –5%
	+2 do zdrowia	20% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% Wojownik, technologia	koszt jednostek	siła zwierząt: –20% ***
	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%
	SI otrzymuje dodatkowo	5% <b>silni barbarzyńcy</b>	inflacja	
	na starcie 1 łucznika	15% <b>slabi barbarzyńcy</b>	inflacja	
	+2 do zdrowia	25% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% technologia, mapy	koszt jednostek	siła zwierząt: –10% ***
	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%
	bonus SI: 2 jedn. obronne,	15% <b>slabi barbarzyńcy</b>	inflacja	
	Zwiadowca	15% <b>silni barbarzyńcy</b>	inflacja	
	+2 do zdrowia	25% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% technologia, mapy	koszt jednostek	siła zwierząt: –5% ***
	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%
	bonus SI: 3 jedn. obronne,	15% <b>slabi barbarzyńcy</b>	inflacja	
	Robotnik, Zwiadowca	20% <b>silni barbarzyńcy</b>	inflacja	
	+2 do zdrowia	25% mało złota	badania	90% prawd. na atak zwierząt
	+4 do zadowolenia	10% technologia	koszt jednostek	siła zwierząt: –10% ***
	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%
	bonus SI: 4 jedn. obronne,	10% <b>slabi barbarzyńcy</b>	inflacja	
	Robotnik, Zwiadowca	30% <b>silni barbarzyńcy</b>	inflacja	

\* 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
 <b>Imperium Amerykańskie</b>	Rybołówstwo Rolnictwo	Navy SEAL (Piechota morska)	Centrum hand. (Supermarket)	Lincoln Roosevelt Waszyngton	Filozoficzny, Charyzmatyczny Pracowity, Zorganizowany Ekspansywny, Charyzmatyczny
 <b>Imperium Arabskie</b>	Mistycyzm Koło	Łucznik nubijski (Rycerz)	Madrasa (Biblioteka)	Saladyn	Uduchowiony, Opiekuńczy
 <b>Imperium Azteków</b>	Mistycyzm Polowanie	Jaguar (Zbrojny)	Ołtarz ofiarny (Sąd)	Montezuma	Agresywny, Uduchowiony
 <b>Imperium Babilońskie</b>	Koło Rolnictwo	Łucznik babiloński (Łucznik)	Ogród (Koloseum)	Hammurabi	Agresywny, Zorganizowany
 <b>Imperium Bizantyjskie</b>	Mistycyzm Koło	Katafrakt (Rycerz)	Hipodrom (Teatr)	Justynian I	Uduchowiony, Imperialistyczny
 <b>Imperium Brytyjskie</b>	Rybołówstwo Górnictwo	Czerwone kurtki (Strzelec)	Giełda (Bank)	Churchill Elżbieta Wiktoria	Charyzmatyczny, Opiekuńczy Filozoficzny, Finansowy Finansowy, Imperialistyczny
 <b>Imperium Celtów</b>	Mistycyzm Polowanie	Wojownik galijski (Zbrojny)	Dun (Mury)	Boudika Brennus	Agresywny, Charyzmatyczny Uduchowiony, Charyzmatyczny
 <b>Imperium Chińskie</b>	Rolnictwo Górnictwo	Czo-Ko-Nu (Kusznik)	Pawilon (Teatr)	Mao Zedong Qin Shi Huang	Ekspansywny, Opiekuńczy Pracowity, Opiekuńczy
 <b>Imperium Egipskie</b>	Koło Rolnictwo	Rydwan egipski (Rydwan)	Obelisk (Pomnik)	Hatszepsut Ramzes II	Uduchowiony, Kreatywny Uduchowiony, Pracowity
 <b>Imperium Etiopskie</b>	Polowanie Górnictwo	Wojownik Oromo (Arkebuzer)	Stela (Pomnik)	Zera Jaykob	Kreatywny, Zorganizowany
 <b>Imperium Francuskie</b>	Koło Rolnictwo	Muszkietier (Arkebuzer)	Salon (Obserwatorium)	De Gaulle Ludwik XIV Napoleon	Pracowity, Charyzmatyczny Pracowity, Kreatywny Zorganizowany, Charyzmatyczny
 <b>Imperium Greckie</b>	Rybołówstwo Polowanie	Falanga (Topornik)	Amfiteatr (Koloseum)	Aleksander Perykles	Filozoficzny, Agresywny Filozoficzny, Kreatywny
 <b>Imperium Hiszpańskie</b>	Mistycyzm Rybołówstwo	Konkwistador (Kirasjer)	Cytadela (Zamek)	Izabela	Uduchowiony, Ekspansywny
 <b>Imperium Holenderskie</b>	Rybołówstwo Rolnictwo	Holend. galeon (Galeon)	Grobla (Wał przeciwpowodz.)	Wilhelm I Orański	Kreatywny, Finansowy
 <b>Imperium Indian</b>	Rybołówstwo Rolnictwo	Wojownik Psa (Topornik)	Totem (Pomnik)	Siedzący Byk	Filozoficzny, Opiekuńczy
 <b>Imperium Indyjskie</b>	Mistycyzm Górnictwo	Robotnik indyjski (Robotnik)	Mauzoleum (Więzienie)	Asoka Gandhi	Uduchowiony, Zorganizowany Filozoficzny, Uduchowiony
 <b>Imperium Inków</b>	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
- za każdego Specjalistę dod. +2 do kultury
- za każdy budynek 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 Kwaterna 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, Srebrzem, 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 Religii 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
- **Urząd celny / Feitoria** +1 Szlak handlowy +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

- **Pieniąż** 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 przeciwatomowy** -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 łucznicze** +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 łucznicze** 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**
- **Więzienie / 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



Imperium Japońskie

## Technologie

Rybołówstwo Koło

## Unik. jednostka

Samuraj (Knecht)

## Unik. budynek

Elektr. ciepła (Elektr. węglowa)

## Przywódca

Tokugawa

## Cechy

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 (Koloseum)

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, Kreatywny



Imperium Niemieckie

Polowanie Górnictwo

Panzer (Czołg)

Zakład prod. (Fabryka)

Bismarck Fryderyk

Ekspansywny, Pracowity, Filozoficzny, Zorganizowany



Imperium Osmańskie

Koło Rolnictwo

Janczar (Muskietier)

Hammam (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



Imperium Sumerijskie

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

	<b>Aleksander</b> <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
	<b>Asoka</b> <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
	<b>Bismarck</b> <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
	<b>Boudika</b> <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
	<b>Brennus</b> <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
	<b>Churchill</b> <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
	<b>Cyrus</b> <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, przywódca o zbliżonych wartościach są bardziej sobie przychylni, natomiast mający odległe wartości będą wobec siebie wrogo nastawieni);  
**prawdopodobieństwo pokoju** (procenty dotyczą relacji: zdenerwowany / ostry / 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]



## 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 **Okrętem wielorybiczym** +1 do handlu
- **Aluminium** 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
- **Kremł (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
- **Biurokracja** zwiększa o 25% koszt utrzymania **Korporacji** 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
- **Krabby, 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 **Węgłem** +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 Mauzolosza** +50% do czasu trwania Złotego Wieku
- Tadź Mahal** rozpoczyna Złoty Wiek

### Korporacje

- Kompania Węglowa** z **Miedzią, Srebrem, Węgłem, Złotem, Żelazem** za każde źródło +1 młotek
- Kreatywne Konstrukcje** z **Alumiunium, 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 **Węgłem** 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 wyznaczenie: +1 (+4)	sur. luksusowy: zdenerwowany	zaprzymanie handlu z X: ostrożny	
odmienne wyznaczenie: -1	sur. żywnościowy: zdenerwowany	przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznaczenia: ostrożny	Asoka
bliskość granic: maks. -4	mapy: uprzejmy	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	
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	Bismarck
ulubiona doktryna: +1 (+4)	sur. strategiczny: zdenerwowany	zaprzymanie handlu: uprzejmy	
wspólne wyznaczenie: +1 (+7)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzymanie handlu z X: zdenerwowany	
odmienne wyznaczenie: 0	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny	Boudika
bliskość granic: maks. -2	mapy: zdenerwowany	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	
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	Brennus
ulubiona doktryna: +1 (+2)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzymanie handlu: ostrożny	
wspólne wyznaczenie: +1 (+3)	sur. luksusowy: zdenerwowany	zaprzymanie handlu z X: zdenerwowany	
odmienne wyznaczenie: 0	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny	Churchill
bliskość granic: maks. -4	mapy: ostrożny	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	
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	Cynus
ulubiona doktryna: +1 (+3)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzymanie handlu: zdenerwowany	
wspólne wyznaczenie: +1 (+6)	sur. luksusowy: zdenerwowany	zaprzymanie handlu z X: ostrożny	
odmienne wyznaczenie: -2	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: uprzejmy	Cyryl
bliskość granic: maks. -2	mapy: ostrożny	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	
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	Cyryl
ulubiona doktryna: +1 (+5)	sur. strategiczny: zdenerwowany	zaprzymanie handlu: ostrożny	
wspólne wyznaczenie: +1 (+3)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzymanie handlu z X: zdenerwowany	
odmienne wyznaczenie: -1	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny	Cyryl
bliskość granic: maks. -2	mapy: ostrożny	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	
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	Cyryl
ulubiona doktryna: +1 (+2)	sur. strategiczny: zdenerwowany	zaprzymanie handlu: uprzejmy	
wspólne wyznaczenie: +1 (+4)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzymanie handlu z X: ostrożny	
odmienne wyznaczenie: 0	sur. żywnościowy: zdenerwowany	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznaczenia: ostrożny	Cyryl
bliskość granic: maks. -2	mapy: zdenerwowany	pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy	
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 wyznaczenie** – bonus jaki można uzyskać za tę samą religię państwową; **odmienne wyznaczenie** – 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

	<b>Czaka</b> <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
	<b>Czyngis Chan</b> <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
	<b>Dariusz I</b> <i>Imperium Perskie</i> Zorganizowany, Finansowy doktryna: Państwo policyjne 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
	<b>De Gaulle</b> <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
	<b>Elżbieta</b> <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
	<b>Fryderyk</b> <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
	<b>Gandhi</b> <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
	<b>Gilgamesz</b> <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
	<b>Hammurabi</b> <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
- Koloseum / 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
- Hammam\* +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

## Budynki odpowiedzialne za dostępność specjalistów

	<b>Artysta</b> +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*
	<b>Inżynier</b> +2 młotek +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
	<b>Kapłan</b> +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
	<b>Kupiec</b> +3 do złota +3 do tempa narodzin Wielkich Ludzi	Sklep / Apteka* (2), Rynek / Forum* (2), Wall Street (3)
	<b>Naukowiec</b> +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)
	<b>Szpieg</b> +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)
	<b>Obywatel</b> +1 młotek może być zmieniony w Specjalistę	1 darmowy Specjalista (dowolny z dostępnych) ze Statuty Wolności (w każdym mieście na tym samym kontynencie)
	<b>Wielki Artysta</b> +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, Tadz Mahal, Teatr Narod.
	<b>Wielki Generał</b> +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
	<b>Wielki Inżynier</b> +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
	<b>Wielki Kupiec</b> +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 Eiffa
	<b>Wielki Naukowiec</b> +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
	<b>Wielki Prorok</b> +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, Wrocznia
	<b>Wielki Szpieg</b> +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

## 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 zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
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 zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
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 zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
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 zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: ostrożny wasalizm: uprzejmy
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: przyjaźnielski otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
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 zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany
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 zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany
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 zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
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 zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy

Czaka

Czyngis Chan

Dariusz I

De Gaulle

Elizbieta

Fryderyk

Gandhi

Gilgamesz

Hammurabi

## Przywódcy, cechy i ich ulubione



**Hannibal**  
Imperium Kartagińczyków  
Finansowy, Charyzmatyczny  
doktryna: Wolny rynek  
religia: brak



**Hatshepsut**  
Imperium Egipskie  
Uduchowiony, Kreatywny  
doktryna: Zorganizowana religia  
religia: brak



**Huayna Capac**  
Imperium Inków  
Pracowity, Finansowy  
doktryna: Władza dziedziczna  
religia: brak



**Izabela**  
Imperium Hiszpańskie  
Uduchowiony, Ekspansywny  
doktryna: Teokracja  
religia: Chrześcijaństwo



**Jan II**  
Imperium Portugalskie  
Imperialistyczny, Ekspansywny  
doktryna: Władza dziedziczna  
religia: Chrześcijaństwo



**Juliusz Cezar**  
Imperium Rzymskie  
Zorganizowany, Imperialistyczny  
doktryna: System reprezentacji  
religia: brak



**Justynian I**  
Imperium Bizantyjskie  
Uduchowiony, Imperialistyczny  
doktryna: Teokracja  
religia: Chrześcijaństwo



**Karol Wielki**  
Imperium Św. Państwa Rzymskiego  
Imperialistyczny, Opiekuńczy  
doktryna: System wasalny  
religia: Chrześcijaństwo



**Katarzyna**  
Imperium Rosyjskie  
Kreatywny, Imperialistyczny  
doktryna: Władza dziedziczna  
religia: Chrześcijaństwo

## Zachowania SI\*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Doktryna

## Koszt Efekty

## Kto je preferuje?



## System kastowy

odkrywana z Kodeksem prawnym

- dozwolona nieograniczona liczba **Artystów, Kupców i Naukowców**
- +1 młotek z **Warsztatu**

Wang Kon



## Emancypacja

odkrywana z Demokracją

- podwojone tempo wzrostu **Chatki, Osady i Wioski**
- niezadowolenie u cywilizacji bez wprowadzonej Emancypacji

Lincoln



## Decentralizacja

niski

—



## Merkantylizm

odkrywana z Bankowością

- 1 darmowy **Specjalista** w każdym mieście
- brak zagranicznych Szlaków handlowych
- zagraniczne **Korporacje** nie przynoszą profitów

Roosevelt,  
Tokugawa



## Wolny rynek

odkrywana z Ekonomią

- -25% kosztów utrzymania **Korporacji**
- +1 Szlak handlowy w każdym mieście

Hannibal,  
Mansa Musa



## Nacjonalizacja

odkrywana z Komunizmem

- 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

- +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

- **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

- +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

- +100% do tempa narodzin **Wielkich Ludzi** w miastach z **Religią państwową**
- +1 do kosztu utrzymania każdej jednostki wojskowej

—



## Wolność wyznania

odkrywana z Liberalizmem














- 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?	
 <b>Despotyzm</b>	niski	—	—	Rząd
 <b>Władza dziedziczna</b> <i>odkrywana z Monarchią</i>	niski	+1 do zadowolenia za każdą <b>jednostkę wojskową</b> stacjonującą w mieście	Gilgamesz, Huayna Capac, Jan II, Katarzyna, Ludwik XIV, Pacal II, Ragnar, Sulejman	
 <b>System reprezentacji</b> <i>odkrywana z Konstytucją</i>	średni	+3 do nauki za każdego <b>Specjalistę</b> +3 do zadowolenia w pięciu największych miastach	Juliusz Cezar, Napoleon, Oktawian August, Perykles, Wiktorja	
 <b>Państwo policyjne</b> <i>odkrywana z Faszyzmem</i>	wysoki	+25% do tempa produkcji <b>jednostek wojskowych</b> -50% znużenia wojną	Czaka, Czyngis Chan, Montezuma	
 <b>Równouprawnienie</b> <i>odkrywana z Demokracją</i>	średni	+1 młotek z <b>Miasteczka</b> możliwość zapłaty złotem za przyspieszone ukończenie produkcji w mieście	Boudika, Fryderyk, Gandhi	
 <b>Barbarzyństwo</b>	niski	—	—	
 <b>System wasalny</b> <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	
 <b>Biurokracja</b> <i>odkrywana z Adm. Państwową</i>	wysoki	+50% młotków i złota w stolicy	Hammurabi, Kubilaj Chan, Piotr, Qin Shi Huang	
 <b>Państwo narodowe</b> <i>odkrywana z Nacjonalizmem</i>	brak	możliwość rekrutacji jednostek (1 na turę w jednym mieście)** +25% do szpiegowstwa we wszystkich miastach +2 do zadowolenia z <b>Koszar</b>	Bismarck, Churchill, De Gaulle	
 <b>Wolność słowa</b> <i>odkrywana z Liberalizmem</i>	niski	+100% do kultury we wszystkich miastach +2 do handlu z <b>Miasteczka</b>	Waszyngton	
 <b>Struktura plemienna</b>	niski	—	—	System prawny
 <b>Niewolnictwo</b> <i>odkrywana z Obróbką brązu</i>	średni	możliwość poświęcenia mieszkańców za przyspieszone ukończenie produkcji w mieście (powoduje niezadowolenie)	—	
 <b>Pańszczyzna</b> <i>odkrywana z Feudalizmem</i>	niski	<b>Robotnicy</b> budują <b>Ulepszenia</b> o 50% szybciej	—	

System prawny

Zatrudnienie

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

bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: -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 wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Hannibal
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+5) odmienne wyznanie: -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 wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+5) odmienne wyznanie: -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 wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Huayna Capac
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+6) odmienne wyznanie: -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 wyznania: uprzejmy pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Izabela
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: -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 wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Jan II
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: -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 wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Juliusz Cezar
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+6) odmienne wyznanie: -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 wyznania: przyjacielski pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Justynian I
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+6) odmienne wyznanie: -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 wyznania: uprzejmy pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Karol Wielki
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+5) odmienne wyznanie: -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 wyznania: ostrożny pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany	Katarzyna

Hannibal

Hatszepsut

Huayna Capac

Izabela

Jan II

Juliusz Cezar

Justynian I

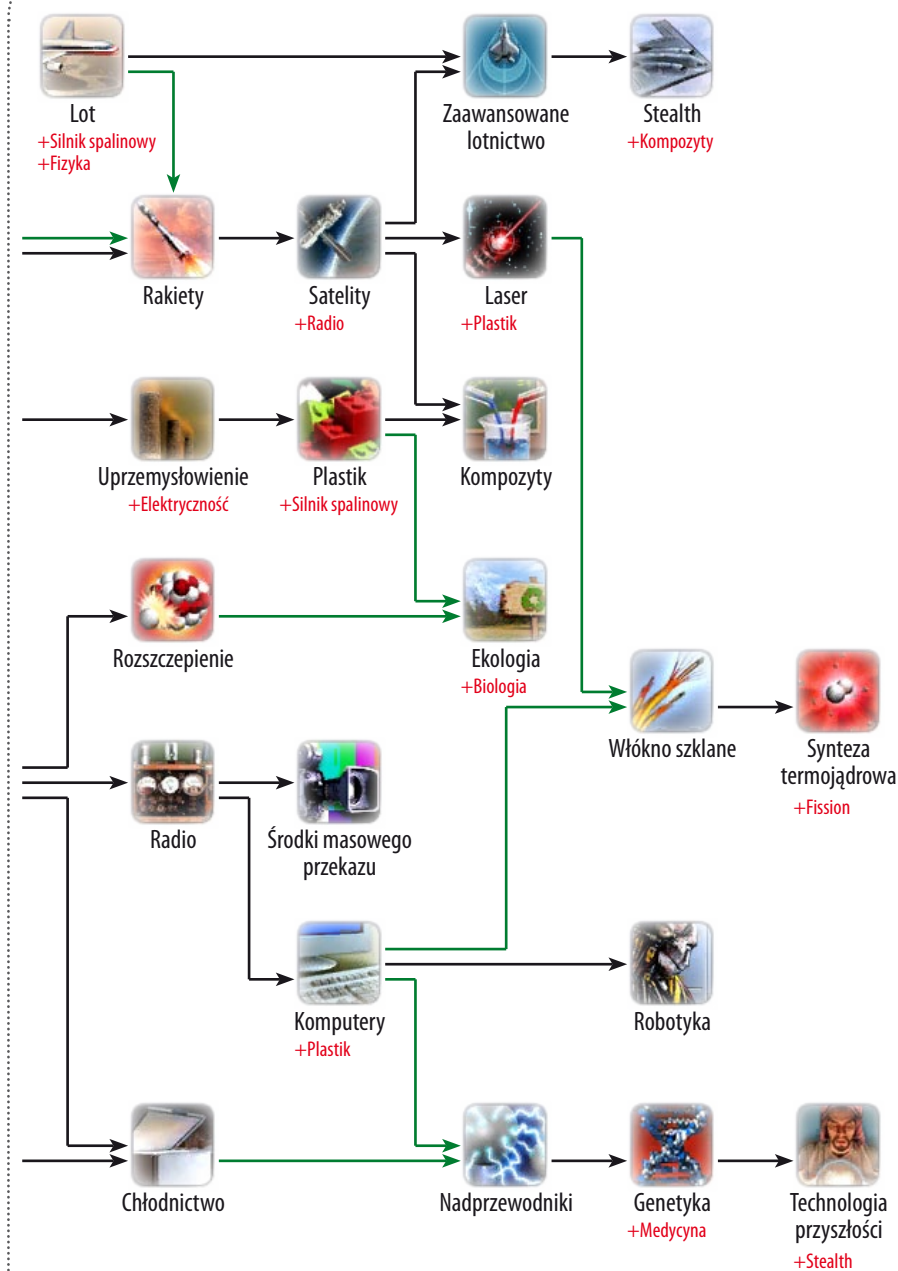
Karol Wielki

Katarzyna

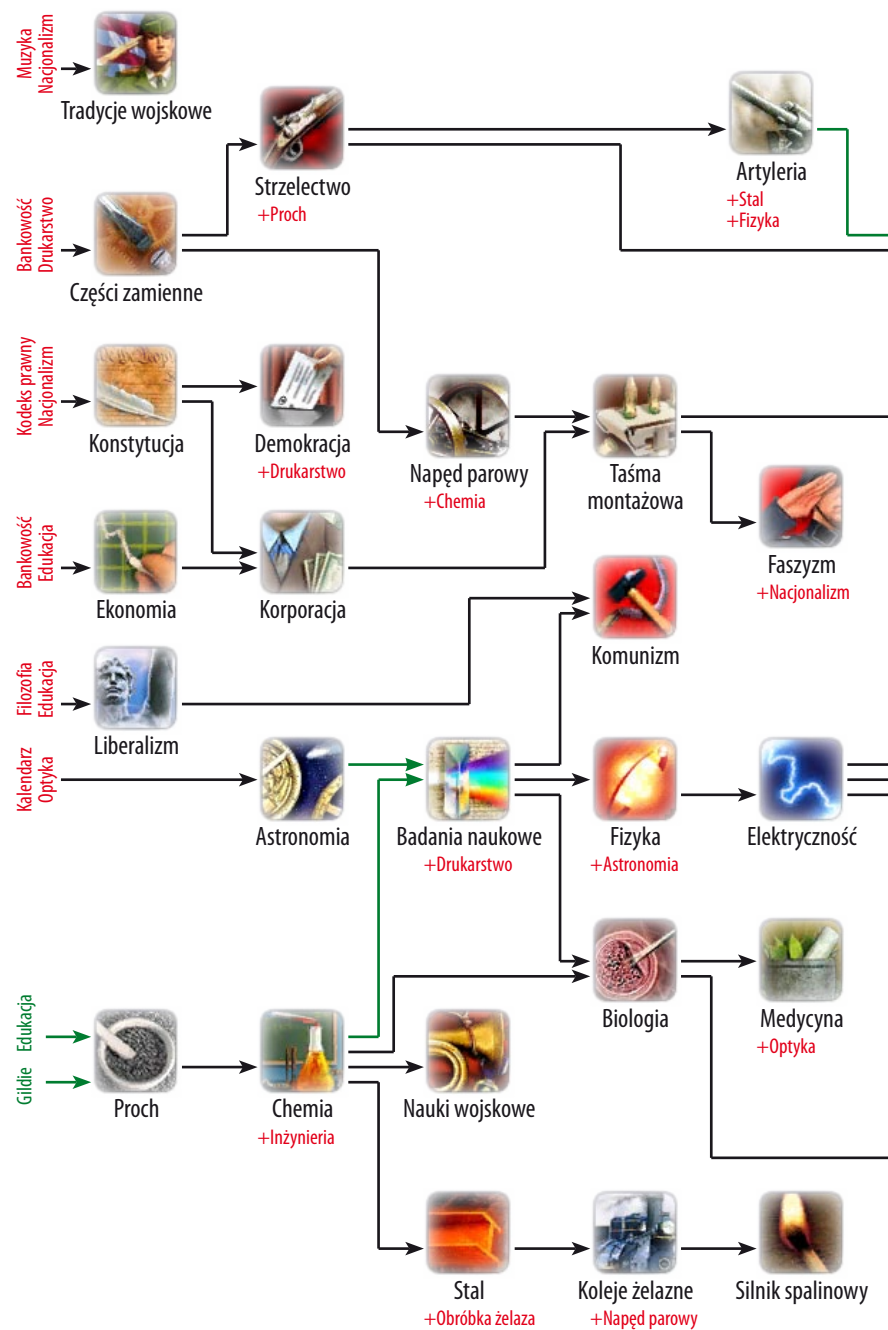
## Przywódcy, cechy i ich ulubione

**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, Opiekuńczy  
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: 2preferuje: 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: 0preferuje: 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: 2preferuje: 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: 0preferuje: 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: 2preferuje: 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: 1preferuje: 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: 2preferuje: 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: 2preferuje: 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: 1PRZEWODNIK REFERENCYJNY  
wersja ekonomiczna





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: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+4) odmienne wyznaczenie: 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 wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+2) odmienne wyznaczenie: 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 wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznaczenie: +1 (+4) odmienne wyznaczenie: -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 wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+6) odmienne wyznaczenie: -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 wyznaczenia: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: zdenerwowany
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+6) wspólne wyznaczenie: +1 (+2) odmienne wyznaczenie: 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 wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+4) odmienne wyznaczenie: -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 wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznaczenie: +1 (+2) odmienne wyznaczenie: -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 wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
bazowo: -1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+5) wspólne wyznaczenie: +1 (+4) odmienne wyznaczenie: 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 wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznaczenie: +1 (+3) odmienne wyznaczenie: 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 wyznaczenia: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy

Kubilai Chan

Lincoln

Ludwik XIV

Mansa Musa

Mao Zedong

Mehmed II

Montezuma

Napoleon

Oktawian

August

# Przywódcy

## Przywódcy, cechy i ich ulubione

**Pacal II***Imperium Majów*

Finansowy, Ekspansywny  
doktryna: Władza dziedziczna  
religia: brak

**Perykles***Imperium Greckie*

Filozoficzny, Kreatywny  
doktryna: System reprezentacji  
religia: brak

**Piotr***Imperium Rosyjskie*

Filozoficzny, Ekspansywny  
doktryna: Biurokracja  
religia: Chryścijaństwo

**Qin Shi Huang***Imperium Chińskie*

Pracowity, Opiekuńczy  
doktryna: Biurokracja  
religia: Taoizm

**Ragnar***Imperium Wikingów*

Finansowy, Agresywny  
doktryna: Władza dziedziczna  
religia: brak

**Ramzes II***Imperium Egipskie*

Uduchowiony, Pracowity  
doktryna: Zorganizowana religia  
religia: brak

**Roosevelt***Imperium Amerykańskie*

Pracowity, Zorganizowany  
doktryna: Merkantyizm  
religia: Chryścijaństwo

**Saladyn***Imperium Arabskie*

Opiekuńczy, Uduchowiony  
doktryna: Teokracja  
religia: Islam

**Siedzący Byk***Imperium Indian*

Filozoficzny, Opiekuńczy  
doktryna: Ochrona środowiska  
religia: brak

## Zachowania SI\*

preferuje: kultura, wzrost  
buduje cuda: bardzo często  
trenuje wojsko: dość często  
agresja: niska  
szpiegostwo: normalne  
handel techn.: niechętnie, 50%

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

preferuje: produkcja, nauka  
buduje cuda: bardzo często  
trenuje wojsko: dość często  
agresja: umiarkowana  
szpiegostwo: normalne  
handel techn.: chętnie, 10%

znacznik relacji: 6  
prawd. pokoju (%): 20/70/100/100  
odwaga w ataku: przeciętna  
burzenie miast: nigdy  
czas odmowy rozmów: średni  
respekt wojenny: 0

preferuje: nauka, wzrost  
buduje cuda: często  
trenuje wojsko: często  
agresja: wysoka  
szpiegostwo: wysokie  
handel techn.: chętnie, 10%

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

preferuje: produkcja, wzrost  
buduje cuda: często  
trenuje wojsko: umiarkowanie  
agresja: niska  
szpiegostwo: średnie  
handel techn.: niechętnie, 30%

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

preferuje: wojsko  
buduje cuda: bardzo rzadko  
trenuje wojsko: ekstremalnie  
agresja: bardzo wysoka  
szpiegostwo: normalne  
handel techn.: niechętnie, 30%

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

preferuje: kultura, produkcja  
buduje cuda: ekstremalnie  
trenuje wojsko: umiarkowanie  
agresja: średnia  
szpiegostwo: normalne  
handel techn.: chętnie, 60%

znacznik relacji: 6  
prawd. pokoju (%): 20/70/100/100  
odwaga w ataku: podwyższona  
burzenie miast: nigdy  
czas odmowy rozmów: średni  
respekt wojenny: 0

preferuje: produkcja, złoto  
buduje cuda: umiarkowanie  
trenuje wojsko: umiarkowanie  
agresja: niska  
szpiegostwo: wysokie  
handel techn.: chętnie, 30%

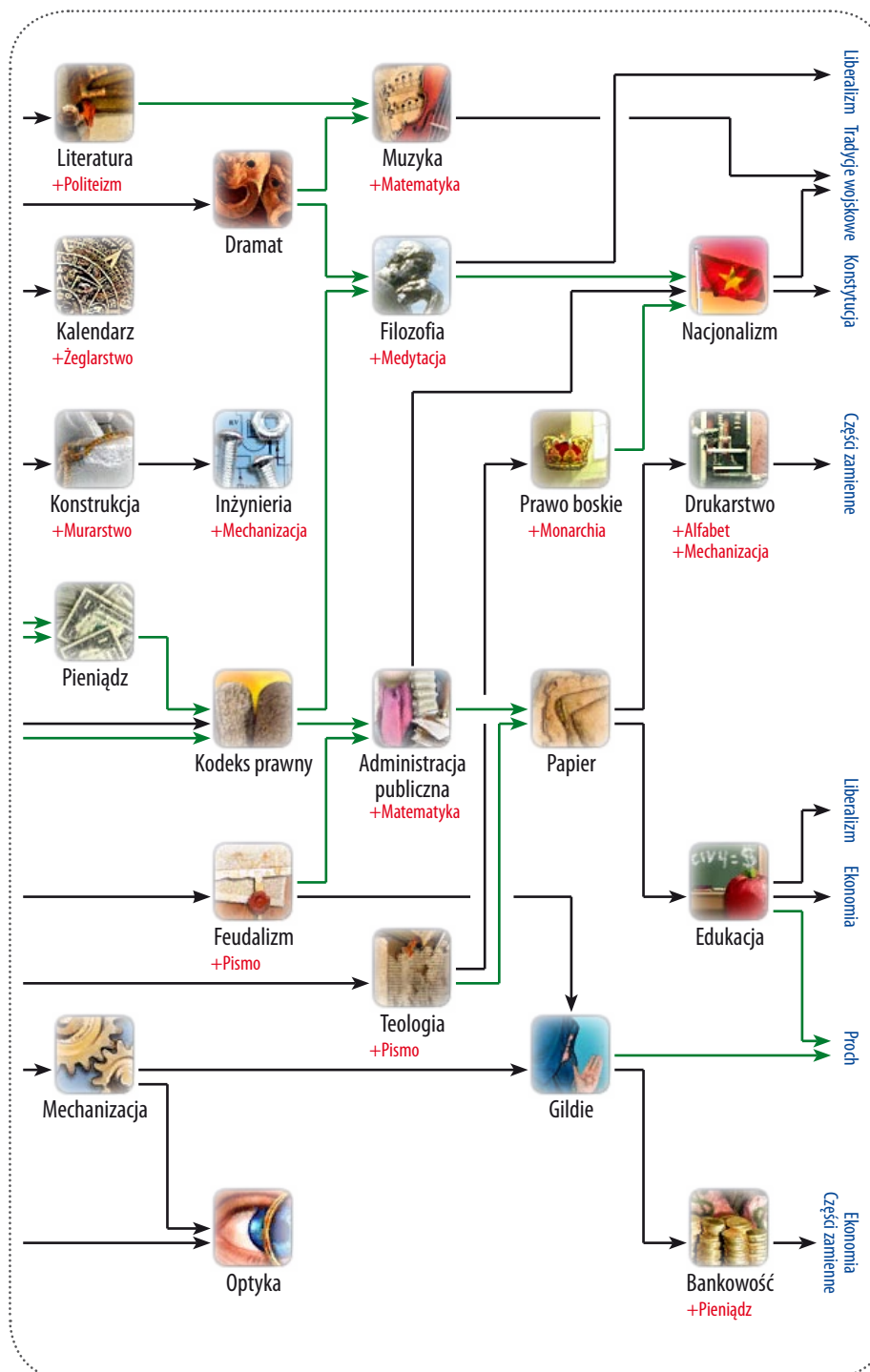
znacznik relacji: 8  
prawd. pokoju (%): 10/50/90/100  
odwaga w ataku: przeciętna  
burzenie miast: nigdy  
czas odmowy rozmów: długi  
respekt wojenny: 0

preferuje: wojsko, religia  
buduje cuda: bardzo rzadko  
trenuje wojsko: często  
agresja: średnia  
szpiegostwo: normalne  
handel techn.: umiarkowanie, 40%

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

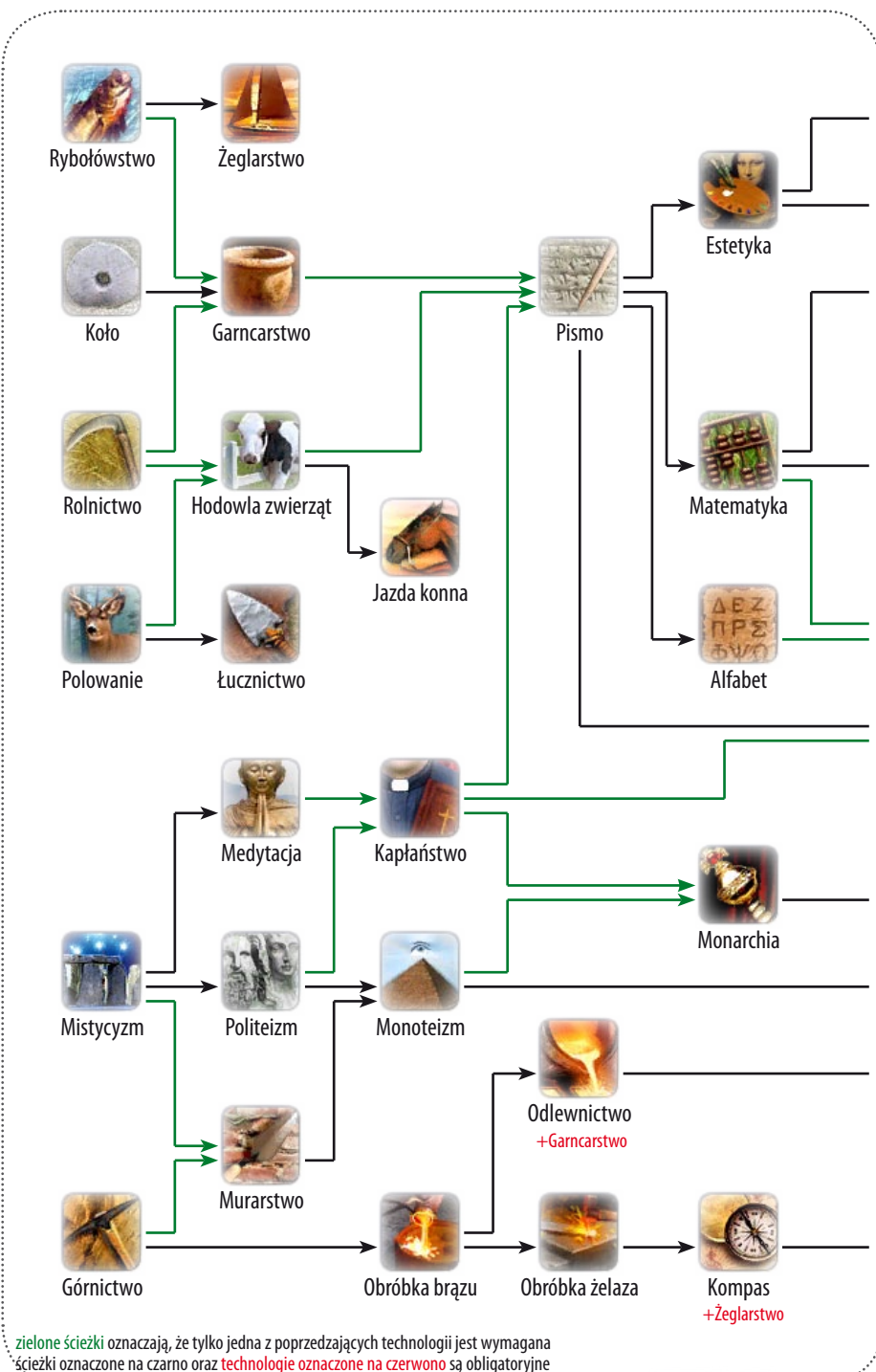
preferuje: wojsko, wzrost  
buduje cuda: nigdy  
trenuje wojsko: bardzo często  
agresja: średnia  
szpiegostwo: wysokie  
handel techn.: niechętnie, 80%

znacznik relacji: 8  
prawd. pokoju (%): 50/90/100/100  
odwaga w ataku: wysoka  
burzenie miast: rzadko  
czas odmowy rozmów: bardzo długi  
respekt wojenny: 0



PRZEWODNIK REFERENCYJNY  
wersja ekonomiczna





## 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 zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Pacal II
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 zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie 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 zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie 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 zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie 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 zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie 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 zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie 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 zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie 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 zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: uprzejmy pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Saladyn
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 zaprzestanie handlu: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Siedzący Byk

## PRZEWODNIK REFERENCYJNY

wersja ekonomiczna

## 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: 1preferuje: 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: 1preferuje: 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: 1preferuje: 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: 2preferuje: 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: 0preferuje: 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: 0preferuje: 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: 0preferuje: 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: 0preferuje: 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
<b>Stealth</b> Przyszłość	8000	Kompozyty, Zaawansowane lotnictwo	Niszczyciel Stealth*, Bombowiec Stealth*	—
<b>Strzelectwo</b> 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)
<b>Synteza termojądrowa</b> Przyszłość	8000	Włókno szklane, Rozszczepienie	Silnik SK	pierwszy wynalazca otrzymuje Wielkiego Inżyniera
<b>Środki masowego przekazu</b> Współczesność	3600	Radio	Wieża nadawcza, Hollywood (C), ONZ (C), Cywilizowani Jubilerzy (K)*	przestarzały staje się Pałac Apostolski (C)
<b>Taśma montażowa</b> Epoka Przemysłowa	5000	Korporacja, Napęd parowy	Piechota*, Fabryka, Zakład produkcyjny, Elektrownia węglowa, Elektrownia ciepła, Pentagon (C)	—
<b>Technologia przyszłości</b> Przyszłość	10 000	Stealth, Genetyka	ta technologia może być wynaleziona wielokrotnie	+1 do zdrowia w każdym mieście +1 do zadowolenia w każdym mieście
<b>Teologia</b> Średniowiecze	500	Pismo, Monoteizm	Hagia Sophia (C), Pałac Apostolski (C)	odkrywa Teokrację pierwszy wynalazca odkrywa Chrześcijaństwo
<b>Tradycje wojskowe</b> Renesans	2000	Muzyka, Nacjonalizm	Konkwistador*, Kirasjer*, Kawaleria*, Kozak*, Akademia West Point (CN)	umożliwia pakt obronny
<b>Upemysłowienie</b> Epoka Przemysłowa	6500	Elektryczność, Taśma montażowa	Piechota morską*, Navy SEAL*, Czolg*, Panzer*, Pancernik Park maszynowy	odkrywa Aluminium przestarzała staje się Kość słoniowa
<b>Włókno szklane</b> Współczesność	7500	Komputery lub Laser	Kokpit SK	przestarzały staje się Kreml (C)
<b>Zaawansowane lotnictwo</b> Współczesność	5000	Satelity, Lot	Helikopter, Myśliwiec odrzutowy	przestarzałe stają się Stajnie
<b>Żeglarstwo</b> Starożytność	100	Rybołówstwo	Galera, Triera*, Latarnia morską, Przystań handlowa, Wielka Latarnia Morską (C)*, Statu 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
 <b>Pieniądz</b> Antyk	400	Matematyka lub Alfabet	Rynek, Forum, Sklep*, Apteka*	+1 Szlak handlowy w miastach umożliwia handel złotem w dypl. umoliwia przekierowanie produkcji na Złoto
 <b>Pismo</b> Starożytność	120	Hodowla zwierząt lub Kapłaństwo lub Garncarstwo	Biblioteka, Madrasa	umożliwia otwarcie granic
 <b>Plastik</b> Współczesność	7000	Silnik spalinowy, Upzemysłowienie	Platforma wiertnicza Elektrownia wodna, Zapora Trzech Przełomów (C), Biopaliwa SA (K)*	przestarzałe staje się <b>Futro</b>
 <b>Politeizm</b> Starożytność	100	Mistycyzm	Partenon (C), Świątynia Artemidy (C)	pierwszy wynalazca odkrywa <b>Hinduizm</b>
 <b>Polowanie</b> Starożytność	40	—	Obozowisko Skaut, Włóczyk, Impi, Holkan	—
 <b>Prawo boskie</b> Średniowiecze	1200	Teologia, Monarchia	Wersal (C), Spiralny Minaret (C)	pierwszy wynalazca odkrywa <b>Islam</b>
 <b>Proch</b> Renesans	1200	Edukacja lub Gildie	Arkebuzer, Muszkietier, Janczar, Wojownik Oromo, Konkwistador*, Kirasjer*	odkrywa <b>Wyniszczenie</b>
 <b>Radio</b> Współczesność	6000	Elektryczność	Określ podwodny, Myśl. okręt podwodny*, Bombowiec*, Pocisk manewrujący*, Wieża Eiffa (C), Rock'n' Roll (C), Chrystus Zbawiciel (C)	—
 <b>Rakiety</b> Współczesność	5000	Artyleria lub Lot, Strzelectwo	Piechota SAM, Myśliwski okręt podwodny*, Pocisk manewrujący*, Taktyczny pocisk jądrowy*, Pocisk jądrowy*, Aluminium SA (K), Program Apollo (PN)	—
 <b>Robotyka</b> Współczesność	8000	Komputery	Piechota Zmech., Krążownik raketowy, Niszczyciel Stealth*, Bombowiec Stealth*, Winda Kosmiczna (C)*	—
 <b>Rolnictwo</b> Starożytność	60	—	Farma	—
 <b>Rozszczepienie</b> Epoka Przemysłowa	5500	Elektryczność	Taktyczny pocisk jądrowy*, Pocisk jądrowy*, Elektrownia nuklearna, Projekt Manhattan (P)	—
 <b>Rybołówstwo</b> Starożytność	40	—	Sieć rybacka Kuter	umożliwia ulepszenie pól wodnych
 <b>Satelity</b> Współczesność	6000	Rakiety, Radio	Miejsce dokowania SK, Winda Kosmiczna (C)*	odkrywa mapę świata
 <b>Silnik spalinowy</b> Epoka Przemysłowa	3600	Koleje żelazne	Szyb naftowy Transportowiec, Niszczyciel, Myśliwski okręt podwodny*, Transport publiczny, Kreatywne Konstr. (K)*	przestarzałe stają się <b>Wieloryby</b>
 <b>Stal</b> 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

Tokugawa

Wang Kon

Waszyngton

Wilhelm I

Wiktoria

Zera Jaykob

Oranjski

Przywódcy

## Cechy i ich efekty

## Kto je ma?

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

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



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

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

Ulepszenie	Bonus bazowy	Bonus z surowcami, doktrynami i techn.	Inne efekty
 <b>Chatka</b> wymaga: <i>Garncarstwo</i>	+1 H		staje się Osadą po 10 turach** plądrowanie: +10 złota
 <b>Droga</b> wymaga: <i>Koło</i>			zabiera tylko 0,5 punktu ruchu na wszystkich polach
 <b>Farma</b> wymaga: <i>Rolnictwo</i>	+1 Ż	Kukurydza, Pszenica +2 Ż Ryż +1 Ż	+1 Ż z nawodnieniem +1 Ż z <i>Biologią</i> może być budowana tylko na płaskim terenie plądrowanie: +5 złota
 <b>Fort</b> wymaga: <i>Matematyka</i>			+25% do obrony funkcjonuje jako miasto podczas walki może być użyty jako port przez <i>Jednostki morskie</i>
 <b>Kamieniołom</b> wymaga: <i>Murarstwo</i>		Kamień +2 M Marmur +1 M, +2 H	+1 M z Torami kolejowymi plądrowanie: +5 złota
 <b>Kopalnia</b> wymaga: <i>Górnictwo</i>	+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
 <b>Miasteczko</b> ulepszona <i>Wioska</i>	+4 H		+1 M z <i>Równouprawnieniem</i> +2 H z <i>Wolnością słowa</i> +1 H z <i>Drukarstwem</i> plądrowanie: +25 złota
 <b>Młyn wodny</b> wymaga: <i>Mechanizacja</i>	+1 M		+1 Ż z <i>Nacjonalizacją</i> +1 M z <i>Częściami zamiennymi</i> +2 H z <i>Elektrycznością</i> wymaga sąsiedztwa rzeki może być budowany tylko na płaskim terenie plądrowanie: +5 złota
 <b>Obozowisko</b> wymaga: <i>Polowanie</i>		Futro +3 H Jelenie +2 Ż Kość słoniowa +1 M, +1 H	plądrowanie: +5 złota*
 <b>Okręt wielorybiczny</b> wymaga: <i>Optyka</i>		Wieloryby +1 M, +2 H	może być budowany tylko na wodzie plądrowanie: +5 złota
 <b>Osada</b> ulepszona <i>Chatka</i>	+2 H		staje się wioską po 20 turach** plądrowanie: +15 złota
 <b>Pastwisko</b> wymaga: <i>Hodowla zwierząt</i>		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
 <b>Elektryczność</b> Epoka Przemysłowa	4500	Fizyka	Bunkier, Schron przeciwatomowy, Broadway (C)	+1 do handlu z <i>Wiatraka</i> +2 do handlu z <i>Młyna wodnego</i>
 <b>Estetyka</b> Antyk	300	Pismo	Partenon (C), Posąg Zeusa (C), Shwedagon (C)	—
 <b>Faszyzm</b> Epoka Przemysłowa	2400	Nacjonalizm, Taśma montażowa	Spadochroniarz* Góra Rushmore (CN)	pierwszy wynalazca otrzymuje <i>Wielkiego Generała</i> umożliwia trwały sojusz odkrywa <i>Państwo policyjne</i>
 <b>Feudalizm</b> Średniowiecze	700	Pismo, Monarchia	Łucznik walijski*	umożliwia wasalizm odkrywa <i>System wasalny</i> , <i>Pańszczyznę</i>
 <b>Filozofia</b> Średniowiecze	800	Kodeks prawny lub Dramat, Medytacja	Angkor Vat (C)	odkrywa <i>Pacyfizm</i> pierwszy wynalazca odkrywa <i>Taoizm</i>
 <b>Fizyka</b> Epoka Przemysłowa	4000	Astronomia, Badania naukowe	Sterowiec	pierwszy wynalazca otrzymuje <i>Wielkiego Naukowca</i> odkrywa <i>Uran</i>
 <b>Garncarstwo</b> Starożytność	80	Rybolówstwo lub Rolnictwo, Koło	Chatka Spichlerz, Taras	—
 <b>Genetyka</b> Przyszłość	7000	Medycyna, Nadprzewodniki	Komora hibernacyjna SK	+3 do zdrowia w każdym mieście
 <b>Gildie</b> Średniowiecze	1000	Feudalizm, Mechanizacja	Rycerz*, Łucznik nubijski*, Katafrakt*, Sklep*, Apteka*	+1 młotek z <i>Warsztatu</i>
 <b>Górnictwo</b> Starożytność	50	—	Kopalnia	—
 <b>Hodowla zwierząt</b> Starożytność	100	Polowanie lub Rolnictwo	Pastwisko	odkrywa <i>Konie</i>
 <b>Inżynieria</b> Średniowiecze	1000	Mechanizacja, Konstrukcja	Pikinier, Landsknecht, Trebuszet Zamek, Cytadela, Katedra Notre Dame (C)	+1 punkt ruchu po drogach
 <b>Jazda konna</b> Antyk	250	Hodowla zwierząt	Łucznik konny*, Jazda numidyjska*, Tatar*, Rycerz*, Łucznik nubijski*, Katafrakt*, Konkwistador*, Kirasjer*, Kawaleria*, Kozak*, Słoni bojowy*, Słoni z balistą*, Stajnia, Jurta	
 <b>Kalendarz</b> Antyk	350	Żeglarsstwo, Matematyka	Plantacja Mauzoleum Mauzolos (C)	centruje mapę świata
<b>Kapłaństwo</b> Starożytność	60	Medytacja lub Politeizm	Świątynie (wszystkie wyznania) Ziggurat, Wyrocznia (C)	—
<b>Kodeks prawny</b> Antyk	350	Kapłaństwo lub Pieniądz, Pismo	Sąd, Ołtarz ofiarny*, Ratusz*, Chichen Itza (C)	odkrywa <i>System kastowy</i> pierwszy wynalazca odkrywa <i>Konfucjanizm</i>



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

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

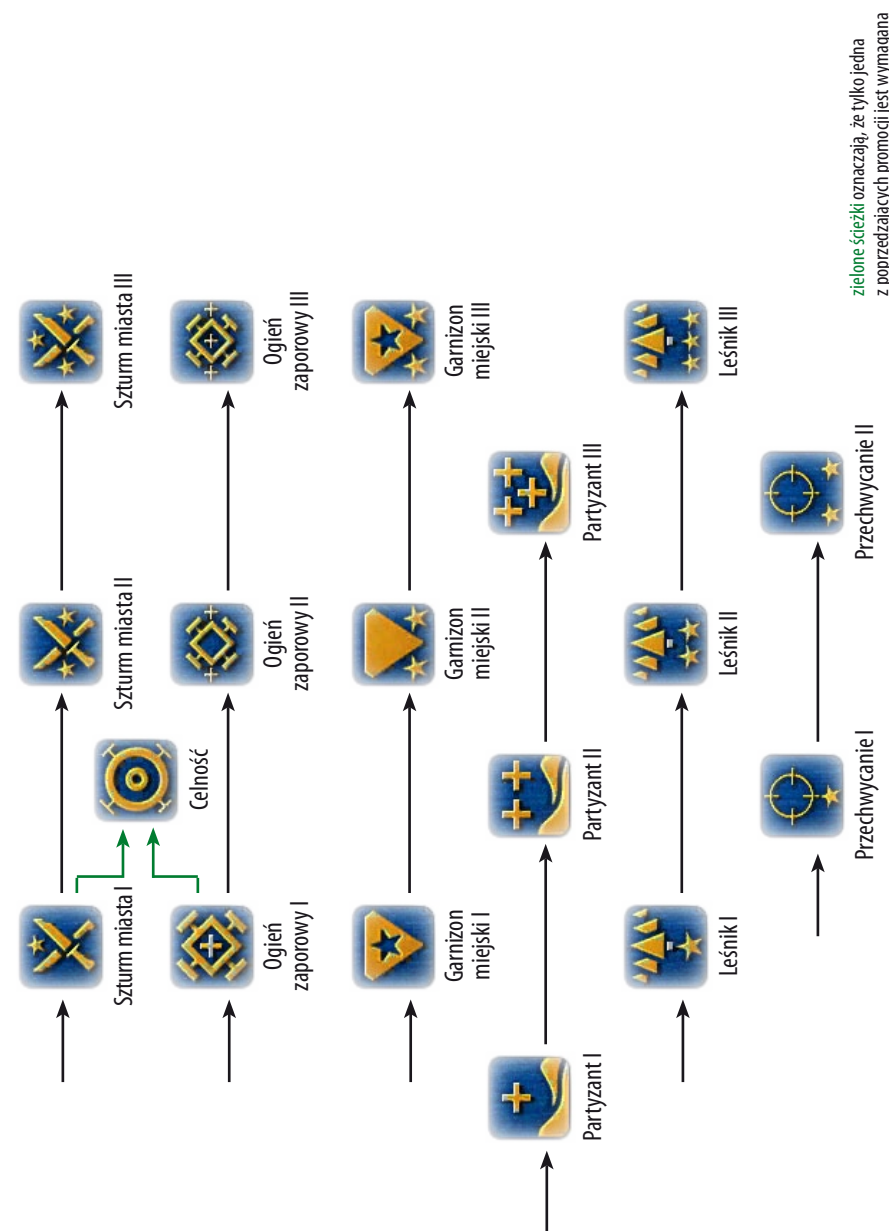
Ż żywność M młotki H handel

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

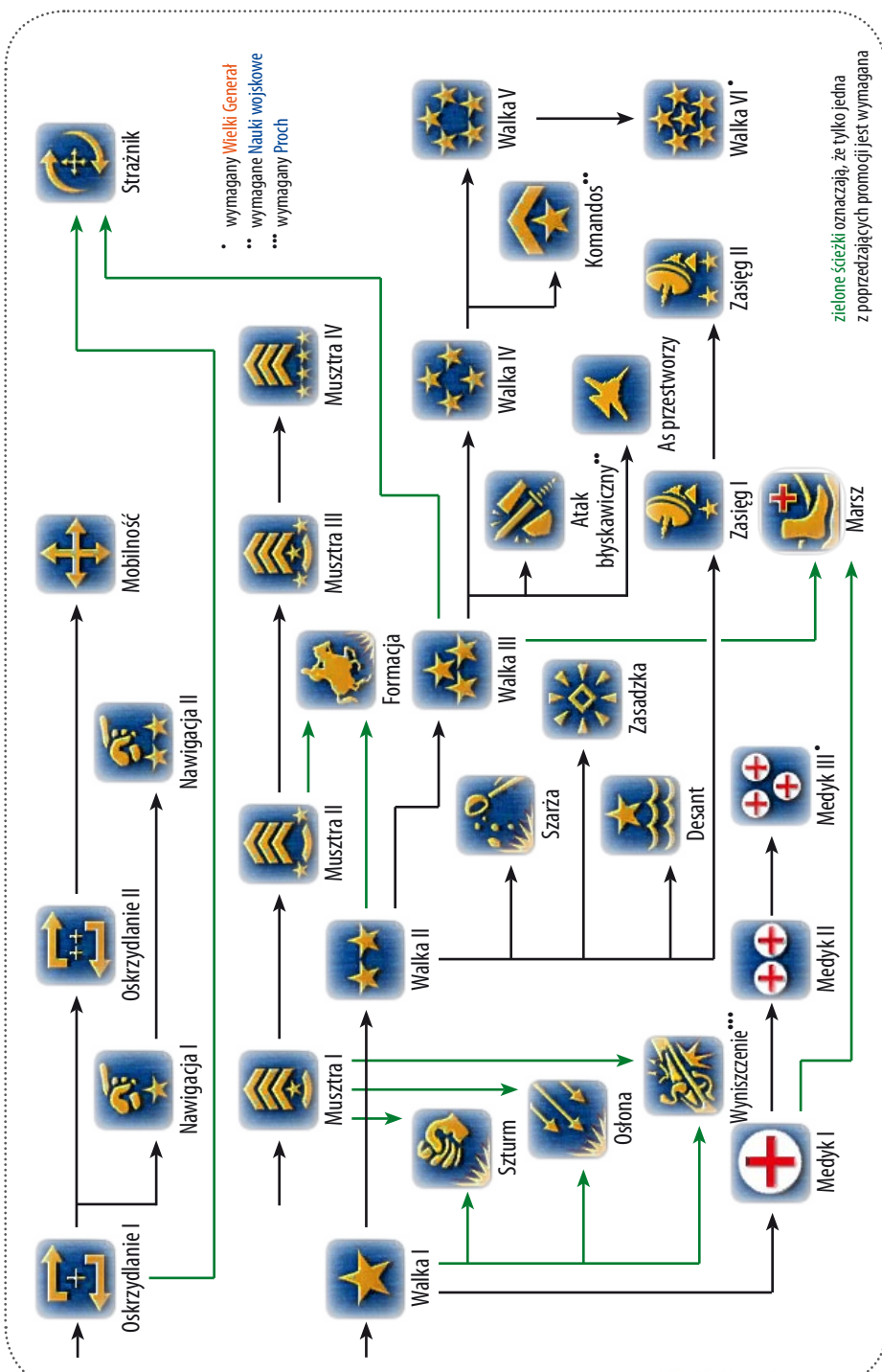
\*\* Dotyczy **Normalnej** prędkości gry; liczba tur jest różna dla innych ustawień. Wartości mnożników dla pozostałych prędkości wynoszą: **Szybka** ×0,67; **Długa** ×1,50; **Maraton** ×3,00 (!).

















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

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






































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






Ż żywność M młotki H handel  
• unikalny budynek




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



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



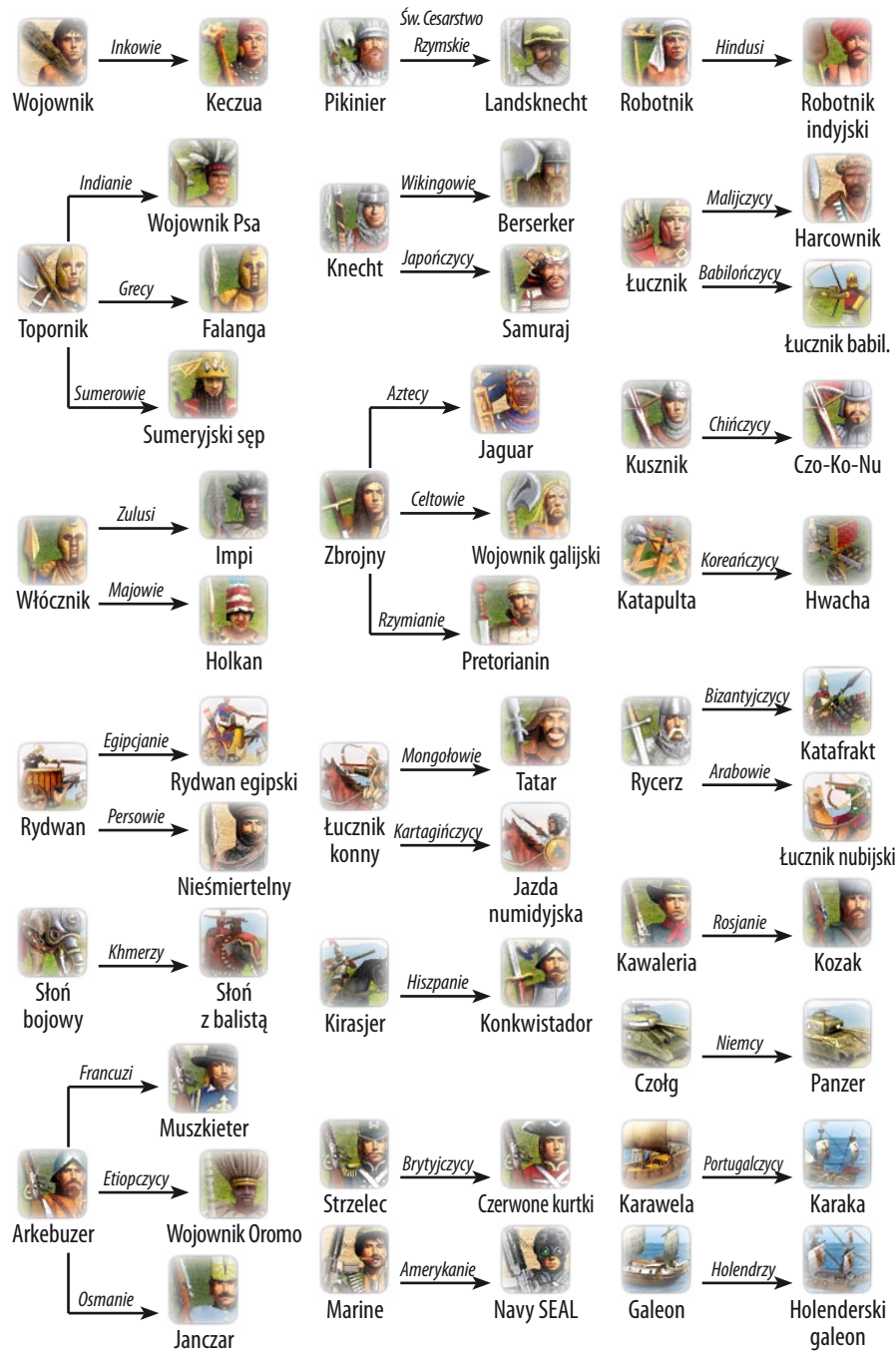
Promocja	Grupy jednostek	Efekty
<b>Musztra I</b>	łucznicze, oblężnicze, strzeleckie, pancerne, helikopter, morskie	+1 szansa na Pierwsze uderzenie
<b>Musztra II</b> wymaga: Musztra I	łucznicze, oblężnicze, walczące wręcz, strzeleckie, pancerne, helikopter, morskie	+1 Pierwsze uderzenie odnosi o 20% mniej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

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

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

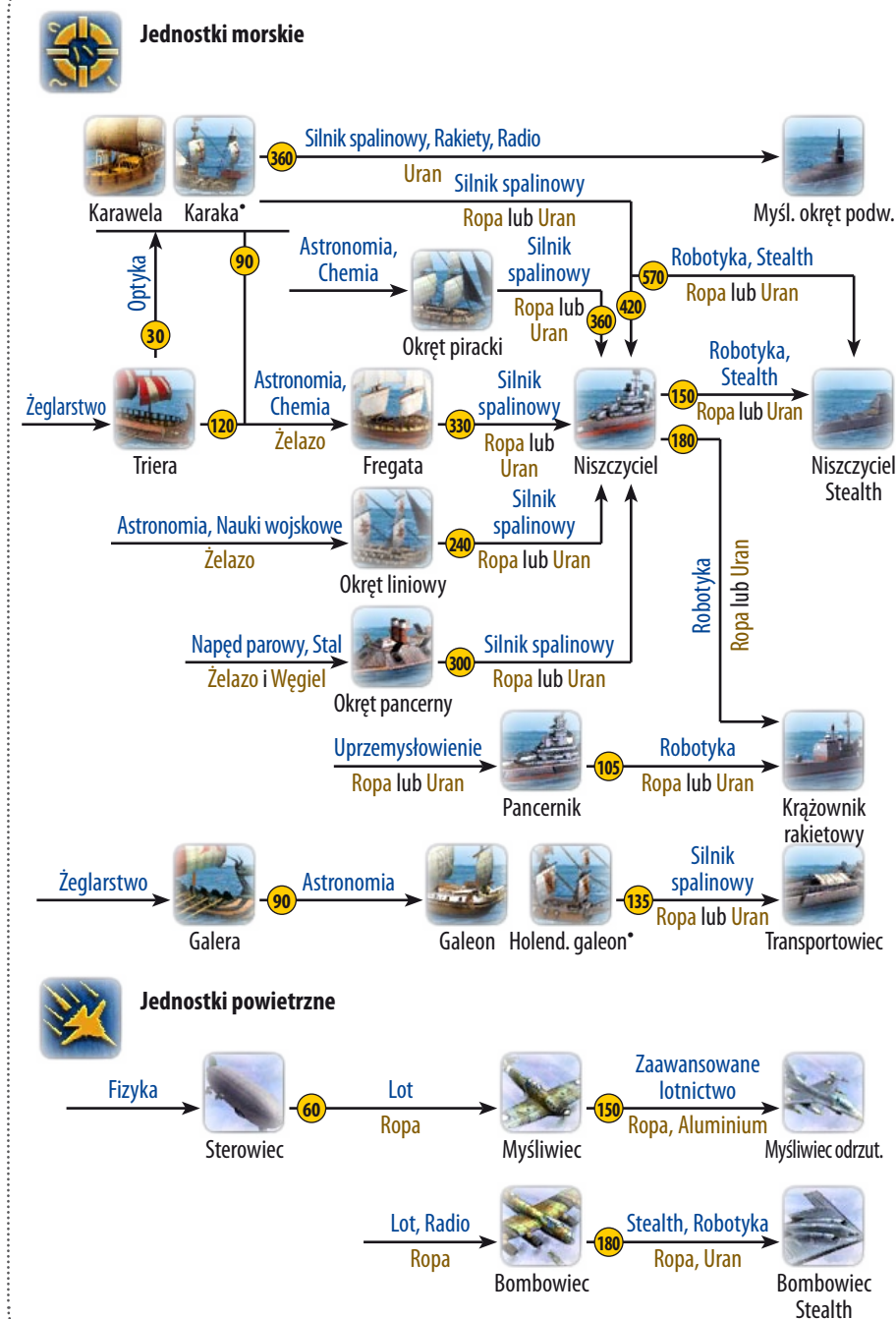
Promocja	Grupy jednostek	Efekty
 <b>As przestworzy</b> <i>wymaga: Walka III</i>	powietrzne	+25% do szansy uniknięcia przechwycenia
 <b>Atak błyskawiczny</b> <i>wymaga: Walka III, Nauki wojskowe</i>	konne, pancerne, helikopter, morskie	możliwość wielokrotnego ataku w jednej turze
 <b>Celność</b> <i>wymaga: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





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

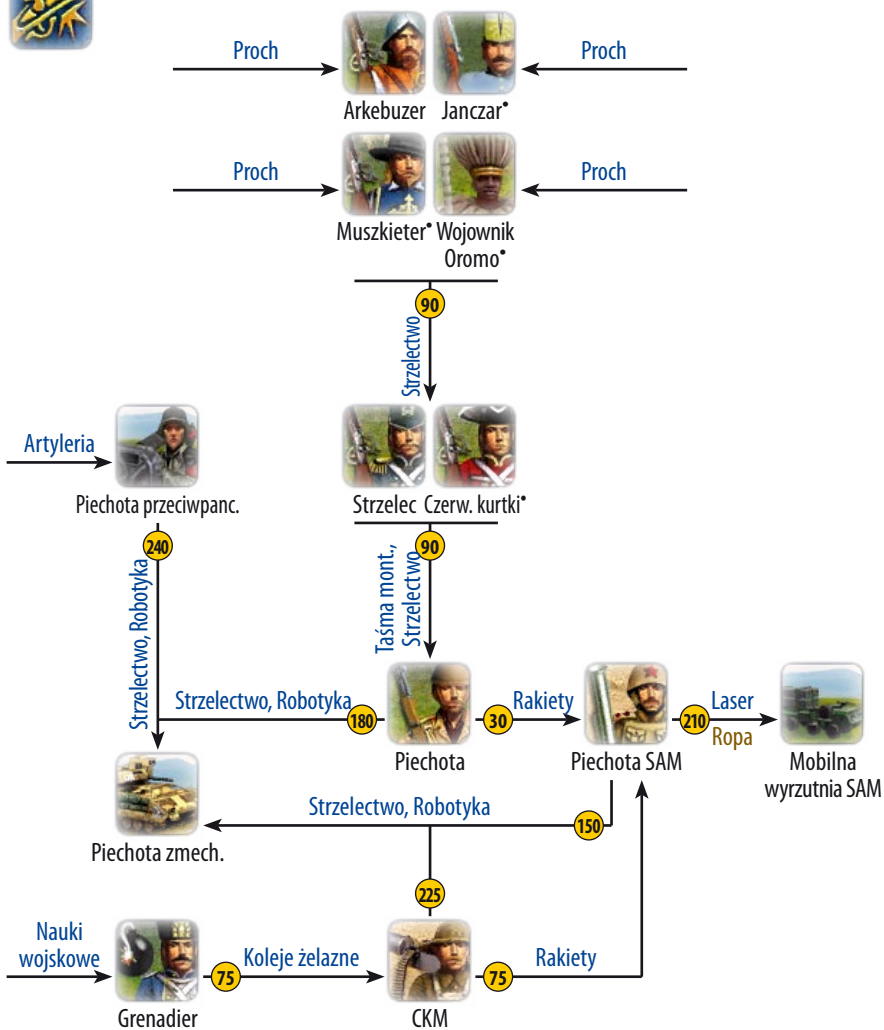
Budynek	Młotki*	Wymagania	Efekty
	<b>Schron przeciwatomowy</b>	100 Elektryczność <b>Projekt Manhattan</b>	−50% zniszczeń od pocisków jądrowych
	<b>Seowon</b> Koreańczycy (Uniwersytet)	200 Edukacja <b>Biblioteka</b>	+35% do nauki +3 do kultury
	<b>Sklep</b>	150 Gildie, Pieniądz	+25% złota +1 do zdrowia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







### Jednostki strzeleckie



### Jednostki pancerne

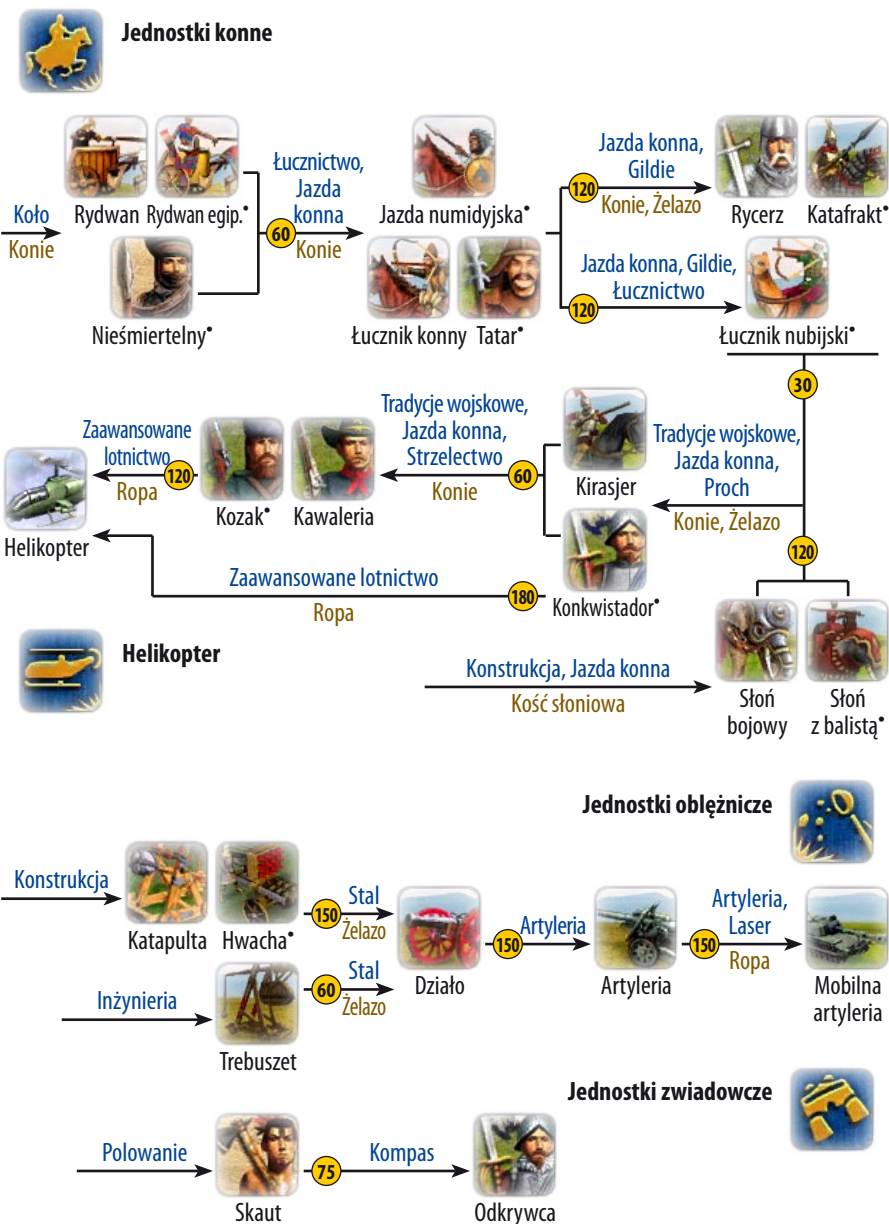
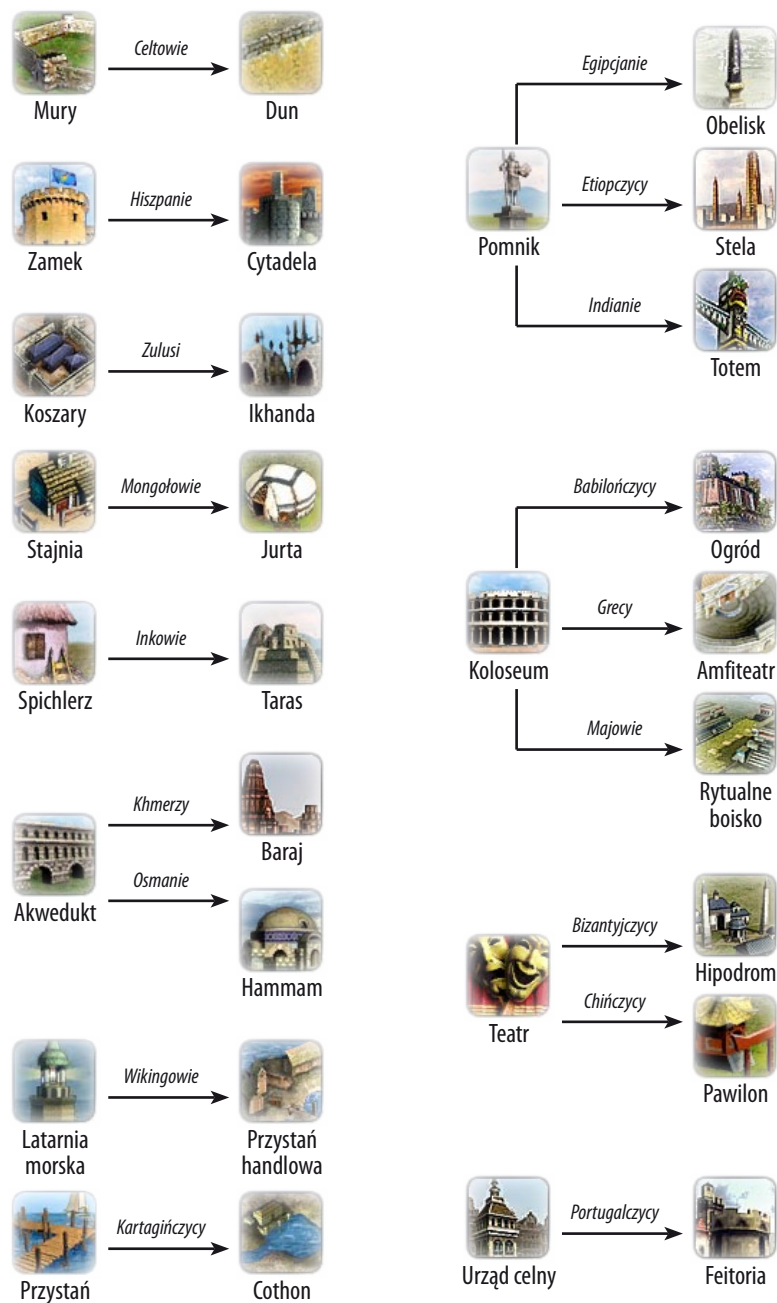


### Budynek

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

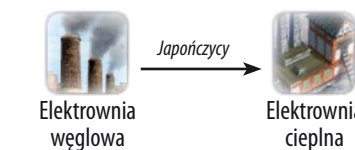
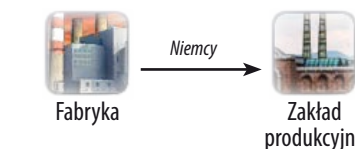
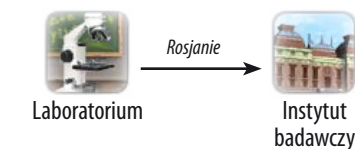
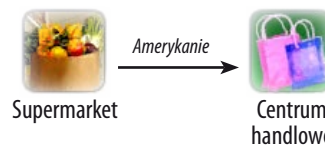
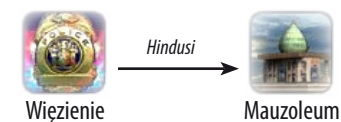
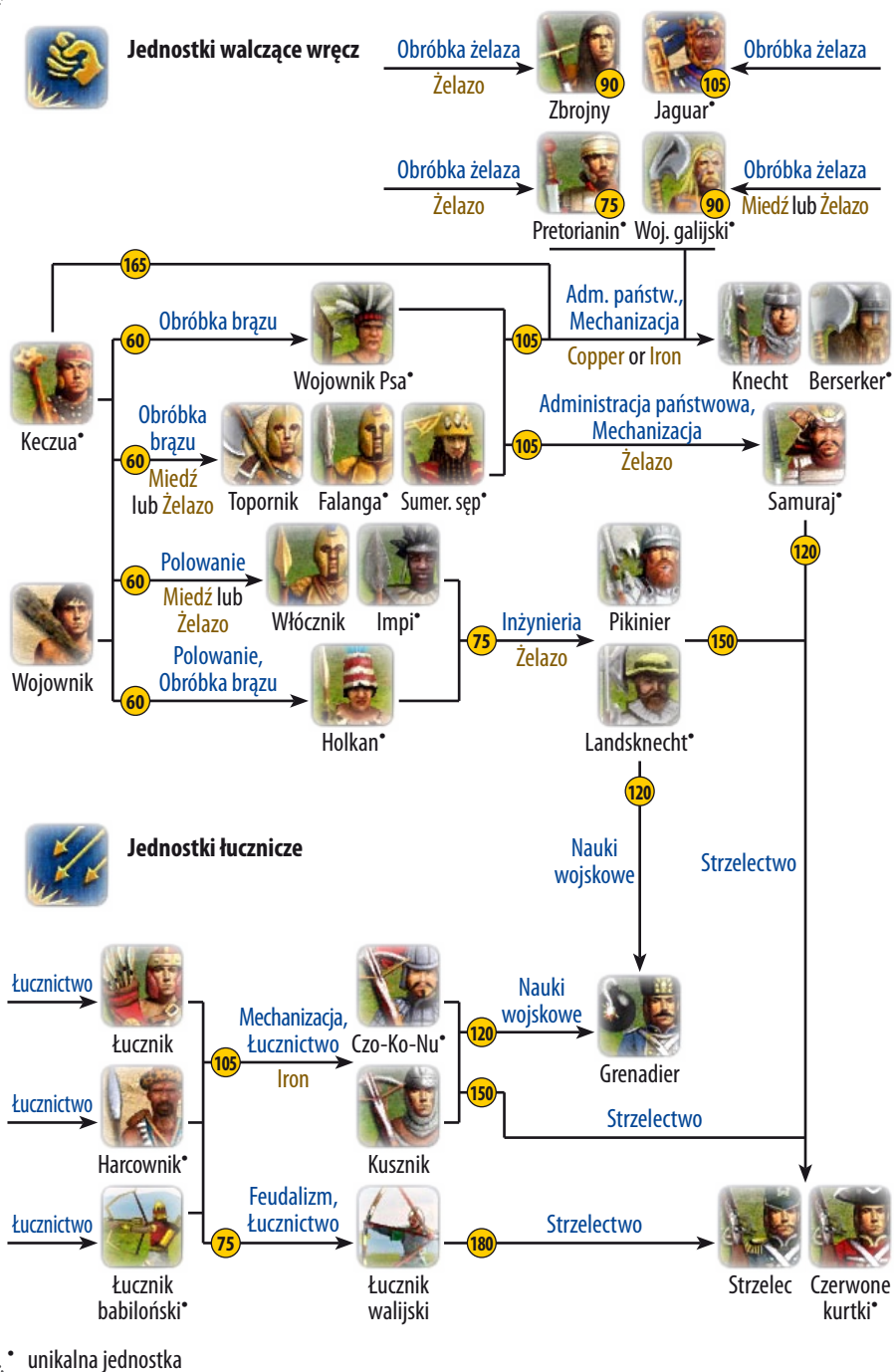
\* Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Mnożniki dla innych ustawień: **Szybka** ×0,67, **Długa** ×1,50, **Maraton** ×3,00 (!)  
Przykład: Stajnia w grze długiej będzie kosztowała 90 młotków zamiast 60.

\*\* 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.



**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.





Wał przeciwpowodziowy

Cud narodowy	Młotki*	Wymagania	Efekty
 <b>Pałac</b>	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
 <b>Akademia West Point</b> 50% z Kamieniem	800	Tradycje wojskowe jednostka wojskowa z 6. poziomem dośw.	+1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Szpieg</b> ) +4 do doświadczenia dla wszystkich nowych jednostek
 <b>Czerwony Krzyż</b>	600	Medycyna Szpital (4)**	+2 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Naukowiec</b> ) promocja <b>Medyk I</b> dla wszystkich nowych jednostek
 <b>Epopeja Heroiczna</b> 50% z Marmurem	200	Literatura, Koszary jednostka wojskowa z 4. poziomem dośw.	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Artysta</b> ) +100% do tempa produkcji <b>Jednostek wojskowych</b>
 <b>Epopeja Narodowa</b> 50% z Marmurem	250	Literatura Biblioteka	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Artysta</b> ) +100% do tempa narodzin Wielkich Ludzi
 <b>Ermitaż</b> 50% z Marmurem	300	Nacjonalizm	+100% do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Artysta</b> )
 <b>Góra Rushmore</b> 50% z Kamieniem	500	Faszyzm	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Artysta</b> ) -25% znużenia wojną w każdym mieście
 <b>Huta Żelaza</b>	700	Stal Kuznia (4)**	+50% młotków z <b>Żelazem</b> , +50% młotków z <b>Węglem</b> +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Inżynier</b> ) +2 do chorób, możliwość zamiany 3 Obywateli na <b>Inżynierów</b>
 <b>Park Narodowy</b>	300	Biologia	+3 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Naukowiec</b> ) usuwa w mieście dostęp do <b>Węgla</b> , brak chorób z populacji 1 darmowy <b>Specjalista</b> za każdy <b>Rezerwat przyrody</b>
 <b>Statuy Moai</b> 50% z Kamieniem budowane tylko w mieście przybrz.	250	Żeglarstwo	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Prorok</b> ) +1 młotek na polach wodnych
 <b>Teatr Narodowy</b>	300	Dramat Teatr (4)**	+6 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Artysta</b> ) brak niezadowolenia w mieście możliwość zamiany 3 Obywateli na <b>Artystów</b>
 <b>Uniwersytet Oksfordzki</b> 50% z Kamieniem	400	Edukacja Uniwersytet (4)**	+100% do nauki, +4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Naukowiec</b> ) możliwość zamiany 3 Obywateli na <b>Naukowców</b>
 <b>Wall Street</b>	600	Korporacja Bank (4)**	+100% do złota +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Kupiec</b> ) możliwość zamiany 3 Obywateli na <b>Kupców</b>
 <b>Zakazane Miasto</b>	200	8 miast** Śąd (4)**	+4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Szpieg</b> ) 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
 <b>Wielki Artysta</b> Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może stworzyć Wielkie Dzieło (+4000 do kultury)** może dołączyć do miasta jako <b>Wielki Artysta</b> może zbudować <b>Cywilizowanych Jubilerów</b>
 <b>Wielki Generał</b> 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 <b>Wielki Generał</b> może zbudować <b>Akademii Wojskową</b>
 <b>Wielki Inżynier</b> Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może przyspieszyć produkcję może dołączyć do miasta jako <b>Wielki Inżynier</b> może zbudować <b>Kreatywne Konstrukcje</b> i <b>Kompanię Węglową</b>
 <b>Wielki Kupiec</b> 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 <b>Wielki Kupiec</b> może zbudować <b>Młyny Zbożowe</b> i <b>Sushi Sida</b>
 <b>Wielki Naukowiec</b> Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może dołączyć do miasta jako <b>Wielki Naukowiec</b> może zbudować <b>Akademii</b> , <b>Aluminium SA</b> i <b>Biopaliwa SA</b>
 <b>Wielki Prorok</b> Wielki Człowiek	0 / 2 PR	—	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może dołączyć do miasta jako <b>Wielki Prorok</b> może zbudować <b>Sanktuaria</b>
 <b>Wielki Szpieg</b> 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 <b>Wielki Szpieg</b> może zbudować <b>Scotland Yard</b>
 <b>Włócznik</b> jedn. walcząca wręcz	35	4 / 1 PR +100% przeciw konny	Polowanie Miedź lub Żelazo	—
 <b>Wojownik</b> jedn. walcząca wręcz	15	2 / 1 PR	—	+25% do obrony miasta
 <b>Wojownik galijski</b> jedn. walcząca wręcz Celtywie (Zbrojny)	40	6 / 1 PR	Obróbka żelaza Miedź lub Żelazo	+10% do ataku na miasto rozpoczyna z promocją <b>Partyzant I</b>
 <b>Wojownik Oromo</b> jedn. strzelecka Etiopczycy (Arkebuzer)	80	9 / 1 PR	Proch	1 Pierwsze uderzenie odporny na Pierwsze uderzenia rozpoczyna z promocjami <b>Musztra I</b> i <b>Musztra II</b>
 <b>Wojownik Psa</b> jedn. walcząca wręcz Indianie (Topornik)	35	4 / 1 PR +100% przeciw walczącym wręcz	Obróbka brązu	—
 <b>Zbrojny</b> jedn. walcząca wręcz	40	6 / 1 PR	Obróbka żelaza Żelazo	+10% do ataku na miasto
 <b>Zwiadowca</b> jedn. zwiadowcza	15	1 / 2 PR +100% przeciw zwierzętom	Polowanie	lepsze wyniki z <b>Wiosek plemiennych</b> 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
 <b>Rydwan egipski</b> jedn. konna Egipcjanie (Rydwan)	5 / 2 PR 30 +100% do ataku przeciw <b>Topornikom</b>	Koło <b>Konie</b>	odporny na Pierwsze uderzenia nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (10% szans)
 <b>Samuraj</b> jedn. walcząca wręcz Japończycy (Knecht)	8 / 1 PR 70 +50% przeciw <b>walczącym wręcz</b>	Adm. państwowa, Mechanizacja <b>Żelazo</b>	2 Pierwsze uderzenia rozpoczyna z promocją <b>Musztra I</b>
 <b>Słoń z balistą</b> jedn. konna Khmerzy (Słoń bojowy)	8 / 1 PR 60 +50% przeciw <b>konny</b>	Konstrukcja, Jazda konna <b>Kość słoniowa</b>	nie otrzymuje premii obronnych poza miastem najpierw atakuje <b>Jednostki konne</b>
 <b>Słoń bojowy</b> jedn. konna	8 / 1 PR 60 +50% przeciw <b>konny</b>	Konstrukcja, Jazda konna <b>Żelazo</b>	nie otrzymuje premii obronnych
 <b>Spadochroniarz</b> jedn. strzelecka	160 24 / 1 PR	Faszyzm, Strzelectwo, Lot	może dokonywać zrzutu (5 pól zasięgu) może uniknąć przechwycenia (25% szans)
 <b>Sterowiec</b> jedn. powietrzna	80 4 / 1 PR / 8 Z +100% przeciw <b>morskim</b>	Fizyka	wykrywa <b>Okręty podwodne</b>
 <b>Strzelec</b> jedn. strzelecka	110 14 / 1 PR +25% przeciw <b>konny</b>	Strzelectwo	—
 <b>Sumerijski sęp</b> jedn. walcząca wręcz Sumerianie (Topornik)	35 6 / 1 PR +25% przeciw <b>walczącym wręcz</b>	Obróbka brązu <b>Miedź lub Żelazo</b>	—
 <b>Szpieg</b>	40 0 / 1 PR	Alfabet	niewidoczny dla wszystkich jednostek może odkrywać obce tereny pomaga w udaremnianiu wrogich działań szpiegowskich rozpoczyna z promocją <b>Komandos</b>
 <b>Taktyczny pocisk jądrowy</b> pocisk jądrowy	250 0 / 1 PR / 4 Z	Rozszczepienie, Rakiety <b>Uran</b> <b>Projekt Manhattan</b>	może być zdetonowany na terytorium wroga może uniknąć przechwycenia (50% szans)
 <b>Tatar</b> jedn. konna Mongolowie (Łucznik konny)	50 6 / 2 PR +50% do ataku przeciw <b>Katapultom</b> , <b>Trebuszom</b>	Jazda konna, Łucznictwo <b>Konie</b>	nie otrzymuje premii obronnych 1 Pierwsze uderzenie, ignoruje terenowe koszty ruchu może wycofać się z walki (20% szans) atak oskrzydlaający przeciw <b>Katapultom</b> i <b>Trebuszom</b>
 <b>Topornik</b> jedn. walcząca wręcz	35 5 / 1 PR +50% przeciw <b>walczącym wręcz</b>	Obróbka brązu <b>Miedź lub Żelazo</b>	—
 <b>Transportowiec</b> jedn. morską	125 16 / 5 PR	Silnik spalinowy <b>Ropa lub Uran</b>	4 miejsca ładunkowe
 <b>Trebuszet</b> 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 <b>Jedn. oblężniczych</b> może bombardować obronę miasta (–16% na turę)
 <b>Trier</b> jedn. morską	50 2 / 2 PR +50% przeciw <b>Galerom</b>	Odlewnictwo, Żeglarsstwo	nie może przepływać Oceanu

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

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



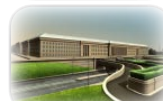




\*\* Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Więcej szczegółów – zobacz: strona 29.

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

Jednostka	Młotki*	Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
	<b>Pikinier</b> jedm. walcząca wręcz 60	6 / 1 PR +100% przeciw konnym	Inżynieria Żelazo	—
	<b>Pocisk jądrowy</b> pocisk jądrowy 500	zasięg globalny	Rozszczepienie, Rakiety Uran Projekt Manhattan	może być zdetonowany na terytorium wroga
	<b>Pocisk manewrujący</b> 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)
	<b>Pretorianin</b> jedm. walcząca wręcz 45 Rzymianie (Zbrojny)	8 / 1 PR	Obróbka żelaza Żelazo	—
	<b>Przedstawiciel Aluminium SA</b> jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy <b>Aluminium SA</b>
	<b>Przedstawiciel Biopaliw SA</b> jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy <b>Biopaliw SA</b>
	<b>Przedstawiciel Cywilizowanych Jubilerów</b> jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy <b>Cywilizowanych Jubilerów</b>
	<b>Przedstawiciel Kompanii Węglowej</b> jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy <b>Kompanii Węglowej</b>
	<b>Przedstawiciel Kreatywnych Konstrukcji</b> jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy <b>Kreatywnych Konstrukcji</b>
	<b>Przedstawiciel Młynów Zbożowych</b> jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy <b>Młynów Zbożowych</b>
	<b>Przedstawiciel Sushi Sida</b> jedm. narodowa 100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy <b>Sushi Sida</b>
	<b>Robotnik</b> 60 razem z żywnością	0 / 2 PR	—	może budować <b>ulepszenia terenu</b> +25% do tempa produkcji dla Ekspansywnych przywódców (dotyczy tylko młotków)
	<b>Robotnik indyjski</b> Hindusi (Robotnik) 60 razem z żywnością	0 / 3 PR	—	może budować <b>ulepszenia terenu</b> +25% do tempa produkcji dla Ekspansywnych przywódców (dotyczy tylko młotków)
	<b>Rycerz</b> jedm. konna 90	10 / 2 PR	Gildie, Jazda konna Konie, Żelazo	odporny na Pierwsze uderzenia nie otrzymuje premii obronnych atak oskrzydlający przeciw <b>Katapultom</b> i <b>Trebuszetom</b>
	<b>Rydwán</b> 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
 <b>Niszczyciel Stealth</b> jedn. morska	250	30 / 8 PR	Stealth, Robotyka <b>Ropa</b> lub <b>Uran</b>	niewidoczny dla większości jednostek wykrywa niewidoczne okręty może przechwycić <b>Jednostki powietrzne</b> (50% szans) może bombardować obronę miasta (-16% na turę)
 <b>Nowoczesny czołg</b> jedn. pancerna	240	40 / 2 PR	Komputery, Kompozyty, <b>Aluminium</b> , <b>Ropa</b>	1 Pierwsze uderzenie nie otrzymuje premii obronnych rozpoczyna z promocją <b>Atak błyskawiczny</b>
 <b>Odkrywca</b> jedn. zwiadowcza	40	4 / 2 PR	Kompas	lepsze wyniki z <b>Wiosek plemiennych</b> może się tylko bronić ignoruje terenowe koszty ruchu rozpoczyna z promocjami <b>Partyzant I</b> i <b>Leśnik I</b>
 <b>Okręt liniowy</b> jedn. morska	120	8 / 3 PR +50% przeciw <b>Fregatom</b>	Astronomia, Nauki wojskowe <b>Żelazo</b>	może bombardować obronę miasta (-12% na turę) bombardowanie ignoruje <b>Mury</b> i <b>Zamki</b>
 <b>Okręt pancerny</b> jedn. morska	100	12 / 2 PR	Napęd parowy, Stal <b>Żelazo</b> , <b>Węgiel</b>	nie może przepływać Oceanu może bombardować obronę miasta (-12% na turę)
 <b>Okręt piracki</b> jedn. morska	80	6 / 4 PR	Chemia, Astronomia	ukryta narodowość może atakować / blokować bez wypowiedzania wojny rozpoczyna z promocją <b>Strażnik</b>
 <b>Okręt podwodny</b> jedn. morska	150	24 / 6 PR	Radio <b>Ropa</b> lub <b>Uran</b>	3 miejsca ładunkowe ( <b>Pociski</b> ), może odkrywać obce tereny niewidoczny dla większości jedn., wykrywa <b>Okręty podw.</b> może przepływać przez niedostępny teren może wycofać się z walki (50% szans)
 <b>Osadnik</b> razem z żywnością	100	0 / 2 PR	—	może założyć nowe miasto +50% do tempa produkcji dla Imperialistycznych przywódców (dotyczy tylko młotków)
 <b>Pancernik</b> jedn. morska	225	40 / 6 PR	Uprzemysłowienie <b>Ropa</b> lub <b>Uran</b>	zadaje masowe obrażenia może bombardować obronę miasta (-20% na turę)
 <b>Panzer</b> jedn. pancerna Niemcy (Czołg)	180	28 / 2 PR +50% przeciw <b>pancernym</b>	Strzelectwo, Uprzemysłowienie <b>Ropa</b>	nie otrzymuje premii obronnych rozpoczyna z promocją <b>Atak błyskawiczny</b>
 <b>Piechota</b> jedn. strzelecka	140	20 / 1 PR +25% przeciw <b>strzeleckim</b>	Taśma montażowa, Strzelectwo	—
 <b>Piechota morska</b> jedn. strzelecka	160	24 / 1 PR +50% do ataku przeciw <b>CKM</b> , <b>Artylerii</b>	Strzelectwo, Uprzemysłowienie	rozpoczyna z promocją <b>Desant</b>
 <b>Piechota przeciwpancerna</b> jedn. strzelecka	120	14 / 1 PR +100% przeciw <b>pancernym</b>	Artyleria	rozpoczyna z promocją <b>Zasadzka</b>
 <b>Piechota SAM</b> jedn. strzelecka	150	18 / 1 PR / 1 Z +75% przeciw <b>Helikopterom</b>	Rakiety	może przechwycić <b>Jednostki powietrzne</b> (40% szans)
 <b>Piechota zmech.</b> jedn. strzelecka	200	32 / 2 PR	Robotyka, Strzelectwo	rozpoczyna z promocją <b>Marsz</b>

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

Cud świata	Młotki*	Wymagania	Efekty
 <b>Unwersytet Sankorski</b> +8 do kultury 50% z Kamieniem	550 Papier	Papier przestarzały z Komputerami	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Naukowiec</b> ) +2 kolby od każdej budowli <b>Religii państwowej</b>
 <b>Wersal</b> +10 do kultury 50% z Marmurem	800 Prawo boskie	Prawo boskie	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Kupiec</b> ) zmniejsza koszty utrzymania w pobliskich miastach
 <b>Wielka Biblioteka</b> +8 do kultury 50% z Marmurem	350 Literatura	Literatura Biblioteka przestarzała z Badaniami naukowymi	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Naukowiec</b> ) 2 darmowych <b>Naukowców</b>
 <b>Wielka Latarnia Morska</b> budowana tylko w mieście przybrz. +6 do kultury	200 Żeglarstwo, Murarstwo	Żeglarstwo, Murarstwo Latarnia morska przestarzała z Korporacją	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Kupiec</b> ) +2 Szlaki handlowe w każdym mieście przybrzeżnym
 <b>Wielki Mur</b> +2 do kultury 50% z Kamieniem	150 Murarstwo	Murarstwo	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Szpieg</b> ) zapobiega przekroczeniu granic przez barbarzyńców +100% do szansy narodzin <b>Wielkiego Generała</b> ze zwycięstw w walce wewnątrz granic państwa
 <b>Wieża Eiffla</b> +6 do kultury 50% z Żelazem	1250 Radio	Radio Kuznia	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Kupiec</b> ) każde miasto otrzymuje <b>Wieżę nadawczą</b>
 <b>Winda Kosmiczna</b> 50% z Aluminium	2000 Satelity, Robotyka	Satelity, Robotyka	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Naukowiec</b> ) +50% do tempa produkcji części Statku kosmicznego w każdym mieście wymaga włączenia zwycięstwa przez Wyścig kosmiczny
 <b>Wiszące Ogrody</b> +6 do kultury 50% z Kamieniem	300 Matematyka	Matematyka Akwedukty	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Inżynier</b> ) +1 do zdrowia w każdym mieście +1 do populacji w każdym mieście
 <b>Wyrocznia</b> +8 do kultury 50% z Marmurem	150 Kapłaństwo	Kapłaństwo	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Prorok</b> ) 1 darmowa technologia
 <b>Zapora Trzech Przełomów</b> budowana tylko w mieście nad rzeką	1750 Plastik	Plastik	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi ( <b>Wielki Inżynier</b> ) 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
 <b>Misjonarz chrześcijański</b> jedn. narodowa	40	0 / 2 PR	Chrześcijaństwo Klasztor chrześcijański	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać <b>Chrześcijaństwo</b>
 <b>Misjonarz hinduski</b> jedn. narodowa	40	0 / 2 PR	Hinduizm Klasztor hinduski	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać <b>Hinduizm</b>
 <b>Misjonarz islamski</b> jedn. narodowa	40	0 / 2 PR	Islam Klasztor islamski	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać <b>Islam</b>
 <b>Misjonarz konfucjański</b> jedn. narodowa	40	0 / 2 PR	Konfucjanizm Klasztor konfucjański	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać <b>Konfucjanizm</b>
 <b>Misjonarz taoistyczny</b> jedn. narodowa	40	0 / 2 PR	Taoizm Klasztor taoistyczny	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać <b>Taoizm</b>
 <b>Misjonarz żydowski</b> jedn. narodowa	40	0 / 2 PR	Judaizm Klasztor żydowski	3 dozwolonych** może rozprzestrzeniać <b>Judaizm</b>
 <b>Mobilna artyleria</b> jedn. oblężnicza	200	26 / 2 PR +50% przeciw oblężniczym	Laser, Artyleria Ropa	nie otrzymuje premii obronnych zadaje maks. 85% obrażeń, zadaje masowe obrażenia odporna na masowe obrażenia od <b>Jedn. oblężniczych</b> może bombardować obronę miasta (–16% na turę)
 <b>Mobilna wyrzutnia SAM</b> jedn. strzelecka	220	22 / 2 PR / 1 Z +50% przeciw Helikopterom	Laser Ropa	może przechwycić <b>Jednostki powietrzne</b> (50% szans)
 <b>Muszkietier</b> jedn. strzelecka Francuzi (Arkebuzer)	80	9 / 2 PR	Proch	—
 <b>Myśliwiec</b> jedn. powietrzna	100	12 / 1 PR / 6 Z	Lot Ropa	może przechwycić <b>Jednostki powietrzne</b> (100% szans) może niszczyć ulepszenia terenu może bombardować obronę miasta (–8% na turę) nie otrzymuje dośw. za zestrzelenie jedn., które nie mogą się bronić
 <b>Myśliwiec odrzutowy</b> jedn. powietrzna	150	24 / 1 PR / 10 Z	Zaawansowane lotnictwo Aluminium, Ropa	może przechwycić <b>Jednostki powietrzne</b> (100% szans) może niszczyć ulepszenia terenu może bombardować obronę miasta (–12% na turę) nie otrzymuje dośw. za zestrzelenie jedn., które nie mogą się bronić
 <b>Myśliwski okręt podwodny</b> jedn. morska	180	30 / 7 PR +50% przeciw okrętom podwodnym	Rakiety, Radio, Silnik spalinowy Uran	1 miejsce ląd. ( <b>Zwiadowcy, Odkrywcy, Misjon., Szpiegzy, Wielcy</b> ) niewidoczny dla większości jedn., wykrywa <b>Okręty podw.</b> może przepływać przez niedostępny teren może odkrywać obce tereny, może wycofać się z walki (50% szans)
 <b>Navy SEAL</b> jedn. strzelecka Amerykanie (Piech. morska)	160	24 / 1 PR +50% do ataku przeciw CKM, Artylerii	Strzelectwo, Uprzemysłowienie	1–2 Pierwsze uderzenia rozpoczyna z promocjami <b>Desant i Marsz</b>
 <b>Nieśmiertelny</b> jedn. konna Persowie (Rydwan)	30	4 / 2 PR +100% do ataku przeciw Topornikom +50% prz. łuczniczym	Koło Konie	może wycofać się z walki (10% szans)
 <b>Niszczyciel</b> jedn. morska	200	30 / 8 PR	Silnik spalinowy Ropa lub Uran	wykrywa <b>Okręty podwodne</b> może przechwycić <b>Jednostki powietrzne</b> (30% szans) może bombardować obronę miasta (–16% na turę)



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

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

\* Każda Siedziba Korporacji dostarcza od 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
 <b>Arkebuzer</b> jedn. strzelecka	80	9 / 1 PR	Proch	—
 <b>Artyleria</b> 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 <b>Jedn. oblężniczych</b> może bombardować obronę miasta (–16% na turę)
 <b>Berserker</b> 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 <b>Desant</b>
 <b>Bombowiec</b> 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)
 <b>Bombowiec Stealth</b> 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)
 <b>CKM</b> jedn. oblężnicza	125	18 / 1 PR +50% przeciw strzeleckim	Koleje żelazne	może się tylko bronić 1 Pierwsze uderzenie odporny na masowe obrażenia od <b>Jedn. oblężniczych</b>
 <b>Czerwone kurtki</b> jedn. strzelecka Brytyjczycy (Strzelec)	110	14 / 1 PR +25% przeciw konnym, strzeleckim	Strzelectwo	—
 <b>Czo-Ko-Nu</b> jedn. łucznicza Chińczycy (Kusznik)	60	6 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Mechanizacja, Łucznictwo Żelazo	2 Pierwsze uderzenia zadaje masowe obrażenia
 <b>Czołg</b> jedn. pancerna	180	28 / 2 PR	Strzelectwo, Uprzemysłowienie Ropa	nie otrzymuje premii obronnych rozpoczyna z promocją <b>Atak błyskawiczny</b>
 <b>Działo</b> jedn. oblężnicza	100	12 / 1 PR	Stal Żelazo	nie otrzymuje premii obronnych zadaje maks. 80% obrażeń, zadaje masowe obrażenia odporna na masowe obrażenia od <b>Jedn. oblężniczych</b> może bombardować obronę miasta (–12% na turę)
 <b>Falanga</b> jedn. walcząca wręcz Grecy (Topornik)	35	5 / 1 PR +50% prz. wal. wręcz +100% do obrony przeciw Rydwanom	Obróbka brązu Miedź lub Żelazo	—
 <b>Fregata</b> jedn. morska	90	8 / 4 PR	Chemia, Astronomia Żelazo	może bombardować obronę miasta (–8% na turę) bombardowanie ignoruje <b>Mury i Zamki</b>
 <b>Galeon</b> jedn. morska	80	4 / 4 PR	Astronomia	3 miejsca ładunkowe
 <b>Galera</b> jedn. morska	50	2 / 2 PR	Żeglarstwo	2 miejsca ładunkowe nie może przepływać Oceanu
 <b>Grenadier</b> jedn. strzelecka	100	12 / 1 PR +50% do ataku przeciw Strzelcom	Nauki wojskowe	—

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