SID MEIER'S

CIVILIZATION IV

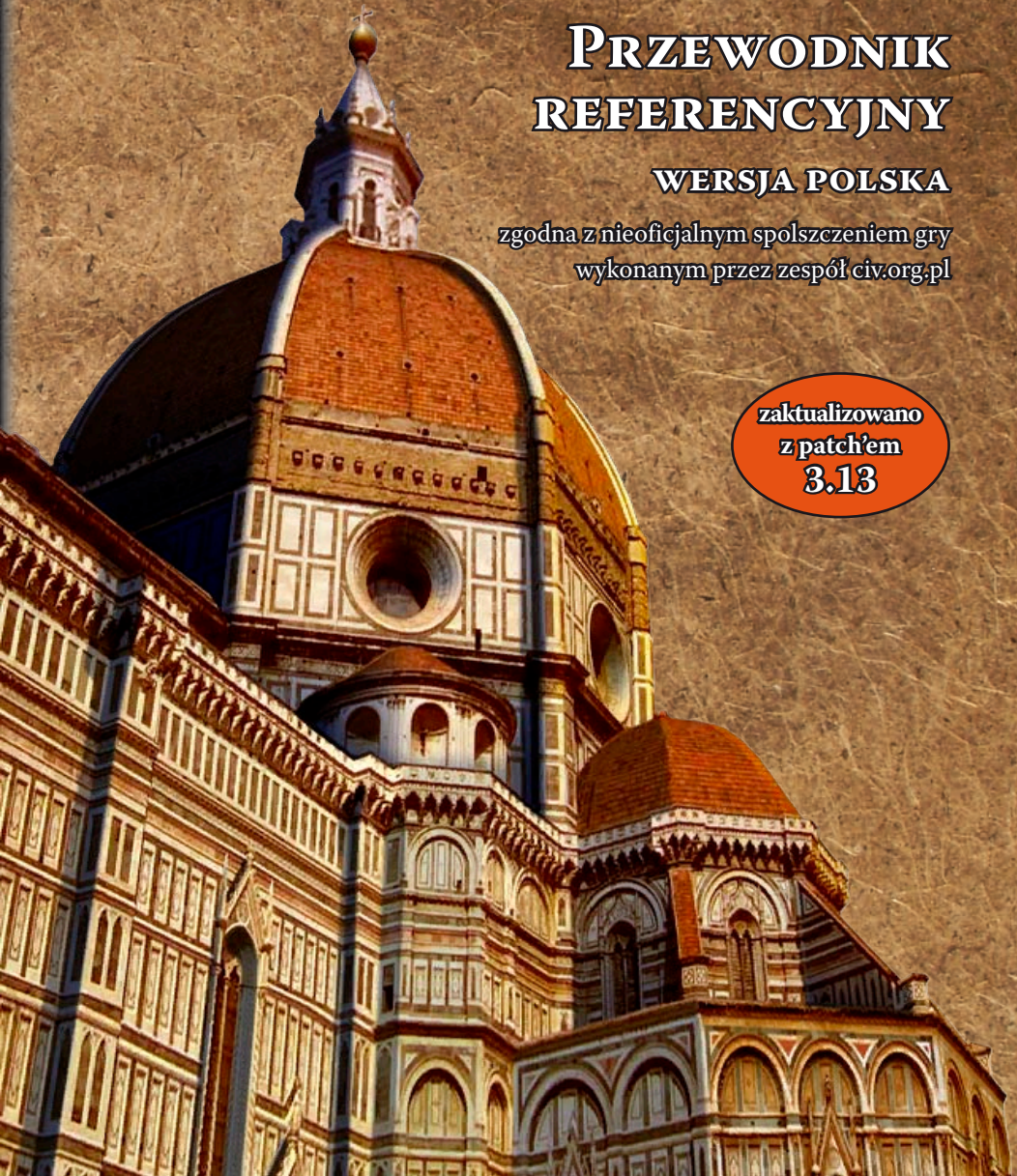
BEYOND the SWORD

Przewodnik referencyjny

wersja polska

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

zaktualizowano
z patch'em
3.13



CIVILIZATION IV: Beyond the Sword
Przewodnik referencyjny

Wersja polska
(zgodna z nieoficjalnym spolszczeniem opracowanym przez zespół civ.org3.pl
w składzie: Azazell, Vashpan, Jobabr, Asioasioasio, Kodzi, Heniu, Krasny, Volt)

skład i projekt graficzny
Anion
(kontakt: civman@o2.pl)

korekta wersji angielskiej
Jason77024
(Civilization Fanatics Center)

pomoc w tłumaczeniu do wersji polskiej
Azazell

edycja polska: pierwsza wersja 1.1
(zaktualizowana: 7 kwietnia 2008)

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

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

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

Spis treści

SEKCJA CYWILIZACJI

Cywilizacje	strona	4
Przywódcy	strona	6
Cechy przywódców	strona	18

SEKCJA TERENU

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

SEKCJA BUDYNKÓW

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

SEKCJA JEDNOSTEK

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

SEKCJA TECHNOLOGII

Technologie	strona	56
Drzewo technologiczne	strona	62

SEKCJA ZARZĄDZANIA

Doktryny	strona	66
Specjaliści	strona	68
Zarządzanie miastem	strona	69

SEKCJA GRY

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

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

Cywilizacja	Technologie	Unik. jednostka	Unik. budynek	Przywódcy	Cechy
Imperium Japońskie	Rybołówstwo Koło	Samuraj (Knecht)	Elektr. cieplna (Elektr. węglowa)	Tokugawa	*Agresywny, Opiekuńczy*
Imperium Kartagińczyków	Rybołówstwo Górnictwo	Jazda numidyjska (Łucznik konny)	Cothon (Przystań)	Hannibal	*Finansowy, Charyzmatyczny*
Imperium Khmeryjskie	Polowanie Górnictwo	Słoń z balistą (Słoń bojowy)	Baraj (Akwedukt)	Surjawarman II	*Ekspansywny, Kreatywny*
Imperium Koreańskie	Mistycyzm Górnictwo	Hwacha (Katapulta)	Seowon (Uniwersytet)	Wang Kon	*Finansowy, Opiekuńczy*
Imperium Majów	Mistycyzm Górnictwo	Holkan (Włócznik)	Rytualne boisko (Koloseum)	Pacal II	*Ekspansywny, Finansowy*
Imperium Malijskie	Koło Górnictwo	Harcownik (Łucznik)	Mennica (Kuźnia)	Mansa Musa	*Uduchowiony, Finansowy*
Imperium Mongolskie	Koło Polowanie	Tatar (Łucznik konny)	Jurta (Stajnia)	Czyngis Chan Kubilaj Chan	*Agresywny, Imperialistyczny* *Agresywny, Kreatywny*
Imperium Niemieckie	Polowanie Górnictwo	Panzer (Czołg)	Zakład prod. (Fabryka)	Bismarck Fryderyk	*Ekspansywny, Pracowity* *Filozoficzny, Zorganizowany*
Imperium Osmańskie	Koło Rolnictwo	Janczar (Muszkieter)	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, Imperialistyczny*
Imperium Sumeryjskie	Koło Rolnictwo	Sumeryjski sęp (Topornik)	Ziggurat (Sąd)	Gilgamesz	*Kreatywny, Opiekuńczy*
Imperium Św. Państwa Rzym.	Mistycyzm Polowanie	Landsknecht (Pikinier)	Ratusz (Sąd)	Karol Wielki	*Opiekuńczy, Imperialistyczny*
Imperium Wikingów	Rybołówstwo Polowanie	Berserker (Knecht)	Przystań hand. (Latarnia morska)	Ragnar	*Agresywny, Finansowy*
Imperium Zulusów	Rolnictwo Polowanie	Impi (Włócznik)	Ikhanda (Barracks)	Czaka	*Agresywny, Ekspansywny*

Przywódcy, cechy i ich ulubione	Zachowania SI*	
Aleksander *Imperium Greckie* Filozoficzny, Agresywny doktryna: System wasalny religia: brak	preferuje: wojsko, wzrost buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: bardzo często agresja: bardzo wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: niechętnie, 30%	znacznik relacji: 0 prawd. pokoju (%): 0/20/80/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 2
Asoka *Imperium Indyjskie* Uduchowiony, Zorganizowany doktryna: Wolność wyznania religia: Buddyzm	preferuje: religia, nauka buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: umiarkowanie agresja: średnia szpiegostwo: średnie handel techn.: umiarkowanie, 20%	znacznik relacji: 8 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 0
Bismarck *Imperium Niemieckie* Ekspansywny, Pracowity doktryna: Państwo narodowe religia: Chrześcijaństwo	preferuje: wojsko buduje cuda: często trenuje wojsko: często agresja: średnia szpiegostwo: wysokie handel techn.: niechętnie, 70%	znacznik relacji: 6 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1
Boudika *Imperium Celtów* Charyzmatyczny, Agresywny doktryna: Równouprawnienie religia: brak	preferuje: wojsko, wzrost buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: często agresja: bardzo wysoka szpiegostwo: niskie handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 2 prawd. pokoju (%): 0/40/100/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: rzadko czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 1
Brennus *Imperium Celtów* Uduchowiony, Charyzmatyczny doktryna: Zorganizowana religia religia: brak	preferuje: wojsko, religia buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: intensywne handel techn.: niechętnie, 40%	znacznik relacji: 0 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: często czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 2
Churchill *Imperium Brytyjskie* Charyzmatyczny, Opiekuńczy doktryna: Państwo narodowe religia: Chrześcijaństwo	preferuje: wojsko, złoto buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: dość często agresja: średnia szpiegostwo: wysokie handel techn.: chętnie, 30%	znacznik relacji: 6 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 0
Cyrus *Imperium Perskie* 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: ekstremalne, bardzo wysokie, wysokie, intensywne, normalne, średnie, umiarkowane, niskie, bardzo niskie, minimalne); **handel techn.** odnosi się do chęci wymiany technologii (skala: niechętnie – wymagany jest jak najwyższy poziom relacji, umiarkowanie, chętnie, bardzo chętnie), podana liczba jest odsetkiem innych cywilizacji, które muszą znać daną technologię zanim przywódca będzie chętny nią handlować; **znacznik relacji** (skala: 0–10, przywódcy o zbliżonych wartościach są bardziej sobie przychylni, natomiast mający odległe wartości będą wobec siebie wrogo nastawieni); **prawdopodobieństwo pokoju** (procenty dotyczą relacji: zdenerwowany / ostrożny / uprzejmy / przyjacielski. W każdej turze SI sprawdza „deklarację wojny" przeciwko każdej cywilizacji. W ten proces brane są pod uwagę stosunki sił militarnych, pakty defensywne, 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 ori'ego z Civilization Fanatics Center]*

Stosunki dyplomatyczne••	Relacje dypl. przy lub poniżej których propozycje będą odrzucone•••		
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: –1 bliskość granic: maks. –4 niższy/wyższy ranking: –2/0	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: ostrożny zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Aleksander
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+2) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+7) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. –2 niższy/wyższy ranking: 0/3	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: zdenerwowany sur. luksusowy: wściekły sur. żywnościowy: wściekły mapy: zdenerwowany otwarte granice: wściekły	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: uprzejmy zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Asoka
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. –4 niższy/wyższy ranking: –1/0	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: ostrożny zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Bismarck
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+5) ulubiona doktryna: +1 (+5) wspólne wyznanie: +1 (+3) 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: uprzejmy, 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	Boudika
bazowo: –1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+6) odmienne wyznanie: –2 bliskość granic: maks. –2 niższy/wyższy ranking: –2/0	technologia: zdenerwowany sur. strategiczny: ostrożny sur. luksusowy: zdenerwowany sur. żywnościowy: wściekły mapy: ostrożny otwarte granice: zdenerwowany	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: ostrożny zaprzestanie handlu: zdenerwowany zaprzestanie handlu z X: ostrożny przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: uprzejmy pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Brennus
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+5) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: –1 bliskość granic: maks. –2 niższy/wyższy ranking: 0/0	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: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Churchill
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+2) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: 0 bliskość granic: maks. –2 niższy/wyższy ranking: 0/2	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	Cyrus

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

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

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

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

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

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

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	Hatszepsut
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

Przywódcy, cechy i ich ulubione	Zachowania SI*	
Kubilaj Chan *Imperium Mongolskie* Agresywny, Kreatywny doktryna: Biurokracja religia: Buddyzm	preferuje: wojsko, kultura buduje cuda: często trenuje wojsko: dość często agresja: wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 1 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: umiarkowanie czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 2
Lincoln *Imperium Amerykańskie* Filozoficzny, Charyzmatyczny doktryna: Emancypacja religia: Chrześcijaństwo	preferuje: nauka, wzrost buduje cuda: często trenuje wojsko: dość często agresja: niska szpiegostwo: intensywne handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 9 prawd. pokoju (%): 40/80/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 0
Ludwik XIV *Imperium Francuskie* Pracowity, Kreatywny doktryna: Władza dziedziczna religia: Chrześcijaństwo	preferuje: kultura, wojsko buduje cuda: ekstremalnie trenuje wojsko: często agresja: średnia szpiegostwo: wysokie handel techn.: niechętnie, 30%	znacznik relacji: 1 prawd. pokoju (%): 0/20/80/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 2
Mansa Musa *Imperium Malijskie* Uduchowiony, Finansowy doktryna: Wolny Rynek religia: Islam	preferuje: złoto, religia buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: dość często agresja: bardzo niska szpiegostwo: bardzo niskie handel techn.: bardzo chętnie, 0%	znacznik relacji: 9 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 0
Mao Zedong *Imperium Chińskie* Ekspansywny, Opiekuńczy doktryna: Nacjonalizacja religia: brak	preferuje: wzrost, produkcja buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: dość często agresja: średnia szpiegostwo: bardzo wysokie handel techn.: niechętnie, 50%	znacznik relacji: 1 prawd. pokoju (%): 0/30/80/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 2
Mehmed II *Imperium Osmańskie* Ekspansywny, Zorganizowany doktryna: System wasalny religia: Islam	preferuje: wojsko, kultura buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: ekstremalnie agresja: wysoka szpiegostwo: intensywne handel techn.: niechętnie, 40%	znacznik relacji: 2 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: umiarkowanie czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1
Montezuma *Imperium Azteków* Agresywny, Uduchowiony doktryna: Państwo policyjne religia: brak	preferuje: wojsko, religia buduje cuda: nigdy trenuje wojsko: bardzo często agresja: bardzo wysoka szpiegostwo: umiarkowane handel techn.: niechętnie, 50%	znacznik relacji: 0 prawd. pokoju (%): 0/30/80/100 odwaga w ataku: wysoka burzenie miast: często czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 2
Napoleon *Imperium Francuskie* Zorganizowany, Charyzmatyczny doktryna: System reprezentacji religia: Chrześcijaństwo	preferuje: wojsko, złoto buduje cuda: bardzo rzadko trenuje wojsko: ekstremalnie agresja: wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: umiarkowanie, 60%	znacznik relacji: 0 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: bardzo wysoka burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 2
Oktawian August *Imperium Rzymskie* Imperialistyczny, Pracowity doktryna: System reprezentacji religia: brak	preferuje: produkcja, wojsko buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: dość często agresja: średnia szpiegostwo: normalne handel techn.: chętnie, 40%	znacznik relacji: 8 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1

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

Przywódcy, cechy i ich ulubione	Zachowania SI*	
Pacal II *Imperium Majów* Finansowy, Ekspansywny doktryna: Władza dziedziczna religia: brak	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
Perykles *Imperium Greckie* Filozoficzny, Kreatywny doktryna: System reprezentacji religia: brak	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
Piotr *Imperium Rosyjskie* Filozoficzny, Ekspansywny doktryna: Biurokracja religia: Chrześcijaństwo	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
Qin Shi Huang *Imperium Chińskie* Pracowity, Opiekuńczy doktryna: Biurokracja religia: Taoizm	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
Ragnar *Imperium Wikingów* Finansowy, Agresywny doktryna: Władza dziedziczna religia: brak	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
Ramzes II *Imperium Egipskie* Uduchowiony, Pracowity doktryna: Zorganizowana religia religia: brak	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
Roosevelt *Imperium Amerykańskie* Pracowity, Zorganizowany doktryna: Merkantylizm religia: Chrześcijaństwo	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
Saladyn *Imperium Arabskie* Opiekuńczy, Uduchowiony doktryna: Teokracja religia: Islam	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
Siedzący Byk *Imperium Indian* Filozoficzny, Opiekuńczy doktryna: Ochrona środowiska religia: brak	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

Stosunki dyplomatyczne••	Relacje dypl. przy lub poniżej których propozycje będą odrzucone•••		
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: uprzejmy	Pacal II
ulubiona doktryna: +1 (+5)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzestanie handlu: uprzejmy	
wspólne wyznanie: +1 (+5)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzestanie handlu z X: ostrożny	
odmienne wyznanie: –2	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. –2	mapy: ostrożny	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	
niższy/wyższy ranking: –1/+2	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3)	technologia: wściekły	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: zdenerwowany	Perykles
ulubiona doktryna: +1 (+2)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzestanie handlu: uprzejmy	
wspólne wyznanie: +1 (+4)	sur. luksusowy: zdenerwowany	zaprzestanie handlu z X: ostrożny	
odmienne wyznanie: –1	sur. żywnościowy: zdenerwowany	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. –2	mapy: ostrożny	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	
niższy/wyższy ranking: 0/0	otwarte granice: wściekły	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+2)	technologia: wściekły	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: uprzejmy	Piotr
ulubiona doktryna: +1 (+2)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzestanie handlu: ostrożny	
wspólne wyznanie: +1 (+4)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzestanie handlu z X: ostrożny	
odmienne wyznanie: –1	sur. żywnościowy: zdenerwowany	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. –3	mapy: zdenerwowany	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: ostrożny	
niższy/wyższy ranking: –2/+2	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: uprzejmy	Qin Shi Huang
ulubiona doktryna: +1 (+5)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzestanie handlu: ostrożny	
wspólne wyznanie: +1 (+4)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany	
odmienne wyznanie: –1	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. –4	mapy: uprzejmy	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: ostrożny	
niższy/wyższy ranking: –1/0	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: –1, sojusz wojenny: +1 (+3)	technologia: ostrożny	dekl. wojny: zdenerwowany, dekl. wojny na X: ostrożny	Ragnar
ulubiona doktryna: +1 (+3)	sur. strategiczny: uprzejmy	zaprzestanie handlu: zdenerwowany	
wspólne wyznanie: +1 (+5)	sur. luksusowy: uprzejmy	zaprzestanie handlu z X: ostrożny	
odmienne wyznanie: 0	sur. żywnościowy: zdenerwowany	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. –2	mapy: uprzejmy	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	
niższy/wyższy ranking: –1/+2	otwarte granice: wściekły	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny	Ramzes II
ulubiona doktryna: +1 (+4)	sur. strategiczny: zdenerwowany	zaprzestanie handlu: ostrożny	
wspólne wyznanie: +1 (+6)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany	
odmienne wyznanie: –1	sur. żywnościowy: zdenerwowany	przyjęcie doktryny: uprzejmy, zmiana wyznania: uprzejmy	
bliskość granic: maks. –2	mapy: uprzejmy	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: ostrożny	
niższy/wyższy ranking: 0/+2	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 1, sojusz wojenny: +1 (+3)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: ostrożny	Roosevelt
ulubiona doktryna: +1 (+5)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzestanie handlu: uprzejmy	
wspólne wyznanie: +1 (+3)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzestanie handlu z X: ostrożny	
odmienne wyznanie: 0	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. –3	mapy: zdenerwowany	pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy	
niższy/wyższy ranking: –1/+2	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: ostrożny, dekl. wojny na X: zdenerwowany	Saladyn
ulubiona doktryna: +1 (+1)	sur. strategiczny: ostrożny	zaprzestanie handlu: uprzejmy	
wspólne wyznanie: +1 (+5)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzestanie handlu z X: ostrożny	
odmienne wyznanie: –2	sur. żywnościowy: zdenerwowany	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: uprzejmy	
bliskość granic: maks. –3	mapy: ostrożny	pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy	
niższy/wyższy ranking: 0/+2	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: ostrożny	
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4)	technologia: zdenerwowany	dekl. wojny: uprzejmy, dekl. wojny na X: zdenerwowany	Siedzący Byk
ulubiona doktryna: +1 (+2)	sur. strategiczny: zdenerwowany	zaprzestanie handlu: ostrożny	
wspólne wyznanie: +1 (+2)	sur. luksusowy: wściekły	zaprzestanie handlu z X: zdenerwowany	
odmienne wyznanie: 0	sur. żywnościowy: wściekły	przyjęcie doktryny: ostrożny, zmiana wyznania: ostrożny	
bliskość granic: maks. –4	mapy: wściekły	pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy	
niższy/wyższy ranking: 0/0	otwarte granice: zdenerwowany	wasalizm: uprzejmy	

Przywódcy, cechy i ich ulubione	Zachowania SI*	
Stalin *Imperium Rosyjskie* Pracowity, Agresywny doktryna: Nacjonalizacja religia: brak	preferuje: wojsko, produkcja buduje cuda: często trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: ekstremalne handel techn.: niechętnie, 80%	znacznik relacji: 2 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: umiarkowanie czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1
Sulejman *Imperium Osmańskie* Imperialistyczny, Filozoficzny doktryna: Władza dziedziczna religia: Islam	preferuje: kultura, wojsko buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: średnie handel techn.: umiarkowanie, 40%	znacznik relacji: 4 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: prawie nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1
Surjawarman II *Imperium Khmeryjskie* Ekspansywny, Kreatywny doktryna: Zorganizowana religia religia: Buddyzm	preferuje: złoto, kultura buduje cuda: bardzo często trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: umiarkowanie, 50%	znacznik relacji: 1 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: umiarkowanie czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1
Tokugawa *Imperium Japońskie* Opiekuńczy, Agresywny doktryna: Merkantylizm religia: Buddyzm	preferuje: nauka, wojsko buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: często agresja: wysoka szpiegostwo: bardzo niskie handel techn.: niechętnie, 100%	znacznik relacji: 1 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: umiarkowanie czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 2
Wang Kon *Imperium Koreańskie* Finansowy, Opiekuńczy doktryna: System kastowy religia: Konfucjanizm	preferuje: złoto, nauka buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: dość często agresja: wysoka szpiegostwo: intensywne handel techn.: umiarkowanie, 20%	znacznik relacji: 8 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: bardzo rzadko czas odmowy rozmów: umiarkowany respekt wojenny: 0
Waszyngton *Imperium Amerykańskie* Ekspansywny, Charyzmatyczny doktryna: Wolność słowa religia: Chrześcijaństwo	preferuje: wojsko, wzrost buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: dość często agresja: średnia szpiegostwo: wysokie handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 8 prawd. pokoju (%): 20/70/100/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 0
Wilhelm I Orański *Imperium Holenderskie* Kreatywny, Finansowy doktryna: Wolność wyznania religia: Chrześcijaństwo	preferuje: złoto, nauka buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: dość często agresja: wysoka szpiegostwo: normalne handel techn.: chętnie, 15%	znacznik relacji: 4 prawd. pokoju (%): 10/50/80/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 0
Wiktoria *Imperium Brytyjskie* Imperialistyczny, Finansowy doktryna: System reprezentacji religia: Chrześcijaństwo	preferuje: złoto, wzrost buduje cuda: często trenuje wojsko: dość często agresja: średnia szpiegostwo: intensywne handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 8 prawd. pokoju (%): 0/20/80/100 odwaga w ataku: przeciętna burzenie miast: nigdy czas odmowy rozmów: długi respekt wojenny: 0
Zera Jaykob *Imperium Etiopskie* Kreatywny, Zorganizowany doktryna: Teokracja religia: Chrześcijaństwo	preferuje: wzrost, religia buduje cuda: umiarkowanie trenuje wojsko: często agresja: średnia szpiegostwo: normalne handel techn.: umiarkowanie, 30%	znacznik relacji: 6 prawd. pokoju (%): 10/50/90/100 odwaga w ataku: podwyższona burzenie miast: prawie nigdy czas odmowy rozmów: średni respekt wojenny: 1

Stosunki dyplomatyczne••	Relacje dypl. przy lub poniżej których propozycje będą odrzucone•••		
bazowo: –1, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+6) wspólne wyznanie: +1 (+2) odmienne wyznanie: 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 wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Stalin
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+5) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+2) odmienne wyznanie: –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 wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Sulejman
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+5) odmienne wyznanie: –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 wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Surjawarman II
bazowo: –1, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+5) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: –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 wyznania: uprzejmy pakt obronny: ostrożny, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Tokugawa
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+3) odmienne wyznanie: –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 wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Wang Kon
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: 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 wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Waszyngton
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+4) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+1) odmienne wyznanie: 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 wyznania: zdenerwowany pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Wilhelm I Orański
bazowo: 0, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+3) wspólne wyznanie: +1 (+4) odmienne wyznanie: 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 wyznania: ostrożny pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: uprzejmy	Wiktoria
bazowo: 2, sojusz wojenny: +1 (+3) ulubiona doktryna: +1 (+4) wspólne wyznanie: +1 (+7) odmienne wyznanie: –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 wyznania: uprzejmy pakt obronny: uprzejmy, trwały sojusz: uprzejmy wasalizm: ostrożny	Zera Jaykob

Cechy przywódców

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

Sid Meier's Civilization IV Beyond the Sword

Typy i charakterystyka terenu

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

Ulepszenia terenu

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

SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND the SWORD

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

Ż żywność **M** młotki **H** handel

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

** Dotyczy **Normalnej** prędkości gry; liczba tur jest różna dla innych ustawień. Wartości mnożników dla pozostałych prędkości wynoszą: **Szybka** ×0,67; **Długa** ×1,50; **Maraton** ×3,00 (!).
Przykład: W grze długiej Wioska stanie się Miasteczkiem po 60 turach zamiast po 40.

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

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

Ż żywność **M** młotki **H** handel
• unikalny budynek

Budynki miejskie

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

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

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

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

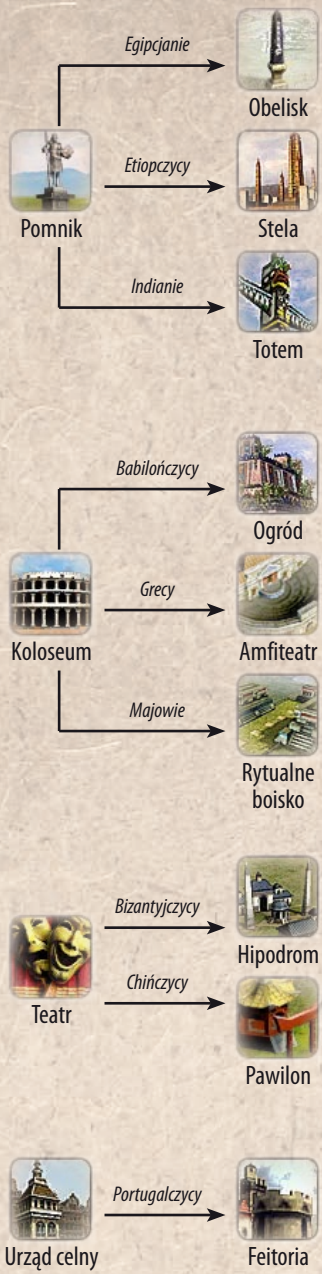
Budynek	Młotki*	Wymagania	Efekty
Schron przeciwatomowy	100	Elektryczność Projekt Manhattan	–50% zniszczeń od pocisków jądrowych
Seowon Koreańczycy (Uniwersytet)	200	Edukacja Biblioteka	+35% do nauki +3 do kultury
Sklep	150	Gildie, Pieniądz	+25% złota +1 do zdrowia za Banany, Cukier, Przyprawy, Wino możliwość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

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

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

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

Unikalne budynki



Unikalne budynki

Sąd → *Św. Cesarstwo Rzymskie* → Ratusz
Sąd → *Sumerowie* → Ziggurat
Sąd → *Aztecy* → Ołtarz ofiarny

Biblioteka → *Arabowie* → Madrasa
Obserwatorium → *Francuzi* → Salon
Uniwersytet → *Koreańczycy* → Seowon

Więzienie → *Hindusi* → Mauzoleum
Laboratorium → *Rosjanie* → Instytut badawczy

Sklep → *Persowie* → Apteka
Kuźnia → *Malijczycy* → Mennica

Rynek → *Rzymianie* → Forum
Fabryka → *Niemcy* → Zakład produkcyjny

Bank → *Brytyjczycy* → Giełda
Elektrownia węglowa → *Japończycy* → Elektrownia cieplna

Supermarket → *Amerykanie* → Centrum handlowe
Wał przeciwpowodziowy → *Holendrzy* → Grobla

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

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

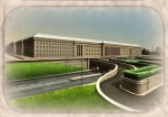
** Dotyczy **Najmniejszego** i **Malutkiego** rozmiaru świata. Więcej szczegółów – zobacz: strona 29.

Budynek specjalny	Wymagania	Efekty
Akademia *budowana przez Wielkiego Naukowca*	—	+50% do nauki, +4 do kultury
Akademia wojskowa *budowana przez Wielkiego Generała*	Nauki wojskowe	+3 do kultury +50% do tempa produkcji Jednostek wojskowych
Scotland Yard *budowany przez Wielkiego Szpiega*	—	+100% do szpiegostwa zwiększa szansę narodzin Wielkiego Szpiega

Projekt*	Młotki**	Wymagania	Efekty
Program Apollo Projekt Zespołowy *50% z Aluminium*	1600	Rakiety	umożliwia produkcję części Statku kosmicznego (SK)
Kokpit SK Projekt Zespołowy *50% z Miedzią*	1000	Włókno szklane Program Apollo	1 wymagany do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
Komora hibernacyjna SK Projekt Zespołowy	1200	Genetyka Program Apollo	1 wymagana do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
Miejsce dokowania SK Projekt Zespołowy *50% z Aluminium*	2000	Satelity Program Apollo	1 wymagane do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
Moduł podtrzymywania życia na SK Projekt Zespołowy *50% z Miedzią*	1000	Ekologia Program Apollo	1 wymagany do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
Osłona SK Projekt Zespołowy *50% z Aluminium*	1200	Kompozyty Program Apollo	1–5 wymaganych do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
Silnik SK Projekt Zespołowy	1600	Synteza termojądrowa Program Apollo	1–2 wymaganych do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
Silnik manewrowy SK Projekt Zespołowy *50% z Aluminium*	1200	Nadprzewodniki Program Apollo	1–5 wymaganych do zwycięstwa w Wyścigu kosmicznym
Internet Projekt Światowy *50% z Miedzią*	2000	Komputery	odkrywa wszystkie technologie posiadane przez co najmniej dwie znane cywilizacje
Projekt Manhattan Projekt Światowy *50% z Uranem*	1500	Rozszczepienie	umożliwia wszystkim graczom przeprowadzanie Ataków jądrowych umożliwia wszystkim graczom budowę Schronów przeciwatomowych
SDI Projekt Zespołowy *50% z Aluminium*	1500	Laser Manhattan Project	+75% do szansy przechwycenia pocisków jądrowych

* Oprócz SDI, wszystkie Projekty Zespołowe wymagają włączenia opcji zwycięstwa przez Wyścig kosmiczny.
** Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Więcej szczegółów – zobacz: strona 29.

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

Cud świata	Młotki*	Wymagania	Efekty
Pałac Apostolski +4 do kultury	400	Teologia Religia państwowa *przestarzały ze Środkami masowego przekazu*	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) uruchamia wybory głowy Pałacu Apostolskiego gwarantuje kandydowanie w wyborach *wymaga włączenia Zwycięstwa dyplomatycznego i co najmniej 3 zespołów/graczy*
Partenon *50% z Marmurem* +10 do kultury	400	Politeizm, Estetyka *przestarzały z Badaniami naukowymi*	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +50% do tempa narodzin Wielkich Ludzi w każdym mieście
 **Pentagon**	1250	Taśma montażowa	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Szpieg) +2 do doświadczenia dla wszystkich nowych jednostek wojskowych w każdym mieście
Piramidy *50% z Kamieniem* +6 do kultury	500	Murarstwo	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Inżynier) odkrywa wszystkie Doktryny rządowe
Posąg Zeusa *50% z Kością słoniową* +10 do kultury	300	Estetyka Pomnik (2)**	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) wróg odczuwa +100% znużenia wojną
Rock 'n' Roll	800	Radio	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) +50% do kultury, +1 do zadowolenia dostarcza 5 Przebojów muzycznych
Shwedagon *50% ze Złotem* +8 do kultury	450	Medytacja, Estetyka	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) odkrywa wszystkie Doktryny religijne
Spiralny Minaret *50% z Kamieniem* +8 do kultury	550	Prawo boskie *przestarzały z Komputerami*	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) +2 do złota od każdej budowli Religii państwowej
Statua Wolności *50% z Miedzią* +6 do kultury	1500	Demokracja Kuźnia	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) 1 darmowy Specjalista w każdym mieście na tym samym kontynencie
Stonehenge *50% z Kamieniem* +8 do kultury	120	Mistycyzm *przestarzały z Astronomią*	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Prorok) każde miasto otrzymuje Pomnik centruje mapę świata
Świątynia Artemidy *50% z Marmurem* +8 do kultury	350	Politeizm *przestarzała z Badaniami naukowymi*	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Kupiec) 1 darmowy Kapłan podwojony przychód ze Szlaków handlowych w mieście wybudowania
Tadż Mahal *50% z Marmurem* +10 do kultury	700	Nacjonalizm	+2 do tempa narodzin Wielkich Ludzi (Wielki Artysta) rozpoczyna Złoty Wiek

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

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

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

Religia	Sanktuarium	Efekty
Buddyzm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Medytacji	**Mahabodhi**	*Wszystkie Sanktuaria mogą być zbudowane tylko przez Wielkiego Proroka i jedynie w Świętym Mieście odpowiedniej religii.* Wszystkie Sanktuaria: +4 do kultury +1 do tempa narodzin Wielkiego Proroka +1 do złota za każde miasto tego wyznania rozprzestrzeniają swoją Religię możliwość zamiany 3 Obywateli na Kapłanów
Chrześcijaństwo • odkrywane przez pierwszego wynalazcę Teologii • 1 darmowy Misjonarz chrześcijański	**Bazylika Narodzenia Pańskiego**	
Hinduizm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Politeizmu	**Złota Świątynia**	
Islam • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Prawa boskiego • 1 darmowy Misjonarz islamski	**Masjid al-Haram**	
Judaizm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Monoteizmu	**Świątynia Salomona**	
Konfucjanizm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Kodeksu prawnego • 1 darmowy Misjonarz konfucjański	**Kong Miao**	
Taoizm • odkrywany przez pierwszego wynalazcę Filozofii • 1 darmowy Misjonarz taoistyczny	**Dai Miao**	

Korporacja*	Zużywane surowce i efekty produkcji	Konkurencja
Aluminium SA *budowana przez Wielkiego Naukowca* *wymagane: Korporacja, Rakiety*	zużywa Węgiel wytwarza Aluminium +3 kolby we wszyskich miastach za każdy zasób	Kompania Węglowa
Biopaliwa SA *budowana przez Wielkiego Naukowca* *wymagane: Korporacja, Plastik*	zużywa Cukier, Kukurydzę, Ryż wytwarza Ropę +2 kolby we wszystkich miastach za każdy zasób	Młyny Zbożowe Sushi Sida
Cywilizowani Jubilerzy *budowana przez Wielkiego Artystę* *wymagane: Korporacja, Środki mas. przekazu*	zużywa Klejnoty, Srebro, Złoto +1 do złota i +4 do kultury we wszystkich miastach za każdy zasób	Kompania Węglowa
Kompania Węglowa *budowana przez Wielkiego Inżyniera* *wymagane: Korporacja, Koleje żelazne*	zużywa Miedź, Srebro, Węgiel, Złoto, Żelazo +1 młotek we wszystkich miastach za każdy zasób	Kreatywne Konstrukcje Aluminium SA Cywilizowani Jubilerzy
Kreatywne Konstrukcje *budowana przez Wielkiego Inżyniera* *wymagane: Korporacja, Silnik spalinowy*	zużywa Aluminium, Kamień, Marmur, Miedź, Żelazo +0,5 młotka i +3 do kultury we wszystkich miastach za każdy zasób	Kompania Węglowa
Młyny Zbożowe *budowana przez Wielkiego Kupca* *wymagane: Korporacja, Chłodnictwo*	zużywa Kukurydzę, Pszenicę, Ryż +0,75 do żywności we wszystkich miastach za każdy zasób	Sushi Sida Biopaliwa SA
Sushi Sida *budowana przez Wielkiego Kupca* *wymagane: Korporacja, Medycyna*	zużywa Kraby, Małże, Ryby, Ryż +0,5 do żywności i +2 do kultury we wszystkich miastach za każdy zasób	Młyny Zbożowe Biopaliwa SA

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

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

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

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

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

Jednostka	Młotki*	Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
Pikinier jedn. walcząca wręcz	60	6 / 1 PR +100% przeciw konnym	Inżynieria Żelazo	—
Pocisk jądrowy pocisk jądrowy	500	zasięg globalny	Rozszczepienie, Rakiety Uran Projekt Manhattan	może być zdetonowany na terytorium wroga
Pocisk manewrujący pocisk	60	40 / 1 PR / 4 Z	Rakiety, Radio	może uniknąć przechwycenia (100% szans) może niszczyć ulepszenia terenu może bombardować obronę miasta (–16% na turę)
Pretorianin jedn. walcząca wręcz Rzymianie (Zbrojny)	45	8 / 1 PR	Obróbka żelaza Żelazo	—
Przedstawiciel Aluminium SA jedn. narodowa	100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Aluminium SA
Przedstawiciel Biopaliw SA jedn. narodowa	100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Biopaliw SA
Przedstawiciel Cywilizowanych Jubilerów jedn. narodowa	100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Cywilizowanych Jubilerów
Przedstawiciel Kompanii Węglowej jedn. narodowa	100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Kompanii Węglowej
Przedstawiciel Kreatywnych Konstrukcji jedn. narodowa	100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Kreatywnych Konstrukcji
Przedstawiciel Młynów Zbożowych jedn. narodowa	100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Młynów Zbożowych
Przedstawiciel Sushi Sida jedn. narodowa	100	0 / 2 PR	—	rozszerza wpływy Sushi Sida
Robotnik razem z żywnością	60	0 / 2 PR	—	może budować ulepszenia terenu +25% do tempa produkcji dla Ekspansywnych przywódców (dotyczy tylko młotków)
Robotnik indyjski Hindusi (Robotnik) razem z żywnością	60	0 / 3 PR	—	może budować ulepszenia terenu +25% do tempa produkcji dla Ekspansywnych przywódców (dotyczy tylko młotków)
Rycerz jedn. konna	90	10 / 2 PR	Gildie, Jazda konna Konie, Żelazo	odporny na Pierwsze uderzenia nie otrzymuje premii obronnych atak oskrzydlający przeciw Katapultom i Trebuszetom
Rydwan jedn. 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
Rydwan egipski jedn. konna Egipcjanie (Rydwan)	30	5 / 2 PR +100% do ataku przeciw Topornikom	Koło Konie	odporny na Pierwsze uderzenia nie otrzymuje premii obronnych może wycofać się z walki (10% szans)
Samuraj jedn. walcząca wręcz Japończycy (Knecht)	70	8 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Adm. państwowa, Mechanizacja Żelazo	2 Pierwsze uderzenia rozpoczyna z promocją Musztra I
Słoń z balistą jedn. konna Khmerzy (Słoń bojowy)	60	8 / 1 PR +50% przeciw konnym	Konstrukcja, Jazda konna Kość słoniowa	nie otrzymuje premii obronnych poza miastem najpierw atakuje Jednostki konne
Słoń bojowy jedn. konna	60	8 / 1 PR +50% przeciw konnym	Konstrukcja, Jazda konna Żelazo	nie otrzymuje premii obronnych
Spadochroniarz jedn. strzelecka	160	24 / 1 PR	Faszyzm, Strzelectwo, Lot	może dokonywać zrzutu (5 pól zasięgu) może uniknąć przechwycenia (25% szans)
Sterowiec jedn. powietrzna	80	4 / 1 PR / 8 Z +100% przeciw morskim	Fizyka	wykrywa Okręty podwodne
Strzelec jedn. strzelecka	110	14 / 1 PR +25% przeciw konnym	Strzelectwo	—
Sumeryjski sęp jedn. walcząca wręcz Sumerianie (Topornik)	35	6 / 1 PR +25% przeciw walczącym wręcz	Obróbka brązu Miedź lub Żelazo	—
Szpieg	40	0 / 1 PR	Alfabet	niewidoczny dla wszystkich jednostek może odkrywać obce tereny pomaga w udaremnianiu wrogich działań szpiegowskich rozpoczyna z promocją Komandos
Taktyczny pocisk jądrowy pocisk jądrowy	250	0 / 1 PR / 4 Z	Rozszczepienie, Rakiety Uran Projekt Manhattan	może być zdetonowany na terytorium wroga może uniknąć przechwycenia (50% szans)
Tatar jedn. konna Mongołowie (Łucznik konny)	50	6 / 2 PR +50% do ataku przeciw Katapultom, Trebuszetom	Jazda konna, Łucznictwo Konie	nie otrzymuje premii obronnych 1 Pierwsze uderzenie, ignoruje terenowe koszty ruchu może wycofać się z walki (20% szans) atak oskrzydlający przeciw Katapultom i Trebuszetom
Topornik jedn. walcząca wręcz	35	5 / 1 PR +50% przeciw walczącym wręcz	Obróbka brązu Miedź lub Żelazo	—
Transportowiec jedn. morska	125	16 / 5 PR	Silnik spalinowy Ropa lub Uran	4 miejsca ładunkowe
Trebuszet jedn. oblężnicza	80	4 / 1 PR +100% do ataku na miasto	Inżynieria	nie otrzymuje premii obronnych zadaje maks. 75% obrażeń, zadaje masowe obrażenia odporny na masowe obrażenia od Jedn. oblężniczych może bombardować obronę miasta (–16% na turę)
Triera jedn. morska	50	2 / 2 PR +50% przeciw Galerom	Odlewnictwo, Żeglarstwo	nie może przepływać Oceanu

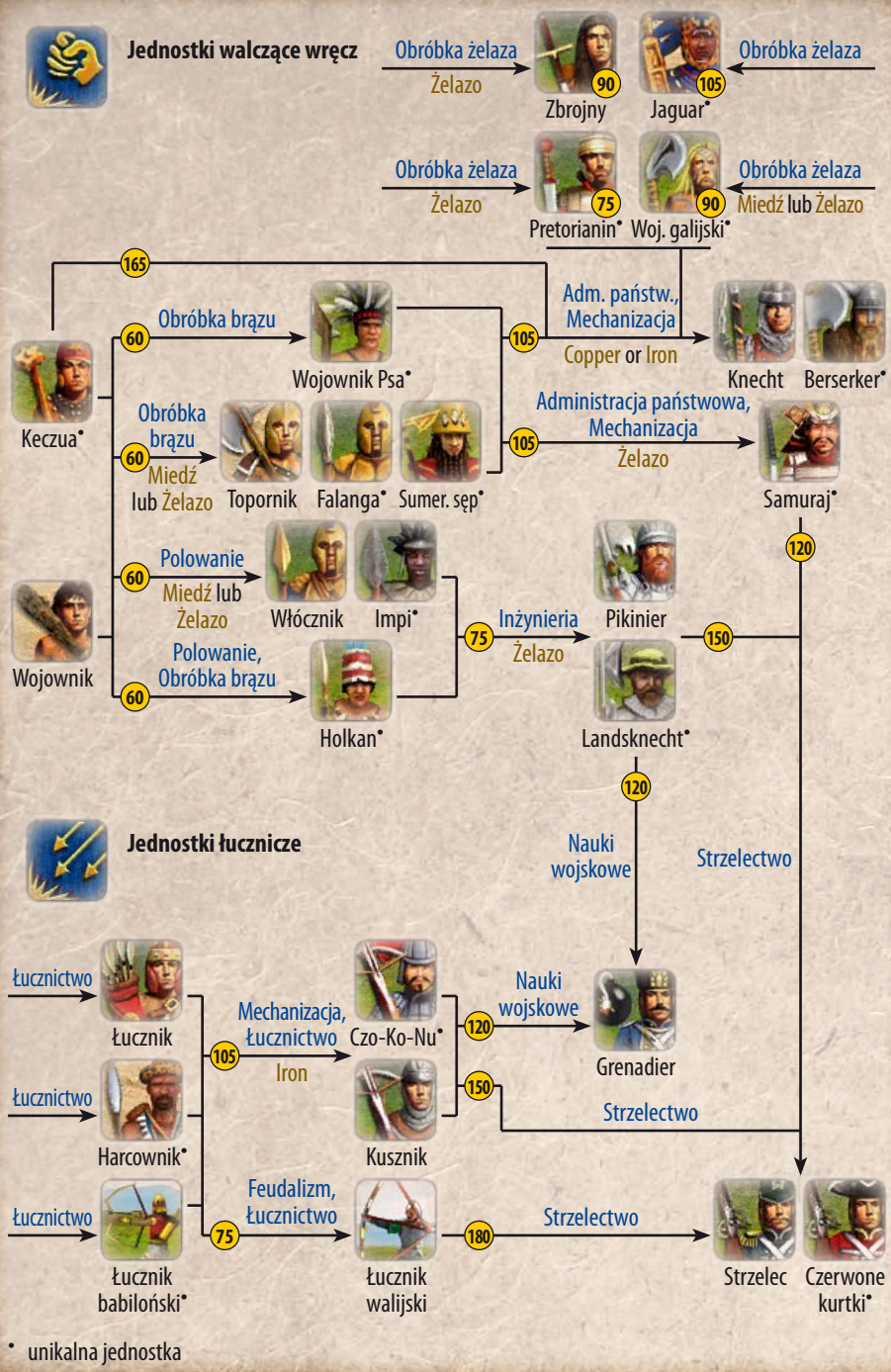
Jednostka	Młotki*	Siła/Pkt. ruchu	Wymagania	Specjalne zdolności
Wielki Artysta Wielki Człowiek		0 / 2 PR	—	może rozpocząć Złoty Wiek, może odkryć Technologię może stworzyć Wielkie Dzieło (+4000 do kultury)*** może dołączyć do miasta jako Wielki Artysta może zbudować Cywilizowanych Jubilerów
Wielki Generał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

PR punkty ruchu **Z** zasięg operacyjny

* Dotyczy **Normalnej** prędkości gry. Mnożniki dla innych ustawień: **Szybka** ×0,67, **Długa** ×1,50, **Maraton** ×2,00.
Przykład: Łucznik walijski w grze długiej będzie kosztował 75 młotków zamiast 50.

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

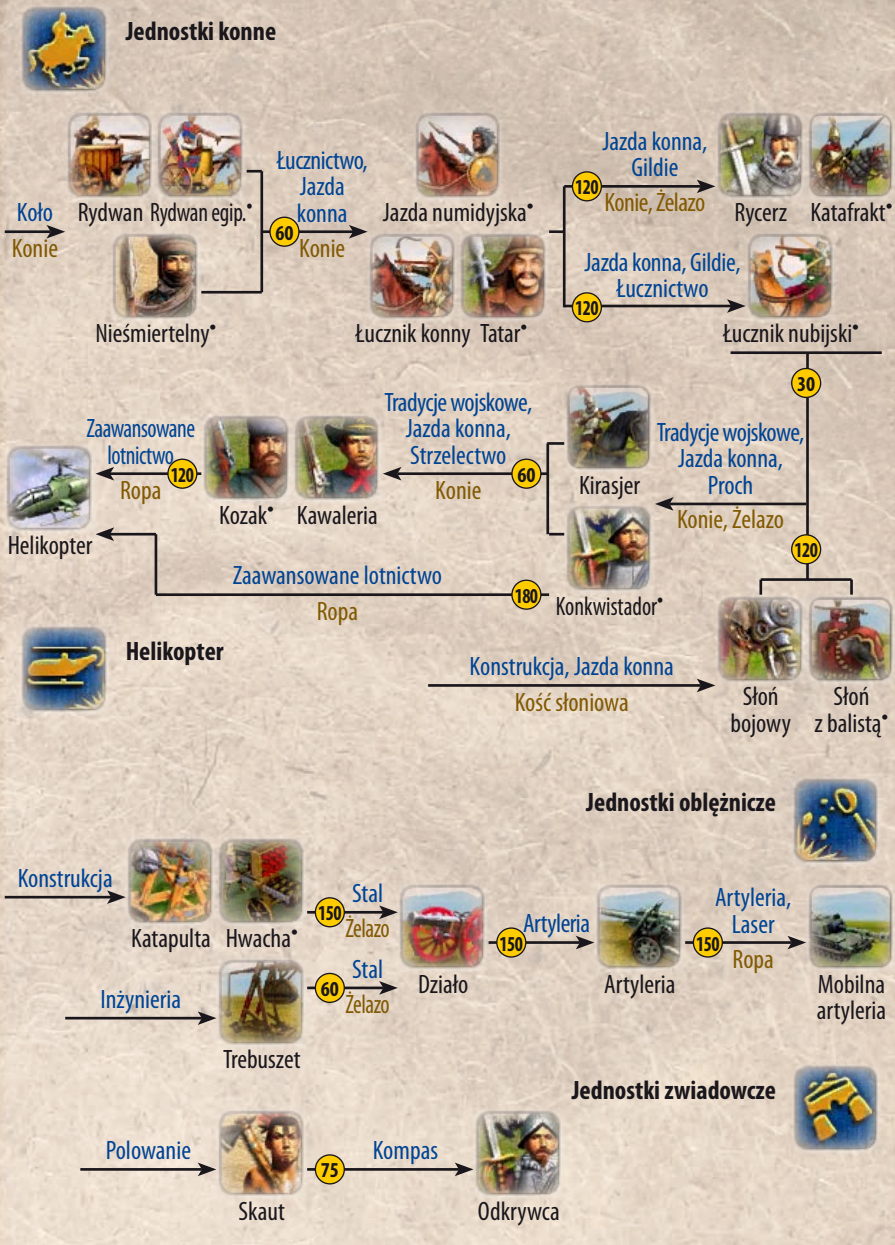
Ścieżki awansu jednostek (lądowe)



• unikalna jednostka

SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND the SWORD

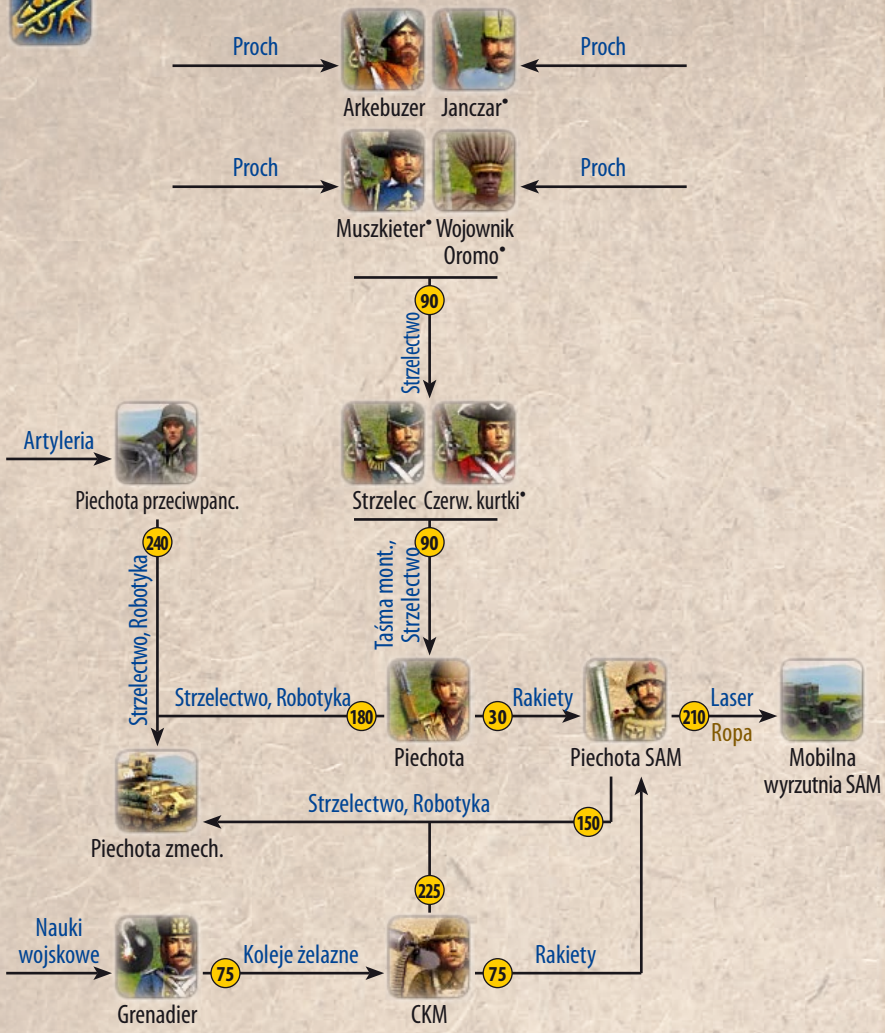
Ścieżki awansu jednostek (lądowe)



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.

Ścieżki awansu jednostek (lądowe)

Jednostki strzeleckie

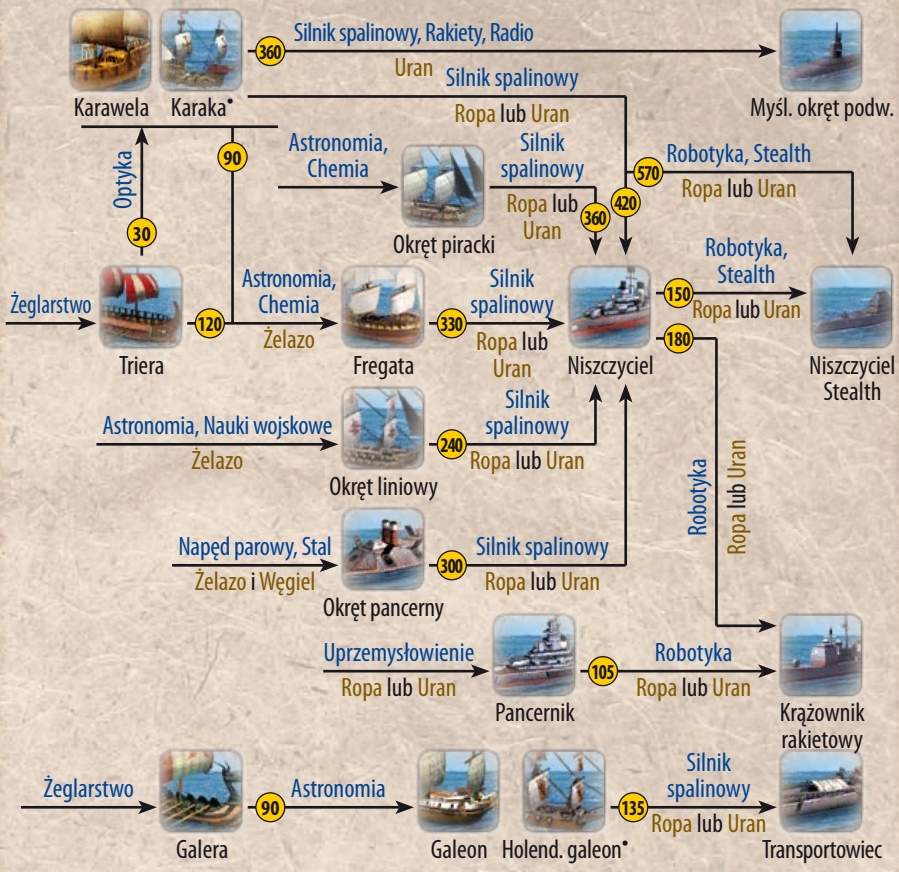


Jednostki pancerne

Sid Meier's Civilization IV Beyond the Sword

Ścieżki awansu jednostek (morskie i powietrzne)

Jednostki morskie



Jednostki powietrzne

Unikalne jednostki

- Wojownik → *Inkowie* → Keczua
- Pikinier → *Św. Cesarstwo Rzymskie* → Landsknecht
- Robotnik → *Hindusi* → Robotnik indyjski
- Topornik → *Indianie* → Wojownik Psa
- Topornik → *Grecy* → Falanga
- Topornik → *Sumerowie* → Sumeryjski sęp
- Knecht → *Wikingowie* → Berserker
- Knecht → *Japończycy* → Samuraj
- Łucznik → *Malijczycy* → Harcownik
- Łucznik → *Babilończycy* → Łucznik babil.
- Zbrojny → *Aztecy* → Jaguar
- Zbrojny → *Celtowie* → Wojownik galijski
- Zbrojny → *Rzymianie* → Pretorianin
- Kusznik → *Chińczycy* → Czo-Ko-Nu
- Włócznik → *Zulusi* → Impi
- Włócznik → *Majowie* → Holkan
- Katapulta → *Koreańczycy* → Hwacha
- Rydwan → *Egipcjanie* → Rydwan egipski
- Rydwan → *Persowie* → Nieśmiertelny
- Łucznik konny → *Mongołowie* → Tatar
- Łucznik konny → *Kartagińczycy* → Jazda numidyjska
- Rycerz → *Bizantyjczycy* → Katafrakt
- Rycerz → *Arabowie* → Łucznik nubijski
- Słoń bojowy → *Khmerzy* → Słoń z balistą
- Kirasjer → *Hiszpanie* → Konkwistador
- Kawaleria → *Rosjanie* → Kozak
- Czołg → *Niemcy* → Panzer
- Arkebuzer → *Francuzi* → Muszkieter
- Arkebuzer → *Etiopczycy* → Wojownik Oromo
- Arkebuzer → *Osmanie* → Janczar
- Strzelec → *Brytyjczycy* → Czerwone kurtki
- Marine → *Amerykanie* → Navy SEAL
- Karawela → *Portugalczycy* → Karaka
- Galeon → *Holendrzy* → Holenderski galeon

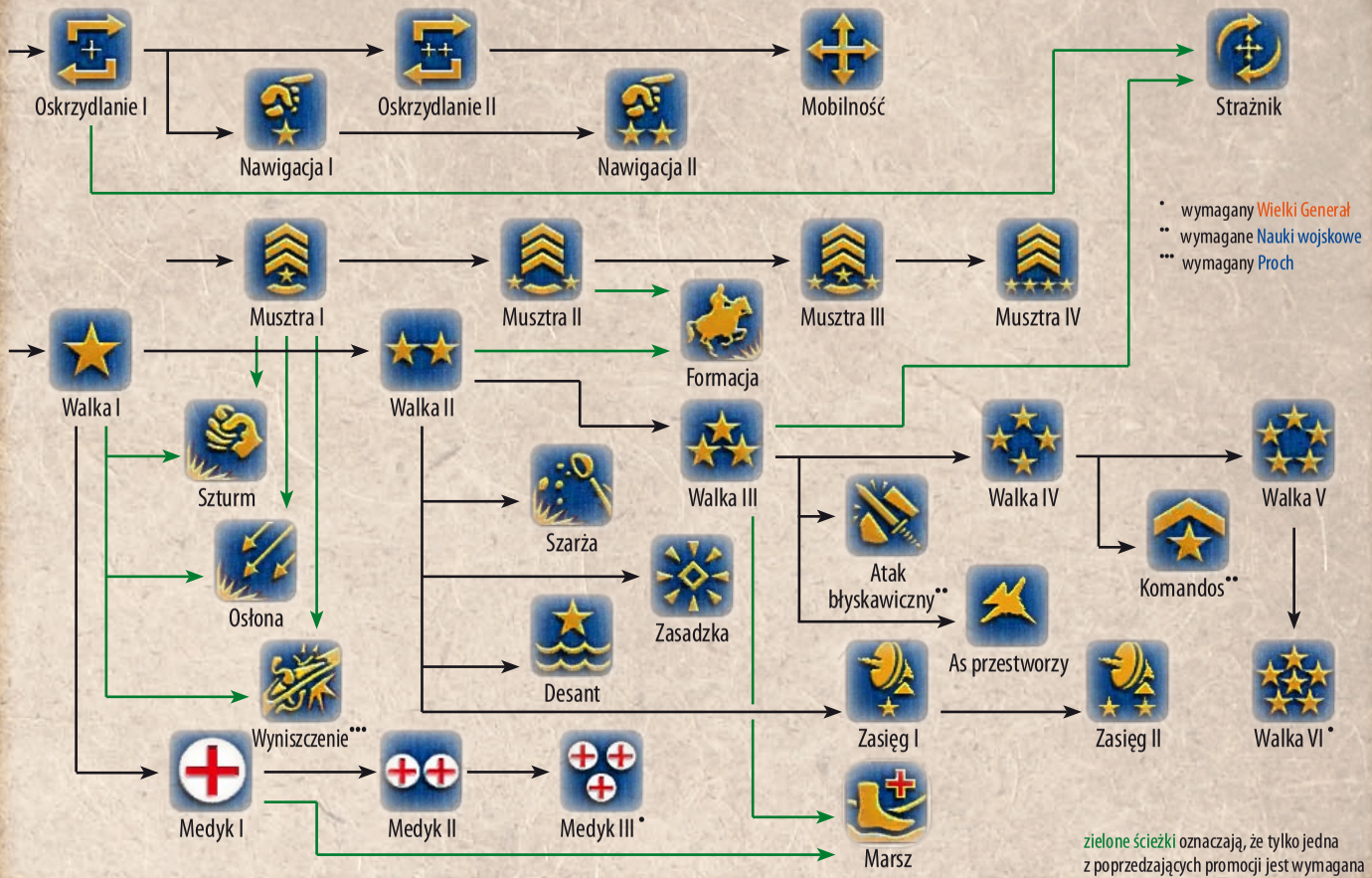
Sid Meier's Civilization IV Beyond the Sword

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

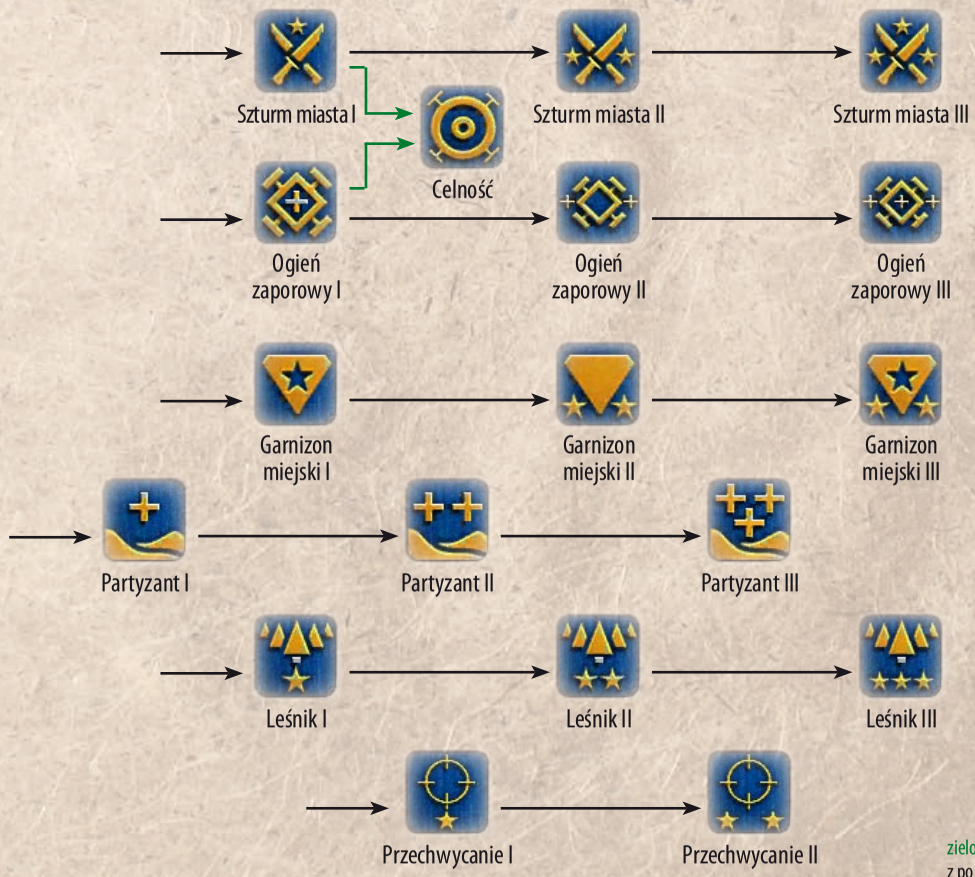
Promocja	Grupy jednostek	Efekty
Musztra I	łucznicze, oblężnicze, strzeleckie, pancerne, helikopter, morskie	+1 szansa na Pierwsze uderzenie
Musztra II *wymaga: Musztra I*	łucznicze, oblężnicze, walczące wręcz, strzeleckie, pancerne, helikopter, morskie	+1 Pierwsze uderzenie odnosi o 20% mniej masowych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

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

Ścieżki promocji



Ścieżki promocji



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

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

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

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

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

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

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

C – Cud Świata **CN** – Cud Narodowy **K** – Korporacja **P** – Projekt **PN** – Projekt Narodowy/Zespołowy **SK** – Statek kosmiczny

• Wymagana jest jeszcze co najmniej jedna inna technologia.

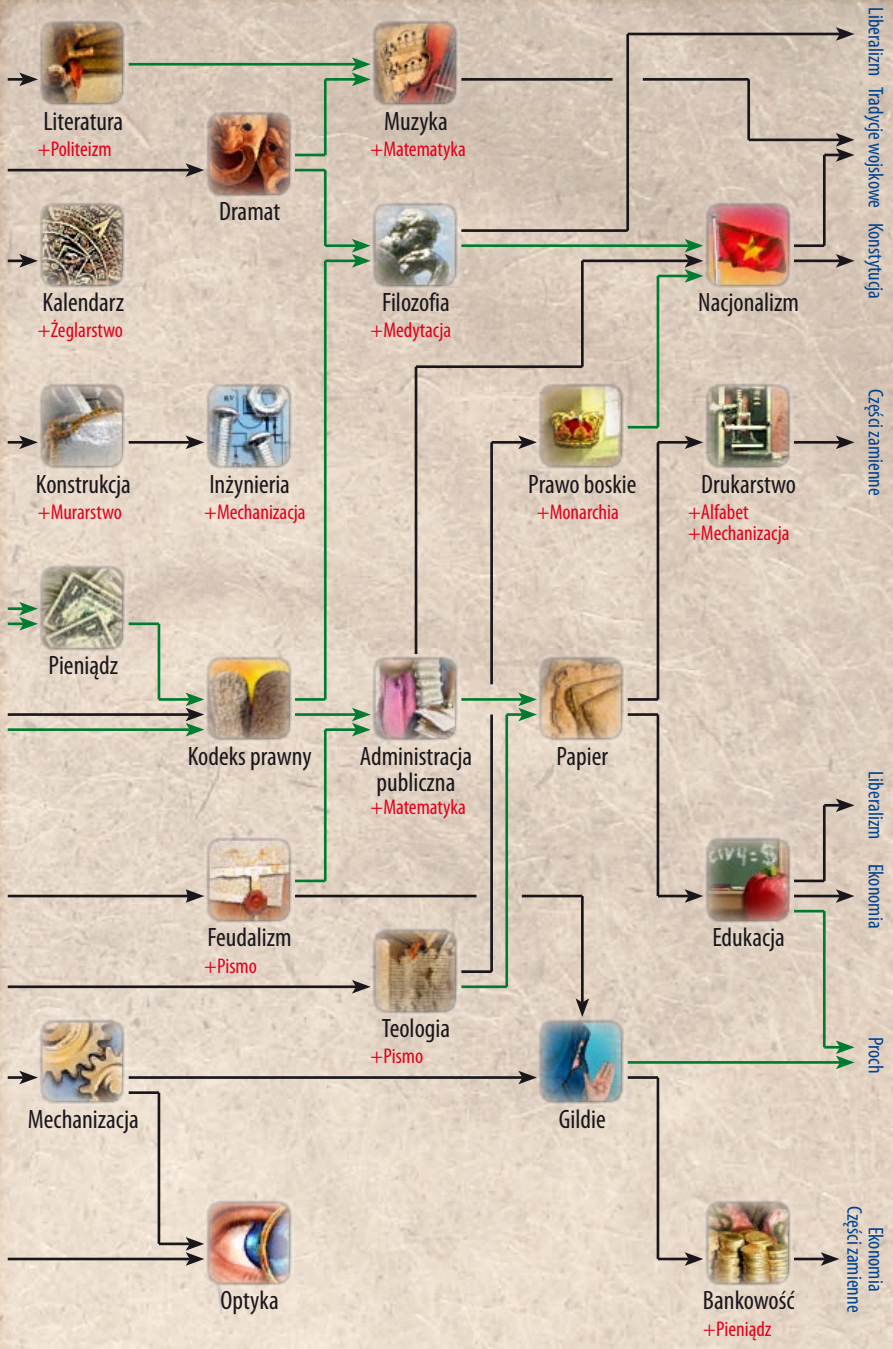
•• Dotyczy **Najmniejszego** świata, poziomu trudności **Szlachcic** i **Normalnej** prędkości gry. Mnożniki dla pozostałych ustawień:
– Rozmiar świata: **Malutki** ×1,10; **Mały** ×1,20; **Normalny** ×1,30; **Duży** ×1,40; **Wielki** ×1,50.
– Poziom trudności: **Osadnik** ×0,60; **Wódz** ×0,75; **Dowódca** ×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.

Drzewo technologiczne

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

SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND the SWORD

Drzewo technologiczne

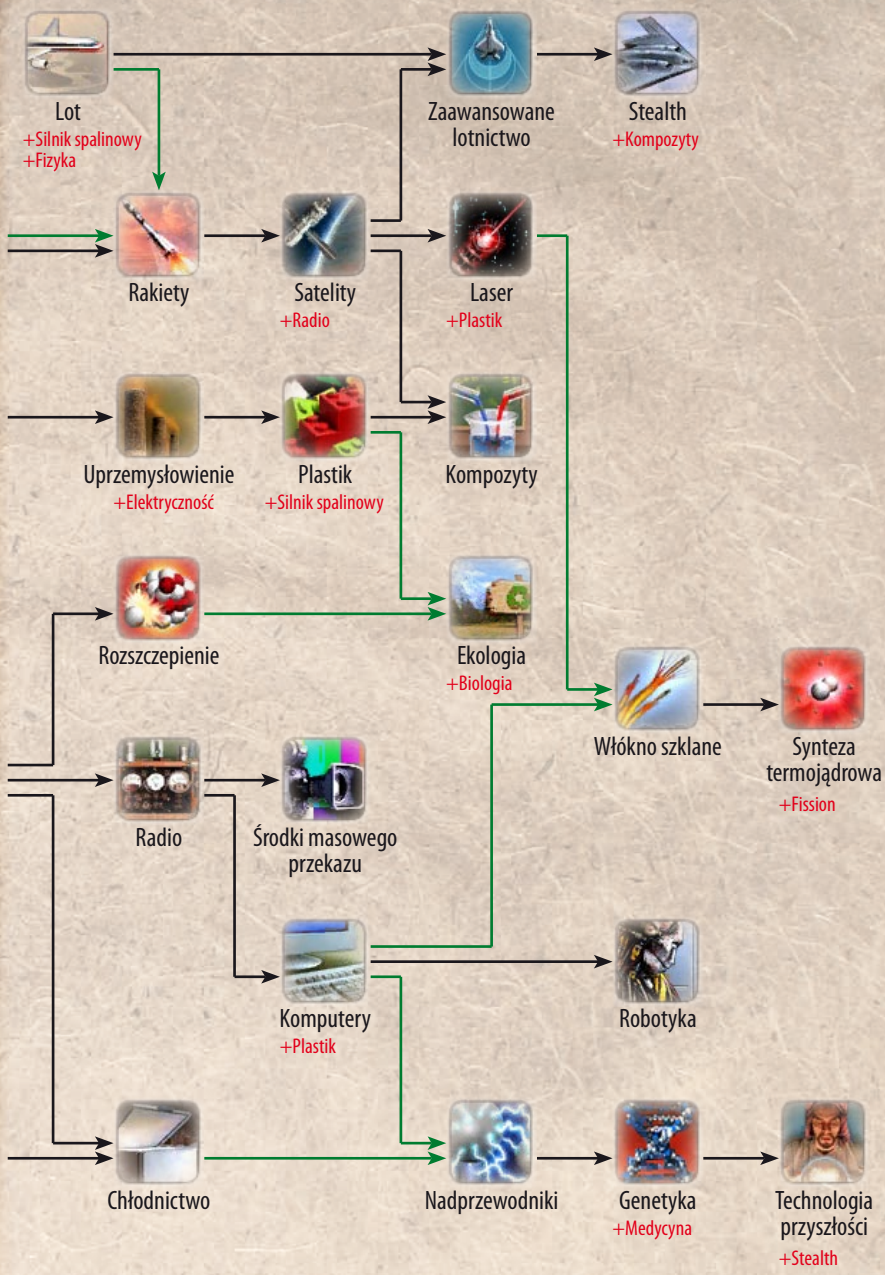


Drzewo technologiczne

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

Sid Meier's Civilization IV Beyond the Sword

Drzewo technologiczne



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

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

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

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

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

* unikalny budynek

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
- Sklep / 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 cieplna* — **+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
- 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, Kadzidła, 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 Religią państwową — **+2** do zadowolenia
  - z 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
- Więzienie / 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 w każdym mieście na kontynencie
- Broadway, Hollywood, Rock 'n' Roll — za każdy **+1** do zadowolenia
- Góra Rushmore — –25% znużenia wojną w 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 / Ikhanda* — **+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

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 cieplna* — **+10%** młotków
- Elektrownia (wszystkie rodzaje) — dostarcza Energię
- Wał przeciwpowodziowy / Grobla* — pola nad rzeką **+1** młotek; unikalny bonus Grobli*: pola wodne **+1** młotek
- Stocznia — +50% do tempa produkcji Jednostek morskich
- Laboratorium / Instytut badawczy* — +50% do tempa produkcji Statku kosmicznego

Cuda

- Huta Żelaza — z Węglem **+50%** młotków; z Żelazem **+50%** młotków
- Zapora Trzech Przełomów — dostarcza Energię dla wszystkich miast na kontynencie
- Angkor Vat (do Komputerów) — w każdym mieście za każdego Kapłana **+1** młotek
- Statuy Moai — pola wodne **+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 Mauzolosa — +50% do czasu trwania Złotego Wieku
- Tadż Mahal — rozpoczyna Złoty Wiek

Korporacje

- Kompania Węglowa z Miedzią, Srebrem, Węglem, Złotem, Żelazem — za każde źródło **+1** młotek
- Kreatywne Konstrukcje z Aluminium, 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
- Obróbka brązu — umożliwia ścinanie Lasu

Doktryny

- Nacjonalizacja — w każdym mieście **+10%** młotków
- Biurokracja — w Stolicy **+50%** młotków
- System kastowy — Warsztat **+1** młotek
- Równouprawnienie — Miasteczko **+1** młotek; umożliwia opłacenie natychmiastowego ukończenia produkcji
- Zorganizowana religia — wszystkie miasta z Religią państwową +25% do tempa produkcji Budynków
- Państwo policyjne — +25% do tempa produkcji Jedn. wojskowych
- Niewolnictwo — umożliwia poświęcanie populacji w celu natychmiastowego ukończenia produkcji

Cechy przywódców

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

Nauka

Budynki

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

Cuda

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

Korporacje

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

Technologie

- Alfabet — umożliwia handel technologiami; 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

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 z Kopalnią **+3** do handlu
- Cukier **+1** do handlu, z Plantacją dod. **+1** do handlu
- Marmur z Kamieniołomem **+2** 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 wielorybniczym **+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
- Ikhanda• –20% kosztów utrzymania

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

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

Technologie
- Elektryczność Wiatrak **+1** do handlu; Młyn wodny **+2** do handlu
- Drukarstwo Wioska, Miasteczko **+1** do handlu
- Pieniądz umożliwia handel złotem w dyplomacji; umożliwia przekierowanie produkcji na Złoto
- Żeglarstwo umożliwia handel wzdłuż rzeki i wybrzeża
- Astronomia umożliwia handel przez ocean

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

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

Żywność i Wzrost

Surowce i Ulepszenia
- Świnie **+1** do żywności, z Pastwiskiem dod. **+3** do żywności
- Ryby **+1** do żywności, z Siecią dod. **+3** do żywności
- Kraby, 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 z Farmą dod. **+2** do żywności
- Ryż **+1** do żywności, z Farmą dod. **+1** 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

Szlaki handlowe

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

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

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

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

Obrona miasta

Budynki
- Mury / Dun* **+50%** do obrony
  –50% zniszczeń z bombardowania (nie dotyczy Jednostek strzeleckich)
- Zamek / Cytadela* **+50%** do obrony
  –25% zniszczeń z bombardowania (nie dotyczy Jednostek strzeleckich)
- Schron 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
- Państwo narodowe umożliwia pobór Jednostek wojskowych

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

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

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 Mauzolosa, Katedra Notre Dame, Partenon, Posąg Zeusa, Tadż Mahal, Wersal każdy **+10** do kultury
- Angkor Vat, Hagia Sophia, Shwedagon, Spiralny Minaret, Stonehenge, Świątynia Artemidy, Uniwersytet Sankorski, Wielka Biblioteka, Wyrocznia każdy **+8** do kultury
- Chichen Itza, Kolos Rodyjski, Piramidy, Statua Wolności, Teatr Narodowy, Wielka Latarnia Morska, Wieża Eiffla, Wiszące Ogrody każdy **+6** do kultury
- Chrystus Zbawiciel **+5** do kultury
- Epopeja Heroiczna, Epopeja Narodowa, Góra Rushmore, Pałac Apostolski, Statuy Moai, Uniwersytet Oksfordzki, Zakazane Miasto każdy **+4** do kultury
- Sanktuaria (wszystkich wyznań) **+4** do kultury
- Park Narodowy **+3** do kultury
- Czerwony Krzyż, Wielki Mur każdy **+2** do kultury
- każda Siedziba Korporacji **+2** do kultury

Korporacje

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

Technologie

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

Doktryny

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

Cechy przywódców

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

Inne

- Budowle mające ponad 1000 lat generują kulturę podwójnie

Tempo narodzin Wielkich Ludzi

Budynki

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

Cuda

- Partenon (do Badań naukowych) **+50%** do tempa narodzin WL w każdym mieście
- 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 Kwatera Główna Korporacji **+1** do tempa narodzin WL

Technologie

- Muzyka darmowy Wielki Artysta dla pierwszego odkrywcy
- Synteza termojądrowa darmowy Wielki Inżynier dla pierwszego odkrywcy
- 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 mieście na kontynencie

Doktryny

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

Cechy przywódców

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

Poziomy trudności

	Bazowe bonusy	Wioski plemienne*		Mnożniki		Pozostałe
Osadnik	+4 do zdrowia +6 do zadowolenia 24 darmowych jednostek +2 do stosunków z SI 3 darmowe technologie: Koło, Rolnictwo, Górnictwo	**20%** **10%** **10%** **5%** **5%**	technologia, dużo złota mało złota Osadnik, Robotnik, Wojownik, Zwiadowca doświadczenie, leczenie, mapy brak barbarzyńców	badania koszt jednostek utrzymanie za odl. koszt doktryn inflacja koszty dla SI**	×0,60 ×0,20 ×0,45 ×0,50 ×0,60 ×1,60	25% prawd. na atak zwierząt siła zwierząt: –70% barbarzyńcy za 50 tur*** prawd. założenia miasta barb.: 40% 5 zwycięstw przec. barbarzyńcom siła barbarzyńców: –40%
Wódz	+3 do zdrowia +5 do zadowolenia 18 darmowych jednostek +1 do stosunków z SI 2 darmowe technologie: Koło, Rolnictwo	**20%** **15%** **10%** **10%** **5%** **5%**	dużo złota technologia mało złota Osadnik, Robotnik, Wojownik Zwiadowca, dośw., leczenie, mapy słabi barbarzyńcy	badania koszt jednostek utrzymanie za odl. koszt doktryn inflacja koszty dla SI	×0,75 ×0,30 ×0,55 ×0,60 ×0,70 ×1,30	50% prawd. na atak zwierząt siła zwierząt: –60% barbarzyńcy za 45 tur*** prawd. założenia miasta barb.: 50% 4 zwycięstwa przec. barbarzyńcom siła barbarzyńców: –30%
Dowódca	+2 do zdrowia +4 do zadowolenia 12 darmowych jednostek darmowa techonogia: Koło	**15%** **15%** **10%** **5%** **5%** **5%**	złoto (dużo lub mało) technologia Wojownik, mapy Osadnik, Robotnik, Zwiadowca doświadczenie, leczenie barbarzyńcy (silni lub słabi)	badania koszt jednostek utrzymanie za odl. koszt doktryn inflacja koszty dla SI	×0,90 ×0,40 ×0,65 ×0,70 ×0,80 ×1,10	75% prawd. na atak zwierząt siła zwierząt: –50% barbarzyńcy za 40 tur*** prawd. założenia miasta barb.: 50% 3 zwycięstwa przec. barbarzyńcom siła barbarzyńców: –20%
Szlachcic	+2 do zdrowia +4 do zadowolenia 8 darmowych jednostek –1 do stosunków z SI	**20%** **15%** **10%** **5%** **5%** **10%**	mało złota dużo złota Wojownik, techn., dośw., mapy Zwiadowca, leczenie silni barbarzyńcy słabi barbarzyńcy	badania koszt jednostek utrzymanie za odl. koszt doktryn inflacja koszty dla SI	×1,00 ×0,50 ×0,75 ×0,80 ×0,90 ×1,00	85% prawd. na atak zwierząt siła zwierząt: –40% barbarzyńcy za 35 tur*** prawd. założenia miasta barb.: 60% 2 zwycięstwa przec. barbarzyńcom siła barbarzyńców: –10%
Książę	+2 do zdrowia +4 do zadowolenia 6 darmowych jednostek –1 do stosunków z SI	**20%** **10%** **10%** **5%** **5%** **15%**	mało złota Wojownik, technologia doświadczenie, dużo złota, mapy Zwiadowca, leczenie silni barbarzyńcy słabi barbarzyńcy	badania koszt jednostek utrzymanie za odl. koszt doktryn inflacja koszty dla SI	×1,10 ×0,60 ×0,85 ×0,90 ×0,95 ×0,95	90% prawd. na atak zwierząt siła zwierząt: –30% barbarzyńcy za 30 tur*** prawd. założenia miasta barb.: 60% 1 zwycięstwo przec. barbarzyńcom siła barbarzyńców: –5%
Monarcha	+2 do zdrowia +4 do zadowolenia 4 darmowe jednostki –1 do stosunków z SI SI otrzymuje dodatkowo na starcie 1 Łucznika	**20%** **10%** **10%** **5%** **10%** **15%**	mało złota Wojownik, technologia doświadczenie, mapy Zwiadowca, leczenie, dużo złota silni barbarzyńcy słabi barbarzyńcy	badania koszt jednostek utrzymanie za odl. koszt doktryn inflacja koszty dla SI	×1,15 ×0,70 ×0,90 ×0,95 ×1,00 ×0,90	90% prawd. na atak zwierząt siła zwierząt: –20% barbarzyńcy za 25 tur*** prawd. założenia miasta barb.: 70%
Cesarz	+2 do zdrowia +4 do zadowolenia 3 darmowych jednostek –1 do stosunków z SI bonus SI: 2 jedn. obronne, Zwiadowca	**25%** **10%** **5%** **5%** **15%** **15%**	mało złota technologia, mapy Wojownik, Zwiadowca, dośw. leczenie, dużo złota słabi barbarzyńcy silni barbarzyńcy	badania koszt jednostek utrzymanie za odl. koszt doktryn inflacja koszty dla SI	×1,20 ×0,80 ×0,95 ×1,00 ×1,00 ×0,85	90% prawd. na atak zwierząt siła zwierząt: –10% barbarzyńcy za 20 tur*** prawd. założenia miasta barb.: 70%
Nieśmiertelny	+2 do zdrowia +4 do zadowolenia 2 darmowych jednostek –1 do stosunków z SI bonus SI: 3 jedn. obronne, Robotnik, Zwiadowca	**25%** **10%** **5%** **5%** **15%** **20%**	mało złota technologia, mapy Wojownik, Zwiadowca doświadczenie, leczenie słabi barbarzyńcy silni barbarzyńcy	badania koszt jednostek utrzymanie za odl. koszt doktryn inflacja koszty dla SI	×1,25 ×0,90 ×1,00 ×1,00 ×1,00 ×0,80	90% prawd. na atak zwierząt siła zwierząt: –5% barbarzyńcy za 15 tur*** prawd. założenia miasta barb.: 80%
Bóstwo	+2 do zdrowia +4 do zadowolenia 1 free unit –1 do stosunków z SI bonus SI: 4 jedn. obronne, Robotnik, Zwiadowca	**25%** **10%** **5%** **5%** **10%** **30%**	mało złota technologia Wojownik, Zwiadowca doświadczenie, leczenie, mapy słabi barbarzyńcy silni barbarzyńcy	badania koszt jednostek utrzymanie za odl. koszt doktryn inflacja koszty dla SI	×1,30 ×1,00 ×1,00 ×1,00 ×1,00 ×0,60	90% prawd. na atak zwierząt barbarzyńcy za 10 tur*** prawd. założenia miasta barb.: 80%

* 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 ×1,00).

*** Pierwsze miasto barbarzyńskie może zostać założone za 5 tur od czasu ich pierwszego pojawienia się.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND the SWORD

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

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

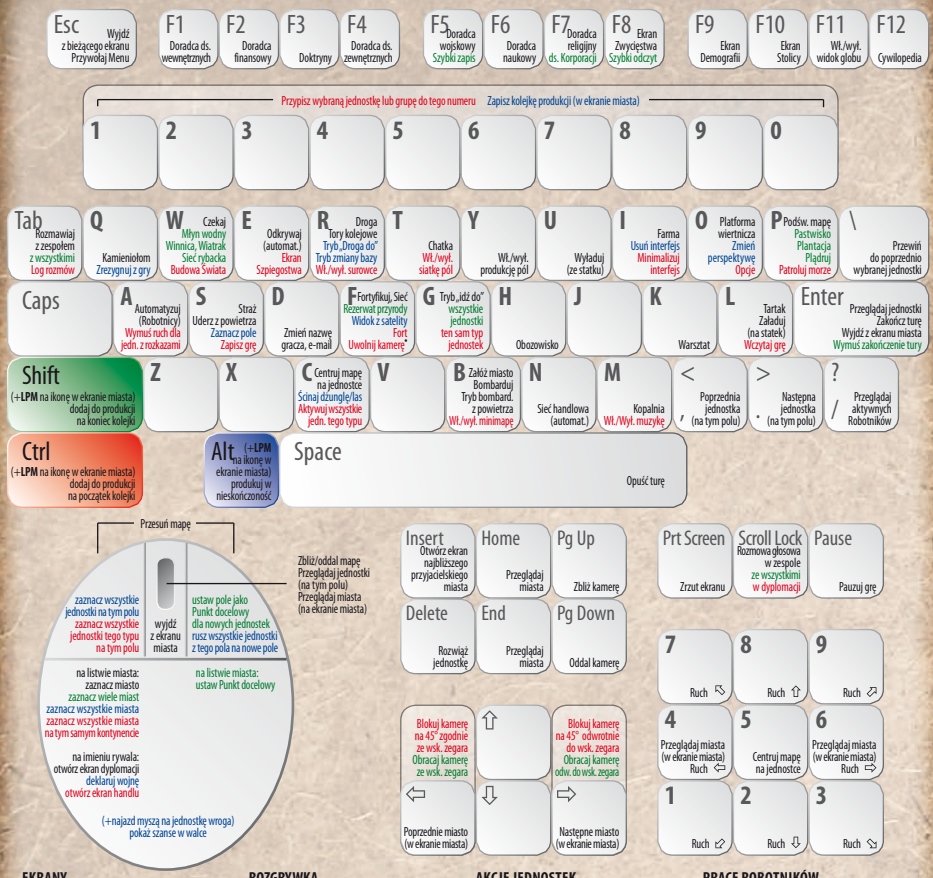
** Niektóre Budynki i Cuda Narodowe wymagają wybudowania określonej liczby budynków (zobacz: strony 24–29 i 32).

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

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

Skróty klawiatury i myszy



EKRANY

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 F7	Doradca ds. Korporacji
F8	Ekran Zwycięstwa
F9	Ekran Demografii
F10	Ekran Stolicy
F11	Wł./wył. widok globu
F12	Cywilopedia
Ctrl E	Ekran Szpiegostwa
Ctrl W	Budowa Świata
Ctrl O	Opcje

EKRAN MIASTA

Insert	Najbliższe przyjacielskie miasto
⇦ ⇨	Przeglądaj miasta
RM	Przeglądaj miasto
Alt LPM	+ikona: produkuj w nieskończ.
Ctrl LPM	+ikona: dodaj na pocz. kolejki
Shift LPM	+ikona: dodaj na koniec kolejki
Enter	Wyjdź z ekranu miasta
ŚPM	Wyjdź z ekranu miasta

ROZGRYWKA

Alt Q	Zrezygnuj z gry
Pause	Pauzuj grę
Enter	Zakończ turę
Space	Opuść turę
Ctrl L	Wczytaj stan gry
Ctrl S	Zapisz stan gry
Shift F8	Szybki odczyt
Shift F5	Szybki zapis
Ctrl M	Wł./wył. muzykę
Ctrl R	Wł./wył. surowce
Ctrl T	Wł./wył. siatkę pól
Ctrl Y	Wł./wył. produkcję pól
Ctrl B	Wł./wył. minimapę
Alt I	Usuń interfejs
Ctrl I	Minimalizuj interfejs
P	Podświetl mapę
Alt S	Zaznacz pole
Prt Scr	Zrzut ekranu
LPM	+listwa miasta: zaznacz miasto
Shift LPM	+listwa miasta: ~ wiele miast
Alt LPM	+listwa miasta: ~ wszyskie
Ctrl LPM	+listwa miasta: ~ wszystkie na tym samym kontynencie
Shift PPM	+listwa miasta: ustaw Punkt docelowy
LPM PPM	Przesuń mapę
LPM	+imię rywala: dyplomacja
Alt LPM	+imię rywala: deklaruj wojnę
Ctrl LPM	+imię rywala: handluj

AKCJE JEDNOSTEK

B	Załóż miasto (Osadnicy) Bombarduj
W	Czekaj
F	Fortyfikuj
S	Straż / Uderz z powietrza
E	Odkrywaj (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 jednostce
NumPad	Rusz jednostkę
PPM	Rusz jedn. na wybrane pole
Alt PPM	Ustaw Punkt docelowy
, . lub **RM**	Przeglądaj jednostki na tym polu
****	Poprzednio wybrana jednostka
/	Przeglądaj aktywnych Robotników
Alt NM	+jedn. wroga: szanse w walce

PRACE ROBOTNIKÓW

A	Automate
R	Droga / Tory kolejowe
Alt R	Tryb „Droga do"
T	Chatka
I	Farma
M	Kopalnia
L	Tartak
K	Warsztat
Q	Kamieniołom
H	Obozowisko
F	Sieć rybacka
O	Platforma wiertnicza
Shift P	Pastwisko/Plantacja
Shift W	Winnica, Wiatrak, Młyn wodny, Okręt wieloryb.
Shift F	Rezerwat przyrody
Ctrl F	Fort
Alt C	Ścinaj dżunglę/las
N	Sieć handlowa (automat.)
Shift Ctrl C	Ulepszaj najbliższe miasto

KAMERA

PgUp/PgDn	Zbliż/oddal
RM	Zbliż/oddal
Shift ⇦ ⇨	Obracaj
Ctrl ⇦	Blokuj na 45° ze wsk. zegara
Ctrl ⇨	Blokuj na 45° odw. do wsk. zegara
Alt F	Widok z satelity
Ctrl F	Uwolnij („flying mode")*
Alt O	Zmień perspektywę

LPM lewy przycisk myszy **ŚPM** środkowy przycisk myszy **PPM** prawy przycisk myszy **RM** rolka myszy **NM** najazd myszą

* opcja musi być włączona w pliku INI

Sid Meier's Civilization IV Beyond the Sword