

# HOOFDSTUK 1: BEGINNEN

## INLEIDING

Welkom bij de *Sid Meier's Civilization V: Brave New World*-uitbreiding! Dit pakket bevat een aantal leuke nieuwe mogelijkheden en je favoriete onderdelen uit eerdere *Civilization*-spellen. *Civilization V: Brave New World* bouwt voort op het originele *Civilization V* met 9 nieuwe beschavingen, grootschalige nieuwe gameplay-systemen en veel nieuwe gebouwen, eenheden en unieke scenario's.

Let op: om deze uitbreiding te kunnen spelen, moet je *Civilization V* hebben geïnstalleerd. De uitbreiding *Gods and Kings* is niet vereist, maar maakt het spel wel een stuk spannender!

## DEZE HANDLEIDING

In deze handleiding vind je algemene informatie over alle meest recente veranderingen in de gameplay. Voor uitgebreide beschrijvingen van de eenheden en historische informatie ga je naar de *Civilopedia* zodra de installatie voltooid is. Je kunt de *Civilopedia* bekijken via het hoofdmenu van *Civilization V* of door op F1 te drukken tijdens het spelen.

## INDELING HANDLEIDING

### HOOFDSTUK 1: BEGINNEN

Dit is de inleiding die je nu aan het lezen bent. De installatie-instructies vind je hieronder.

### HOOFDSTUK 2: NIEUW

In dit hoofdstuk vind je omschrijvingen van en informatie over de nieuwe beschavingen, leiders, eenheden, gebouwen, wonderen en technologieën van de *Brave New World*-uitbreiding.

### HOOFDSTUK 3: NIEUWE SCENARIO'S

In dit hoofdstuk lees je alles over de nieuwe scenario's die je met dit pakket kunt spelen.

### HOOFDSTUK 4: APPENDIX

Hier vind je de lijst van sneltoetsen, kaarten, credits, technische informatie en de juridische voorwaarden.

## DE CIVILOPEDIA

Na het installeren van deze uitbreiding is er in het spel een vernieuwde *Civilopedia* beschikbaar met een uitgebreide uitleg over de nieuwe mogelijkheden. Om de *Civilopedia* te bekijken druk je op de F1-toets, klik je op de HELP-knop in het spel of selecteer je de optie in het hoofdmenu.

Elk scenario bevat zijn eigen *Civilopedia* met specifieke informatie over de eenheden, leiders en beschavingen.

## SYSTEEMVEREISTEN

**MINIMALE VEREISTEN:** Besturingssysteem: Windows® XP SP3 • **Processor:** Intel Core 2 Duo 1.8 GHz of AMD Athlon X2 64 2.0 GHz • **Geheugen:** 2GB RAM • **Hardeschijfruimte:** 8 GB vrije ruimte • **Dvd-romspeler:** vereist voor installatie met disk • **Videokaart:** 256 MB ATI HD2600 XT of beter, 256 MB nVidia 7900 GS of beter, of Core i3 of betere geïntegreerde graphics • **Geluidskaart:** geluidskaart compatibel met DirectX 9.0c • **DirectX®:** DirectX®-versie 9.0c

**AANBEVOLEN SYSTEEMVEREISTEN:** Besturingssysteem: Windows® Vista SP2/ Windows® 7 • **Processor:** 1.8 GHz Quad Core CPU • **Geheugen:** 4 GB RAM • **Hardeschijfruimte:** 8 GB vrije ruimte • **Dvd-romspeler:** vereist voor installatie met disk • **Videokaart:** 512 MB ATI 4800 series of beter, 512 MB nVidia 9800-serie of beter • **Geluidskaart:** geluidskaart compatibel met DirectX 9.0c • **DirectX®:** DirectX®-versie 11

**ANDERE VEREISTEN:** Voor de eerste installatie heb je eenmalig een internetverbinding nodig voor Steam-verificatie. Installatie van de volgende software is vereist (meegeleverd met het spel): Steam Client, Microsoft Visual C++2008 Runtime Libraries en Microsoft DirectX.

## INSTALLATIE

Zorg dat je *Sid Meier's Civilization V* en Steam hebt geïnstalleerd voordat je de uitbreiding *Brave New World* installeert. Afhankelijk van hoe je de uitbreiding hebt gekocht, zijn er twee verschillende manieren om dit spel te installeren.

## INSTALLEREN MET DISK

Als je de disk met de uitbreiding hebt gekocht, plaats je de dvd in de speler en volg je de instructies op het scherm. De uitbreiding wordt geïnstalleerd in dezelfde taal als het eerder geïnstalleerde spel.

Zorg dat je besturingssysteem vooraf volledig is bijgewerkt met alle aanbevolen servicepacks en platformupdates.

## INSTALLEREN VIA STEAM

Als je de uitbreiding online hebt gekocht via Steam wordt deze automatisch gedownload. De installatie wordt voltooid wanneer je *Civilization V* weer opstart.

Je kunt ook een fysieke disk van *Brave New World* aan je Steam-account toevoegen.

Op het Games-tabblad klik je op Een product activeren op Steam, en ga je akkoord met de gebruiksvoorwaarden. Voer de productcode in en klik op Volgende. De download van *Brave New World* zal automatisch starten.

## INTERNETVERBINDING

De eerste keer dat je *Civilization V: Brave New World* speelt, heb je een actieve internetverbinding nodig. Daarna heb je alleen een actieve internetverbinding nodig als je een multiplayergame wilt spelen, officiële DLC wilt kopen of zoekt naar mods.

## STEAM

*Civilization V* is speelbaar via Steam, een online platform voor de distributie en het spelen van games. Met Steam profiteer je van automatische updates en eenvoudige toegang tot DLC, en kun je op een snelle manier samen met je vrienden online spelen.

Je hebt Steam nodig om *Civilization V* te spelen. De eerste keer dat je het spel speelt, heb je een internetverbinding nodig. In het hoofdstuk Installatie op pagina 3 vind je meer uitleg, of ga naar <http://store.steampowered.com> voor meer informatie over deze dienst.



## SPELPAGINA

Je kunt informatie over *Civilization V* bekijken op Steam door naar het tabblad Games te gaan en de klikken op *Civilization V* in je lijst met games. Om te controleren of de *Brave New World*-uitbreiding beschikbaar is voor jouw versie van *Civilization V*, klik je met de rechtermuisknop op *Civilization V* in je Steam-bibliotheek en selecteer je Downloadbare content bekijken. Hier zie je nu *Brave New World* staan. Let op: deze uitbreiding verschijnt verder niet in je Steam-bibliotheek.

## PATCHES, UPDATES, DLC

Steam controleert of er updates zijn en zal je spel automatisch bijwerken wanneer deze zijn gevonden. Je hoeft dus nooit meer op internet te zoeken naar de nieuwste updates! Binnen Steam kun je ook officiële DLC (Downloadable Content) aanschaffen. Houd Steam goed in de gaten voor de meest actuele informatie over beschikbare kaarten, mods en scenario's.

## OVERLAY

Je kunt de Overlay van Steam activeren door tijdens het spelen op Shift+Tab te drukken.

## EEN SPEL STARTEN

Een nieuw spel starten in *Civilization V: Brave New World* werkt vrijwel hetzelfde als *Civilization V* en *Gods and Kings*. Om een standaardspel te spelen, gebruik je de knop Play Now (nu spelen). Met Setup Game (spel instellen) kun je de verschillende opties aanpassen.

Je krijgt toegang tot nieuwe scenario's door in het Single Player-menu (solospel) op de knop Scenarios (scenario's) te klikken.

## DE CIVILIZATION-WEBSITE

Op de website van *Civilization* vind je de meest actuele informatie over het nieuwste van het nieuwste in de wereld van *Civilization*. Alle fans van de serie kunnen op de Civilization-website terecht voor links naar populaire fansites, forums en nog veel meer.

Je vindt de site op [www.civilization.com](http://www.civilization.com).

## HOOFDSTUK 2: NIEUW

### CULTURE EN TOURISM

In *Brave New World* hebben we een gloednieuwe ervaring gecreëerd voor Culture (cultuur) en het effect ervan in het spel. Voordat *Brave New World* bestond een Cultural Victory (culturele overwinning) uit het voltooiën van 5 Policy Trees (beleidsverzichten) en de bouw van het Utopia Project. Om het uiterste uit een culturele doelstelling te halen en het grote voorbeeld voor de rest van de wereld te worden, hebben we uitdagende nieuwe gameplay geïntroduceerd die je extra veel plezier zal bieden.

We beginnen met de twee cultuurgerelateerde onderwerpen: Culture (cultuur) en Tourism (toerisme).

### CULTURE

Cultuur is een graadmeter voor de toewijding en waardering die je beschaving kan opbrengen voor kunst en geesteswetenschappen. In het spel heeft cultuur drie belangrijke effecten: het vergroot de omvang van je steden (en verlegt daarmee je grenzen), je kunt er nieuwe Social Policies (sociale beleidsvormen) mee kopen en later in het spel Ideological Tenets (ideologische principes), en cultuur vormt een verdediging tegen de culturele invloeden van andere beschavingen.

### TOURISM

Toerisme wordt gegenereerd door Great Works (meesterwerken) of door Artefacts (artefacten) die zich in bepaalde culturele gebouwen bevinden. Hiermee kun je je culturele invloed uitbreiden naar andere beschavingen. Door Great Works en Artefacts in je Museums (musea), Amphitheaters (amfitheaters) en Opera Houses (operagebouwen) te plaatsen, neemt je toerisme toe. Daarnaast kun je je toerisme ook een boost geven door middel van Open Borders (open grenzen), Trade Routes (handelsroutes), gedeelde Religion (religie), bepaalde Ideological Tenets en door nieuwe gebouwen te bouwen zoals Hotels (hotels) en Airports (vliegvelden).

### CULTURAL VICTORY

Als je toerismeopbrengsten (voor het hele spel) meer zijn dan de cultuuropbrengsten van andere resterende beschavingen in het spel heb je de Cultural Victory (culturele overwinning) behaald. In het licht van de Cultural Victory vormt toerisme je 'aanval' op andere beschavingen en cultuur je 'verdediging' tegen andere beschavingen. Je kunt je voortgang bijhouden door tijdens het spel op de knop Cultural Overview (cultuuroverzicht) rechtsboven in het scherm te klikken.

Laten we met deze basiselementen in gedachten nu de andere nieuwe aspecten van cultuur verkennen.

### GREAT ARTISTS, GREAT WRITERS EN GREAT MUSICIANS

*Brave New World* kent drie verschillende soorten Great People (grootheden) die een bijdrage leveren aan de nieuwe Cultural Victory: Great Artists (grote kunstenaars), Great Writers (grote schrijvers) en Great Musicians (grote musici). Om deze Great People in je spel te creëren, heb je bepaalde specialisten nodig.

- Een gespecialiseerde kunstenaar produceert cultuur en verdient punten voor een Great Artist (groot kunstenaar). Kunstenaars krijgen het gebouw toegewezen dat speciaal voor hen bedoeld is: de Artists' Guild (artiestengilde).
- Een gespecialiseerde schrijver produceert cultuur en verdient punten voor een Great Writer (groot schrijver). Schrijvers krijgen het gebouw toegewezen dat speciaal voor hen bedoeld is: de Writers' Guild (schrijversgilde).
- Een gespecialiseerde musicus produceert cultuur en verdient punten voor een Great Musician (groot musicus). Musici krijgen het gebouw toegewezen dat speciaal voor hen bedoeld is: de Musicians' Guild (muzikantengilde).

Een Great Artist kan een Great Work of Art produceren dat in de dichtstbijzijnde stad met een geschikt gebouw en ruimte wordt geplaatst (zoals het Palace, een Museum of een Cathedral). Daarnaast kunnen ze ook aan de wieg staan van een Golden Age (gouden eeuw).

Een Great Writer kan een Great Work of Writing (groots literair werk) produceren dat in de dichtstbijzijnde stad met een geschikt gebouw en ruimte wordt geplaatst (zoals in een Amphitheater (amfitheater), National Epic (nationale legende), Heroic Epic (heroïsche legende) of in Assyria's Royal Library (Assyrische koninklijke bibliotheek)). Ze kunnen ook een Political Treatise (politieke verhandeling) schrijven, waarmee cultuur een enorme boost krijgt.

Een Great Musician kan een Great Work of Music (groots muziekstuk) produceren dat in de dichtstbijzijnde stad met een geschikt gebouw en ruimte wordt geplaatst (zoals in het Opera House (operagebouw) of de Broadcast Tower (zendtoren)). Een Great Musician kan tevens naar een andere beschaving reizen voor een Concert Tour (concerttoer), waarmee het toerisme in die regio een enorme eenmalige boost krijgt.

De Great Person raakt uitgeput door het uitvoeren van een van de bovenstaande taken.

### GREAT WORKS

Great Artists, Great Writers en Great Musicians kunnen allemaal Great Works (grootwerken) creëren. Deze Great Works zijn iconische meesterwerken uit de geschiedenis, zoals de *Mona Lisa* van Leonardo da Vinci of *A Christmas Carol* van Charles Dickens.



Deze Great Works kun je in een geschikt gebouw plaatsen dat ruimte heeft voor een Great Work (zoals een Museum voor een Great Work of Art, een Amphitheater voor een Great Work of Writing of een Opera House voor een Great Work of Music). Elk Great Work levert na plaatsing cultuur en toerisme op.

Om een Great Work te creëren, selecteer en verplaats je je de Great Artist/Writer/Musician naar een locatie binnen een hex van een stad in je beschaving. Zolang er in een van je steden een geschikt gebouw is met ruimte kun je op het icoontje Create Great Work (Great Work creëren) klikken in het paneel Unit (eenheden). Het Great Work verschijnt op je scherm (bijvoorbeeld Leonardo Da Vinci's *Mona Lisa*), waarna de Great Person is uitgeput.

#### **GREAT WORKS BEHEREN**

Je kunt op elk gewenst moment je Cultural Overview openen om Great Works van de ene locatie naar de andere te verplaatsen. Dit komt van pas als je beschaving wordt aangevallen en je je Great Works wilt veiligstellen. Je kunt deze optie ook gebruiken om je Great Works in andere combinaties op te stellen binnen Museums en Wonders (wonderen) voor een themabonus. Die levert extra cultuur en toerisme op.

#### **ARCHAEOLOGY**

Als je onderzoek hebt verricht naar Archaeology (archeologie) verschijnt er een nieuwe hulpbron die op de kaart wordt aangegeven als Antiquity Sites (geschiedkundige locaties). Dit zijn locaties waarop echte gebeurtenissen uit het verleden van je spel zijn vastgelegd, zoals veldslagen of de ont ruiming van een Barbarenkamp. Om deze locaties te kunnen benutten, zet je een Archaeologist (archeoloog) in die er een Artefact opgraaft of er een Landmark (monument) bouwt.

Als je een Artefact hebt verkregen, moet je het op de aangewezen plaats voor een Great Work of Art neerzetten in je Museums, Palace, of bepaalde Wonders. Zodra het Artefact geplaatst is, levert het cultuur en toerisme op. Net als Great Works kun je Artefacts ook in bepaalde combinaties in je Museums en Wonders plaatsen voor een themabonus. Dit levert extra cultuur en toerisme op.

Als je een Landmark wilt bouwen, levert dit een hoeveelheid cultuur op die gebaseerd is op de ouderdom van de Archeological Dig (archeologische opgraving). Hoe ouder de plek, hoe meer cultuur je ontvangt bij elke beurt. Als je Hotels en Airports plaatst, kunnen Landmarks ook toerisme opleveren.

*Civilization V: Brave New World* heeft op bepaalde punten in de culturele en economische systemen veranderingen ondergaan. Bovendien krijg je 9 nieuwe Civilizations, nieuwe Units (eenheden) en gebouwen, nieuwe Wonders, Great People en Social Policies. Deze aanpassingen en toevoegingen bieden meer uitdaging tijdens het spel en veranderen de manier van spelen. Nu bouw je met nog meer detail aan een beschaving die de tand des tijds kan doorstaan.

#### **HANDEL**

Al zolang de mensheid bestaat, vormt handel - zowel intern als extern - de motor van de economie. Er zijn veel manieren om Gold (goud) te verdienen, maar nu kun je Trade Routes (handelsroutes) instellen tussen een stad en een stadstaat of een stad in een andere beschaving. Dat levert je nog meer goud op. Er zijn twee soorten handelsroutes: over land en over zee. Een beschaving heeft een beperkt aantal mogelijke handelsroutes, en handelsroutes hebben een beperkt bereik. De opbrengst van een bepaalde route is afhankelijk van de diverse hulpbronnen in de twee steden. Door onderzoek te verrichten naar bepaalde technologieën of door bepaalde gebouwen of Wonders te bouwen, kun je de hoeveelheid, het bereik en de opbrengst van handelsroutes verhogen. Daarnaast kunnen Religion (religie) en Science (wetenschap) zich in beide richtingen van de handelsroute verspreiden!

#### **CARAVANS EN CARGO SHIPS**

Er zijn twee nieuwe Units (eenheden) toegevoegd aan *Civilization V* om handelsroutes over land en zee mogelijk te maken. Caravans (karavanen) komen beschikbaar nadat er onderzoek is verricht naar Animal Husbandry (veeteelt) en je gebruikt ze op handelsroutes over land. Ze worden beïnvloed door het terrein en obstakels. Cargo Ships (vrachtschepen) komen beschikbaar nadat er onderzoek is verricht naar Sailing (zeilen) en je gebruikt ze op handelsroutes over zee. Handelsroutes over zee leveren twee keer zoveel goud op als handelsroutes over land. Deze eenheden tellen niet mee voor je verzameling en verplaatsen zich ook niet zoals je gewend bent. Ze volgen een pad dat automatisch wordt aangemaakt zodra je de stad of stadstaat van bestemming selecteert.

#### **OORLOG EN PLUNDERINGEN**

Handelsroutes hebben veel voordelen, maar ze zijn ook zeer kwetsbaar. Alle handelsroutes die steden in vijandelijke beschavingen aandoen, worden bij een oorlogsverklaring onmiddellijk opgeheven. Handelsroutes kunnen geplunderd worden, maar dan ontvang je de eigenaar van de handelsroute een oorlogsverklaring. Dit kan een negatieve invloed hebben op de meningen die andere beschavingen over jou hebben.

#### **INTERNE HANDELSROUTES**

Er zijn handelsroutes mogelijk tussen twee steden in één beschaving. Als de stad waar de handelsroute begint een Granary (graanschuur) heeft, kun je voedsel naar de andere stad vervoeren. Als een stad een Workshop (werkplaats) heeft, kun je goederen verzenden. Deze interne handelsroutes leveren de stad van herkomst geen voordelen op, maar ze tellen wel mee voor het totaal aantal beschikbare handelsroutes.

Handelsroutes hebben een beperkte levensduur: als ze niet geplunderd worden, gaan ze slechts een bepaald aantal beurten mee. Hierna kun je een nieuwe Home City (thuisstad) selecteren voor je Caravan of Cargo Ship, of ga je verder met handelen met de vorige stad of stadstaat.

Meer informatie over je bestaande handelsroutes vind je in het Trade Route Overview-scherm (overzicht handelsroutes). Meer informatie over handelsroutes, Caravans en Cargo Ships lees je in de Civlopedia.

#### **WORLD CONGRESS**

In *Brave New World* is de weg naar een Diplomatic Victory (diplomatieke overwinning) niet langer afhankelijk van de United Nations (Verenigde Naties). Nu kun je verkozen worden tot World Leader (wereldleider). Daarvoor moet wel eerst de World Congress (wereldbijeenkomst) plaatsvinden. De World Congress is een bijeenkomst van alle bestaande beschavingen in je wereld waarin zij Resolutions (voorstellen) kunnen doen en hun stem kunnen uitbrengen voor diverse internationale zaken. Uiteindelijk stemmen ze daar op de World Leader. De World Congress wordt opgericht door de eerste speler die de technologie Printing Press (boekdrukkunst) ontdekt én alle andere beschavingen heeft ontmoet. De beschaving van deze speler wordt de gastheer van de Congress, tenzij of totdat de Congress naar een andere beschaving wordt verplaatst als resultaat van een aangenomen Resolution.

#### **RESOLUTIONS**

Voor elke Congress krijgen twee beschavingen de kans om met Resolutions te komen die bindend zijn bij aanvaarding: de beschaving die de Congress organiseert en de beschaving met de meeste Delegates (afgevaardigden). Resolutions kunnen over allerlei zaken gaan, zoals het verbieden van de handel in luxeartikelen, het instellen van een handelsembargo op een andere beschaving, het toevoegen van extra cultuur voor Wonders en talloze andere spelaspecten. Naast de Resolutions van deze twee beschavingen volgt er automatisch een derde over de plaats van de volgende Congress. Een Resolution wordt aangenomen als een meerderheid van de Delegates vóór stemt. Resolutions die niet worden aangenomen kunnen worden uitgesloten van toekomstige stemrondes.



## INTERNATIONALE PROJECTEN

Internationale projecten worden ook overlegd in de World Congress. Als er een voorstel wordt geaccepteerd voor een internationaal project, zoals het International Space Station (internationaal ruimtestation), kan elke beschaving een bijdrage leveren aan het project. Zodra het project is voltooid, ontvangen de beschavingen die hebben bijgedragen grote voordelen. De beschaving die het meest heeft geleverd, krijgt ook de meeste voordelen.

## DELEGATES EN DIPLOMACY

Beslissingen over voorstellen in de Congress worden gemaakt door middel van Delegates. Beschavingen hebben aanvankelijk evenveel Delegates, maar door gastheer van de World Congress te worden, samen te werken met stadstaten en door bepaalde Resolutions aan te nemen, kun je meer Delegates krijgen. Het aantal Delegates dat elke beschaving toegewezen krijgt, neemt bovendien toe in de loop van het spel. Het is mogelijk een speciale spion, de Diplomat, in te huren om te ontdekken hoe andere beschavingen willen stemmen. Dit kan ook door een bepaalde Ideology (ideologie) te delen. Als je een Diplomat in de hoofdstad van een andere beschaving hebt, kun je bovendien onderhandelen over extra steun van Delegates, net zoals over hulpbronnen en vredesakkoorden.

## DIPLOMATIC VICTORY

Zodra de helft van de beschavingen het Atomic Era (atomische tijdperk) heeft bereikt (of één het Information Era, informatietijdperk), verandert de World Congress in de United Nations en is het mogelijk om de Diplomatic Victory te behalen. Om de Diplomatic Victory te behalen moet een beschaving voldoende steun ontvangen van Delegates wanneer de World Leader wordt verkozen.

Voor meer informatie over aangenomen en ingediende Resolutions, het aantal Delegates en andere aspecten, open je het World Congress Overview-scherm (overzicht wereldbijeenkomst). Meer informatie over Delegates, Resolutions, de World Congress en het behalen van een Diplomatic Victory vind je in de Civlopedia.

## SOCIAL POLICIES AANPASSEN

Aan de hand van de nieuwe gameplay-systemen in *Brave New World* zijn er diverse Social Policy Trees (overzichten van sociale beleidsvormen) toegevoegd of aangepast. Er worden twee nieuwe Policy-overzichten geïntroduceerd: Aesthetics en Exploration (esthetica en verkenning). Zodra je een Policy-overzicht hebt vrijgespeeld kun je een World Wonder (wereldwonder) bouwen dat gebaseerd is op dat overzicht.

Het nieuwe Ideology-overzicht is een combinatie van Autocracy, Freedom en Order (autocratie, vrijheid en orde). Als je 3 fabrieken hebt gebouwd of de Modern Age (moderne tijdperk) hebt bereikt kun je kiezen welke Ideology je beschaving gaat navolgen. Elk Ideology-overzicht bevat een set van unieke Ideological Tenets met voordelen en bonussen. Tevens speel je een specifiek World Wonder vrij dat je vervolgens kunt bouwen.

Meer informatie over Social Policies en Ideological Tenets vind je in de Civlopedia.

## NIEUWE TECHNOLOGIEËN

### INTERNET

Verdubbelt de toerismeopbrengsten van alle steden, waardoor je eerder de Cultural Victory behaalt.

**Kost:** 9240 wetenschap

**Vereiste technologieën:** Telecommunications (telecommunicatie)

**Leidt tot technologieën:** Future Tech (toekomsttechnologie)

## NIEUWE LUXE HULPBRONNEN

### ANTIQUITY SITE

**Ontdekt door:** Archeology

**Opbrengst:** Great Work Artifact of Landmark

**Verbeterd door:** Archeological Dig

### CLOVES (KRUIDNAGEL)

**Voedsel:** 0

**Goederen:** 0

**Goud:** 2

**Vindplaats:** Indonesische stad

### NUTMEG (NOOTMUSKAAT)

**Voedsel:** 0

**Goederen:** 0

**Goud:** 2

**Vindplaats:** Indonesische stad

### PEPPER (PEPER)

**Voedsel:** 0

**Goederen:** 0

**Goud:** 2

**Vindplaats:** Indonesische stad

## NIEUWE EENHEDEN

*NON-COMBAT UNITS (NIET-GEVECHTSEENHEDEN)*

### ARCHAEOLOGIST

**Verplaatsen:** 4

**Vereiste technologie:** Archaeology

**Kost:** 200

**Speciale eigenschappen:** Een speciaal subtype van de Worker(arbeider) die opgravingen doet op Antiquity Sites.

### CARAVAN

**Vereiste technologie:** Animal Husbandry

**Kost:** 75

**Speciale eigenschappen:** Maakt handelsroutes over land mogelijk.

### CARGO SHIP

**Vereiste technologie:** Sailing

**Kost:** 100

**Speciale eigenschappen:** Maakt handelsroutes over zee mogelijk.

*RECON UNITS (VERKENNINGSEENHEDEN)*

### PATHFINDER (VERKENNER)

**Kracht:** 8

**Verplaatsen:** 2

**Kost:** 45

**Speciale eigenschappen:** Unieke Shoshone-eenheid. Haalt opbrengst uit oude ruïnes.



#### RANGED UNITS (LANGEAFSTANDSEENHEDEN)

##### BAZOOKA

**Kracht:** 85, langeafstand 85

**Bereik:** 1

**Verplaatsen:** 2

**Vereiste technologie:** Nuclear Fission (atoomsplitsing)

**Kost:** 375

**Speciale eigenschappen:** Geen

##### HAND-AXE BARBARIAN (BARBAAR MET VUISTBIJL)

**Kracht:** 9, langeafstand 9

**Bereik:** 1

**Verplaatsen:** 2

**Vereiste technologie:** Wheel ( wiel)

**Kost:** 56

**Speciale eigenschappen:** Barbaarse equivalent van de Chariot Archer.

#### MOUNTED UNITS (BEREDEN EENHEDEN)

##### BERBER CAVALRY (BERBERSE CAVALERIE)

**Kracht:** 34

**Verplaatsen:** 4

**Vereiste technologie:** Military Science (militaire wetenschap)

**Kost:** 225

**Vereiste hulpbronnen:** Paarden

**Speciale eigenschappen:** Unieke Marokkaanse eenheid. Ontvangt gevechtsbonussen wanneer deze zowel op woestijntegels als op Marokkaans grondgebied vecht.

##### COMANCHE RIDERS (COMANCHE-RUITERS)

**Kracht:** 34

**Verplaatsen:** 4

**Vereiste technologie:** Military Science

**Kost:** 200

**Vereiste hulpbronnen:** Paarden

**Speciale eigenschappen:** Unieke Shoshone-eenheid. Sneller en goedkoper dan normale cavalerie.

##### WINGED HUSSAR (GEVLEUGELDE HUAAR)

**Kracht:** 28

**Verplaatsen:** 5

**Vereiste technologie:** Metallurgy (metaalkennis)

**Kost:** 185

**Vereiste hulpbronnen:** Paarden

**Speciale eigenschappen:** Unieke Poolse eenheid. Gespecialiseerd in het verslaan van bereden eenheden. Krachtige bereden eenheid, gespecialiseerd in het verslaan van vijandige bereden eenheid. Deze eenheid is sneller en sterker dan zijn voorganger, de Lancer. Vijanden zijn gedwongen terug te trekken wanneer de eenheid meer schade toebrengt dan tijd.

#### MÉE UNITS (MÉE-EENHEDEN)

##### IMPI

**Kracht:** 16

**Verplaatsen:** 2

**Vereiste technologie:** Civil Service (publieke diensten)

**Kost:** 90

**Speciale eigenschappen:** Unieke Zoeloe-eenheid. Gespecialiseerd in het verslaan van bereden eenheden. Voert ook een verrassingsaanval over lange afstand uit voor aanvang van het gevecht.

##### KRIS SWORDSMAN (ZWAARDVECHTER)

**Kracht:** 14

**Verplaatsen:** 2

**Vereiste technologie:** Iron Working (metaalbewerking)

**Kost:** 75

**Vereiste hulpbronnen:** Metaal

**Speciale eigenschappen:** Unieke Indonesische eenheid. Gebruikt mystiek wapen met speciale eigenschappen die in gevecht vrijkomen.

##### PRACINHA

**Kracht:** 70

**Verplaatsen:** 2

**Vereiste technologie:** Plastics (plastic)

**Kost:** 375

**Speciale eigenschappen:** Unieke Braziliaanse eenheid. Verdient punten voor Golden Age wanneer de vijand verslagen wordt, en dubbele punten in het buitenland.

##### SIEGE TOWER (STORMTOREN)

**Kracht:** 12

**Verplaatsen:** 2

**Vereiste technologie:** Mathematics (wiskunde)

**Kost:** 75

**Speciale eigenschappen:** Unieke Assyrische eenheid. Levert stadsaanvalbonus op voor nabije eenheden. Kan alleen steden aanvallen.

##### XCOM SQUAD

**Kracht:** 110

**Verplaatsen:** 2

**Vereiste technologie:** Nanotechnology (nanotechnologie)

**Kost:** 400

**Speciale eigenschappen:** Skyranger Promotion: kan parachutespringen met groter bereik (40 tegels)

#### NAVAL MÉE UNITS (ZEE-EENHEDEN MÉE)

##### NAU

**Kracht:** 20

**Verplaatsen:** 5

**Vereiste technologie:** Astronomy (sterrenkunde)

**Kost:** 120

**Speciale eigenschappen:** Unieke Portugese eenheid. Eenmalige mogelijkheid om extra goud en XP te verdienen in buitenlandse steden.

#### NAVAL RANGED UNITS (ZEE-EENHEDEN, LANGEAFSTAND)

##### GREAT GALLEASS (GROOT SCHIP)

**Kracht:** 18, langeafstand 20

**Bereik:** 2

**Verplaatsen:** 3

**Vereiste technologie:** Compass (kompas)

**Kost:** 110

**Speciale eigenschappen:** Unieke Venetiaanse eenheid. Sterker, maar duurder, dan de normale Galleass.



## NIEUWE GEBOUWEN

### AIRPORT (VLIEGVELD)

**Vereiste technologie:** Radar

**Bouwvereiste:** Geen

**Kost:** 400

**Onderhoud:** 5

**Aangewezen plaats:** Geen

**Effecten:** 50% van cultuur uit World Wonders (wereldwonderen), Natural Wonders (natuurwonderen) en Improvements (verbeteringen) wordt opgeteld bij toerismeopbrengsten van de stad. Toerismeopbrengst van Great Works is 50%. Maakt opstijgen mogelijk.

### CANDI

**Vereiste technologie:** Theology (godgeleerdheid)

**Bouwvereiste:** Geen

**Kost:** 120

**Onderhoud:** 1

**Geloof (faith):** 2

**Aangewezen plaats:** Geen

**Effecten:** Dit unieke Indonesische gebouw uit de Medieval Era (middeleeuwen) vervangt de Garden. Moet gebouwd worden bij rivier of meer. Levert 2 extra geloof op voor elke World Religion (wereldreligie) met ten minste 1 volger in de stad, en 25% extra Great People in de stad.

### CARAVANSARY (KARAVANSERAI)

**Vereiste technologie:** Horseback Riding (paardrijden)

**Bouwvereiste:** Geen

**Kost:** 120

**Onderhoud:** Geen

**Aangewezen plaats:** Geen

**Effecten:** Een internationale handelsroute die begint in een stad heeft 50% meer bereik en brengt 2 extra goud op.

### DUCAL STABLES (HERTOGELIJKE STALLEN)

**Vereiste technologie:** Horseback Riding

**Bouwvereiste:** Geen

**Kost:** 75

**Onderhoud:** Geen

**Aangewezen plaats:** Geen

**Effecten:** Dit unieke Poolse gebouw uit de Classical Era (klassieke eeuw) vervangt de Stable. Het levert 15% meer goederen en 15 XP op voor bereiden eenheden. Elke weide in beheer bij de stad levert 1 goederen en 1 goud op.

### HOTEL

**Vereiste technologie:** Refrigeration (koelmogelijkheden)

**Bouwvereiste:** Geen

**Kost:** 300

**Onderhoud:** Geen

**Aangewezen plaats:** Geen

**Effecten:** 50% van cultuur uit World Wonders, Natural Wonders en Improvements wordt opgeteld bij toerismeopbrengsten van de stad. Toerismeopbrengst van Great Works is 50%.

### IKANDA

**Vereiste technologie:** Bronze Working (bronsbewerking)

**Bouwvereiste:** Geen

**Kost:** 75

**Onderhoud:** 1

**Aangewezen plaats:** Geen

**Effecten:** Dit unieke Zoeloe-gebouw uit de Ancient Era (oudheid) vervangt de Barracks. Het levert unieke promoties op voor mêlee-eenheden van voor het buskruitjperk.

### ROYAL LIBRARY (KONINKLIJKE BIBLIOTHEEK)

**Vereiste technologie:** Writing (schrift)

**Bouwvereiste:** Geen

**Kost:** 75

**Onderhoud:** 1

**Great Works:** 1 Literature

**Aangewezen plaats:** Geen

**Effecten:** Dit unieke Assyrische gebouw uit de Ancient Era vervangt de Library.

Aangewezen plaats voor Great Work of Literature. Zodra deze is gevuld levert het extra XP op voor getrainde eenheden. Levert 1 wetenschap op per 2 stadsbewoners.

## NIEUWE VERBETERINGEN

### ARCHEOLOGICAL DIG

**Vereiste technologie:** Archaeology (archeologie)

**Bouwplaats:** Antiquity Site

**Effecten:** Kan alleen gebouwd worden door een Archaeologist-eenheid. Zodra hij klaar is, levert het een permanente Landmark op, of plaats je een Artifact op een aangewezen plaats voor een Great Work of Art.

### BRAZILWOOD CAMP (BRAZIELHOUTKAMP)

**Opbrengst:** +2 goud

**Vereiste technologie:** Machinery (machinerie)

**Bouwplaats:** Jungle

**Effecten:** Dit is een unieke Braziliaanse verbetering uit de Medieval Era. Levert 2 cultuur op na onderzoek naar Acoustics (geluidsleer).

### CHATEAU

**Opbrengst:** +2 cultuur, +1 goud

**Vereiste technologie:** Chivalry (ridderschap)

**Bouwplaats:** Grasland, prairie, woestijn, toendra, sneeuw Kan alleen worden gebouwd bij een luxe hulpbron en nooit in de buurt van een ander Chateau.

**Effecten:** Dit is een unieke Franse verbetering uit de Medieval Era. Levert 1 cultuur en +2 goud op na onderzoek naar Flight (vliegkunst), en een verdedigingsbonus van 50% voor de verbeterde tegel.

### FEITORIA (FABRIEK)

**Opbrengst:** +50% verdedigingsbonus

**Vereiste technologie:** Navigation (navigatie)

**Bouwplaats:** Grasland, prairie, woestijn, toendra, sneeuw

**Effecten:** Dit is een unieke Portugese verbetering uit de Renaissance Era (renaissance).



### KASBAH (KASBA)

**Opbrengst:** +1 voedsel, +1 goederen, +1 goud

**Vereiste technologie:** Chivalry

**Bouwplaats:** Woestijn

**Effecten:** Dit is een unieke Marokkaanse verbetering.

### NIEUWE NATURAL WONDERS

#### NING SOLOMON'S MINES

Europese ontdekkingsreizigers in het 19<sup>e</sup>-eeuwse Afrika waren niet zo geïntrigeerd door King Solomon's Mines (de mijnen van koning Salomo) als de Spaanse conquistadores door El Dorado in de Nieuwe Wereld van de 16<sup>e</sup> eeuw. Toen de Europeanen op de mysterieuze ruïnes stuitten van de oude stad Zimbabwe in Oost-Afrika werden ze overrompeld door de locatie en weigerden aan te nemen dat de stad ooit het hart had gevormd van een bloeiend Afrikaans rijk. Er werden allerlei verklaringen gegeven voor het bestaan van de stad, maar de populairste was dat Groot-Zimbabwe diende als thuishaven en veilige plek voor de arbeiders in de mijnen van koning Salomo in het nabijgelegen Chimanimani-gebergte. Men geloofde dat hier, duizenden kilometers van Palestina, zich de bron bevond van de legendarische edelstenen- en delfstoffen van de Bijbelse koning. Decennialang doorzochten avonturiers en gelukszoekers de mijnen, zonder succes.

**Opbrengst:** 6 goederen

**Kosten verplaatsen:** Ondoordringbaar

#### LAKE VICTORIA

Met een oppervlak van ruim 67.000 vierkante kilometer is Lake Victoria (Victoriameer) het grootste meer van Afrika, het één-na-grootste zoetwatermeer ter wereld en het grootste tropische meer ter wereld. Uit het meer ontspringen twee grote rivieren: de Witte Nijl en de Katonga. De eerste historische beschrijvingen van het meer zijn afkomstig van Arabische handelaren die, onderweg van de kust naar het binnenland, bij de bevolking goud, ivoor en andere grondstoffen inkochten. Dankzij de zoektocht van Europese ontdekkingsreizigers naar de oorsprong van de Nijl ontdekte de Britse John Speke het meer in 1858. Hij vernoemde het naar zijn toenmalige vorstin. Het meer is relatief ondiep en vrijwel al het water is afkomstig uit neerslag. Deze factoren in combinatie met hydro-elektrische ontwikkeling in Oeganda maken het meer zeer gevoelig voor klimaatverandering. In 2006 bereikte de waterhoogte het laagste punt in 80 jaar. Desondanks is het Victoriameer de bron voor de bloeiende landbouwindustrie rond haar oevers en de grootste vissersindustrie van Afrika.

**Opbrengst:** 6 voedsel

**Kosten verplaatsen:** Ondoordringbaar

#### MT. KILIMANJARO

Het Kilimanjaromassief, gelegen in het noordoosten van Tanzania, bestaat uit drie vulkanen waarvan de hoogste tot 5894 meter reikt. Daarmee is de Kilimanjaro het hoogste punt van Afrika en de hoogste vrijstaande berg ter wereld. De berg is een stratovulkaan. Twee toppen (Mawenzi en Shiru) zijn dood, maar de hoogste (Kibo) is slapend. Zijn laatste uitbarsting vond ongeveer 150.000 jaar geleden plaats. In 1848 kwam de berg voor het eerst onder de aandacht van de Europeanen dankzij de geschriften van de Duitse missionaris Johannes Rebmann. Zijn verslag over de met sneeuw bedekte toppen in de buurt van de evenaar werd meer dan een decennium lang niet geloofd. Volgens Johann Krapf (1860) noemden de Swahili's aan de kust de berg Kilimanjaro, dat 'grootse berg' of 'berg van de karavanen' betekent. De top van Kibo werd pas in 1889 bereikt toen een expeditie onder leiding van de Oostenrijkse bergbeklimmer Ludwig Purtscheller en de Duitse geoloog Hans Meyer de krater binnenging.

**Opbrengst:** 3 voedsel, 2 cultuur

**Kosten verplaatsen:** Ondoordringbaar

### NIEUWE WORLD WONDERS

#### BOROBUDUR

**Vereiste technologie:** Theology

**Kost:** 300

**Opbrengst geloof:** 5

**Effecten:** Moet gebouwd worden in een Holy City. Er verschijnen 3 gratis Missionaries (missionarissen).

#### BROADWAY

**Vereiste technologie:** Radio

**Kost:** 1060

**Opbrengst cultuur:** 2

**Great Works:** 3 Music

**Effecten:** Er verschijnt 1 gratis Great Musician bij de stad waar het Wonder staat. Bevat 3 plaatsen voor Great Works of Music.

#### GLOBE THEATRE

**Vereiste technologie:** Printing Press

**Kost:** 500

**Opbrengst cultuur:** 2

**Great Works:** 2 Literature

**Effecten:** Er verschijnt 1 gratis Great Writer bij de stad waar het Wonder staat. Bevat 2 plaatsen voor Great Works of Writing.

#### INTERNATIONAL SPACE STATION

**Kost:** 850 per beschaving

**Effecten:** +1 goederen van Scientists (wetenschappers) en +1 wetenschap van Engineers (ingenieurs). Great Scientists leveren 33% meer wetenschap wanneer je ze gebuikt om nieuwe technologieën te ontdekken. Mag alleen gebouwd worden in samenwerking met de World Congress.

#### RED FORT (HET RODE FORT)

**Vereiste technologie:** Metallurgy

**Kost:** 625

**Cultuur:** 1

**Verdediging:** 12

**Great Scientist-punten:** 1

**Effecten:** Verdedigingsgebouwen in alle steden hebben 25% meer effect.

#### PARTHENON

**Vereiste technologie:** Drama & Poetry (drama & poëzie)

**Kost:** 250

**Opbrengst cultuur:** 4

**Great Works:** 1 Art of Artifact

**Effecten:** Er staat een voltooid Great Work of Art op de aangewezen plaats.

#### PRORA

**Vereiste technologie:** Flight

**Kost:** 1060

**Opbrengst geluk (happiness):** 2

**Vereiste Ideology:** Autocracy (alleenheerschappij)



**Effecten:** Autocracy vereist. Buiten de 2 extra geluk levert het Prora-gebied ook 1 extra geluk op per 2 Policies die je hebt ingevoerd. 1 gratis Social Policy.

#### UFFIZI

**Vereiste technologie:** Architecture (architectuur)

**Kost:** 625

**Opbrengst cultuur:** 2

**Great Works:** 3 Art of Artifact

**Effecten:** Aesthetics vereist. Er verschijnt 1 gratis Great Artist bij de stad waar het Wonder staat. Bevat 3 plaatsen voor Great Works of Art.

### NIEUWE NATIONAL WONDERS (NATIONALE WONDEREN)

#### ARTISTS' GUILD

**Vereiste technologie:** Guilds (gilden)

**Kost:** 150

**Onderhoud:** 1 goud

**Great Artist-punten:** 2

**Specialisten:** 2 Artists

**Effecten:** Levert 2 Great Person-punten (GPP) op voor een Great Artist. Wijs maximaal twee specialisten aan dit gebouw toe om cultuur te winnen en sneller een Great Artist te kunnen ontvangen (3 cultuur en 3 GPP's per specialist).

#### EAST INDIA COMPANY (OOST-INDISCHE COMPAGNIE)

**Vereiste technologie:** Guilds

**Kost:** 155

**Opbrengst goud:** +4

**Vereiste gebouwen:** Market (markt)

**Effecten:** Een Market is vereist in alle steden. Hoe meer steden er in het rijk zijn, hoe hoger de prijs. Handelsroutes die andere spelers aanleggen naar een stad met een East India Company leveren 4 extra goud op voor de stadseigenaar. De eigenaar van de route ontvangt 2 extra goud voor de handelsroute.

#### MUSICIANS' GUILD

**Vereiste technologie:** Acoustics

**Kost:** 200

**Onderhoud:** 1 goud

**Great Musician-punten:** 3

**Specialisten:** 2 Musicians

**Effecten:** Levert 2 Great Person-punten (GPP) op voor een Great Musician. Wijs maximaal twee specialisten aan dit gebouw toe om cultuur te winnen en sneller een Great Musician te kunnen ontvangen (3 cultuur en 3 GPP's per specialist).

#### NATIONAL VISITOR CENTER (NATIONAAL BEZOEKERSCENTRUM)

**Vereiste technologie:** Telecommunications (telecommunicatie)

**Kost:** 430

**Onderhoud:** 2 goud

**Vereiste gebouwen:** Hotel

**Effecten:** Een Hotel is vereist in alle steden. Hoe meer steden er in het rijk zijn, hoe hoger de prijs. 100% van cultuur uit World Wonders, Natural Wonders en Improvements wordt opgeteld bij de toerismeopbrengsten van de stad. Toerismeopbrengst van Great Works is +100%.

#### WRITERS' GUILD

**Vereiste technologie:** Drama & Poetry

**Kost:** 100

**Onderhoud:** 1 goud

**Great Writer-punten:** 1

**Specialisten:** 2 Writers

**Effecten:** Levert 2 Great Person-punten (GPP) op voor een Great Writer. Wijs maximaal twee specialisten aan dit gebouw toe om cultuur te winnen en sneller een Great Writer te kunnen ontvangen (3 cultuur en 3 GPP's per specialist).

### NIEUWE BESCHAVINGEN

#### ASSYRIA (ASSYRIË)

De vele eeuwenoude koninkrijken van Assyrië, die allang tot stof zijn vergaan, waren door de geschiedenis heen de meest welvarende en machtigste naties van de wereld. Assyrië werd gesticht in het hart van Mesopotamië (het huidige Noord-Irak) door Semitische afstammelingen van Akkadische en Sumerische vluchtelingen uit het Akkadische rijk dat in 2154 v. Chr. ineenstortte. Hun talen en gebruiken smolten langzaam samen en ze vormden zo twee aparte Mesopotamische volkeren: de Assyriërs in het noorden en de Babyloniërs in het zuiden. Ondanks enkele pogingen om een onafhankelijk koninkrijk te vormen werden de Assyriërs onafgebroken het slachtoffer van de veroveringsdrift van hun burenen, en de Babyloniërs in het bijzonder. Uiteindelijk kwam de haast mythische koning Tudiya aan de macht, waarna de Assyrische koningen erin slaagden een groots rijk te stichten. Meer dan eens bleek Assyrië de grootmacht van de regio. Desondanks had Assyrië veel te lijden van zijn naburige vijanden en laat in de 6<sup>e</sup> eeuw v. Chr. stortte het rijk in.

#### Leider: Ashurbanipal

Ashurbanipal (Assurbanipal), die halverwege de 6<sup>e</sup> eeuw v. Chr. gedurende 40 jaar koning van Assyrië was, is de geschiedenis ingegaan als een heerser met onstilbare honger naar kennis. Die deed hij op door middel van zorgvuldige onderhandelingen en wrede veroveringen. Assurbanipal vergaarde teksten en verhalen van allerlei naburige culturen en beschavingen, soms door directe oorlogsvoering en soms door slechts te dreigen met geweld. Assurbanipal legde een groot archief aan van spijkergeschriften en kleitabletten. Deze bibliotheek, die zijn naam draagt, is een van de meest indrukwekkende verzamelingen van historisch materiaal in de wereld.

#### Unieke eigenschap:

Treasures of Nineveh (schatten van Nineve): wanneer je een stad verovert, ontvang je een gratis technologie die de bezitter al heeft ontdekt. Dit kan slechts 1 keer per vijandige stad.

#### Unieke eenheid:

Siege Tower (vervangt Catapult)

#### Uniek gebouw:

Royal Library (vervangt Library)

#### BRAZIL (BRAZILIË)

Van alle voormalige koloniën in Zuid-Amerika is Brazilië uniek omdat het land op een relatief vredige manier zijn onafhankelijkheid afdwong en het niet in kleine landen uiteenviel, zoals de Britse en Spaanse koloniën. Brazilië werd een Portugese kolonie met de komst van Pedro Cabal die het in 1500 bezette in naam van zijn vorst. In 1815 riep de Portugese koninklijke familie het land uit tot koninkrijk na verbanning uit het bezette Portugal. In 1822 werd Brazilië volledig onafhankelijk. Het koninkrijk Brazilië werd gesticht, met een constitutionele monarchie en een parlementaire regering. Toen Peter II, de tweede en laatste vorst, in 1889 werd afgezet werd het land een republiek. In de daaropvolgende eeuw werd het land overheerst door dictaturen en militaire junta's, maar in de jaren 80 van de vorige eeuw kwam er een democratie toen de eerste gekozen



burgerregering aan de macht kwam na een overgangperiode. Een reeks capabele leiders maakte Brazilië politiek en economisch stabiel en het land werd een belangrijk en invloedrijk lid van de internationale gemeenschap. Eindelijk had Brazilië 'de schat van zijn lotsbestemming' gevonden.

**Leider: Pedro II (Peter II)**

De eerste Braziliaanse vorst die in het land zelf werd geboren. Tijdens zijn lange regeerperiode creëerde hij stabiliteit en vooruitgang en maakte hij het land tot de voornaamste macht van Zuid-Amerika. Beheerst en serieus als hij was, beschouwde hij zichzelf als de scheidsrechter van de politiek in het land en hij gebruikte de macht van de constitutionele monarchie om invloedrijke politieke groepen te bestrijden die de macht in Brazilië probeerden over te nemen. De opkomende republikeinse stroming onder studenten, de onduidelijkheid over de troonopvolging, de onvrede van de hogere klassen over de bevrijding van de slaven in Brazilië en andere zaken waar men het niet mee eens was, resulteerden in een militaire staatsgreep in 1889, waarmee de monarchie in enkele uren omvergeworpen was.

**Unieke eigenschap:**

Carnival (carnaval): toerismeopbrengst wordt verdubbeld gedurende hun Golden Ages. Great Artists, Musicians en Writers zijn 50% sneller verdiend gedurende hun Golden Ages.

**Unieke eenheid:**

Pracinha (vervangt Infantry)

**Unieke verbetering:**

Brazilwood Camp

**INDONESIA (INDONESIË)**

De geschiedenis van de 18.307 eilanden in de Indonesische archipel is opgemaakt uit de geschiedenissen van honderden staatjes, kleine koninkrijken en een enkel keizerrijk. Het koninkrijk van Dvipantara wordt echter als het eerste rijk beschouwd, en staat beschreven in het Indische epos *Ramayana* uit 200 v. Chr. Het laatste grote Hindoe-koninkrijk, dat van Majapahit, zorgde er in de 13<sup>e</sup> eeuw voor dat het grootste gedeelte van de archipel werd verenigd. De ene islamitische sultan na de ander kwam aan de macht, maar aan hun heerschappij over de belangrijkste eilanden kwam een einde met de komst van Europese ontdekkingsreizigers en handelaren. De keten van eilanden, door de Europeanen 'Specerijen-eilanden' genoemd, lag op de handelsroute tussen het westen en het verre oosten. De Portugezen, Spanjaarden, Britten en Nederlanders streden om een voet aan de grond, totdat de Nederlandse Oost-Indische Compagnie de macht over Indonesië kreeg. Na een 4 jaar durende onafhankelijkheidstijd tegen de Nederlanders na de Tweede Wereldoorlog en diverse onrustige periodes is het land nu stabiel, progressiever en meer verenigd dan ooit, ondanks incidentele uitbraken van sektarisch en politiek geweld. Om de etnische, religieuze, culturele en linguïstische diversiteit uit te drukken die is voortgekomen uit dit polemische verleden heeft Indonesië het volgende nationale motto: *Bhinneka Tunggal Ika* ('Eenheid in diversiteit').

**Leider: Gajah Mada**

Gajah Mada (vrij vertaald als de 'Olifantgeneraal'), held van het Indonesische volk en het symbool van nationale trots en patriotisme, was voor het grootste deel van de 14<sup>e</sup> eeuw de minister-president van het Majapahit-rijk. Hoewel er weinig bekend is over zijn jeugd en opvoeding weten we wel dat hij een burgerkind was en zijn macht vergaarde op basis van zijn intelligentie en sluwheid, en zijn beruchte strijdslust. Toen hij eenmaal de post van minister-president bekleedde, bezorgde hij het Majapahit-rijk grote successen in de verovering van koninkrijken op naburige eilanden. Hij wist als eerste een groot gedeelte van het huidige Indonesië te verenigen.

**Unieke eigenschap:**

Spice Islands (inwoners van de specerijeneilanden): de eerste 3 steden die gesticht zijn op continenten waarop Indonesië niet begonnen is, leveren elk 2 unieke luxe hulpbronnen (en kunnen nooit verwoest worden).

**Unieke eenheid:**

Kris Swordsman (vervangt Swordsman)

**Uniek gebouw:**

Candi (vervangt Garden)

**MOROCCO (MAROKKO)**

Hoewel het gebied waarin Marokko ligt al sinds de oudheid wordt bewoond - en de Feniciërs, Carthagen, Romeinen en Vandalen er nederzettingen stichtten - werd het land voor het eerst verenigd door de Idrisid-dynastie die volgde op de Berberse opstand (739-743) waarbij de heerschappij van de Arabische Umayyaden omver werd geworpen. Onder de opeenvolgende kalifaten van Almoravid en Almohad heerste Marokko over het enorme gebied van de Maghreb, een regio in het noordwesten van Afrika waarin zich de Atlas- en Rifgebergten bevinden, evenals de westelijke Sahara en de Mediterraan kust. In 1554 versloeg de Saadische sultan Mohammed ash-Sheikh de Wattasiden en greep de macht over heel Marokko. In de daaropvolgende eeuw verdedigde de Saadi-dynastie zich met succes tegen meerdere invasies en invallen van Europese en Ottomaanse Turken, waardoor Marokko het enige Arabische land is dat nooit door de Ottomanen is overheerst. In de 17<sup>e</sup> eeuw kwam de Alaoui-dynastie op, die nog steeds aan de macht is in een constitutionele monarchie. Ondanks een periode van 50 jaar als Frans en Spaans protectoraat wist Marokko zijn kenmerkende culturele en politieke identiteit te behouden. Vandaag de dag is Marokko - dat in 1956 onafhankelijk werd - een van de meest progressieve moslimlanden en onderhoudt het nauwe economische en culturele banden met de liberale westerse naties.

**Leider: Ahmad al-Mansur**

De heerschappij van Ahmad al-Mansur, een van de meest invloedrijke leiders in de geschiedenis van Noord-Afrika, had een cruciaal effect op de toekomst van Marokko. Al-Mansur, de 6<sup>e</sup> sultan in de Saadi-dynastie in de 16<sup>e</sup> eeuw, stond bekend als een gewiekste diplomaat die handig gebruikmaakte van Marokko's strategische positie om zijn koninkrijk een belangrijke rol te geven op het internationale politieke en economische toneel tijdens de renaissance. Dankzij zijn centralistische beleid wist hij met succes de eisen van de Ottomaanse sultan te omzeilen, zijn heerser in naam. Het Saadische fortuin groeide door handel en een efficiënt belastingstelsel, en dat gaf hem de mogelijkheid zich met cultuur bezig te houden. Al-Mansur stimuleerde de immigratie van kunstenaars uit moslim- en christenlanden, en de hoofdstad Marrakesh stond bekend om zijn pracht en praal.

**Unieke eigenschap:**

Gateway to Africa (toegangspoort tot Afrika): ontvang +3 goud en +1 cultuur voor elke beschaving en elke staat die verbonden is met Marokko via een internationale handelsroute. Andere beschavingen ontvangen +2 goud voor elke handelsroute die aansluit op Marokko.

**Unieke eenheid:**

Berber Cavalry (vervangt Cavalry)

**Unieke verbetering:**

Kasbah

**POLAND (POLEN)**

Invasie, bezetting, verdeling, rebellie en wedergeboorte: deze cyclus kenmerkt de tragische en triomfante geschiedenis van Polen tijdens het afgelopen millennium. Ingeklemd tussen de Baltische Zee in het noorden en de Karpaten in het zuiden vormde het vlakke land van Polen de doorgang voor invasies vanuit het oosten naar het hart van



Europa en vanuit het westen naar de uitgestrekte gebieden van Rusland. Halverwege de 10<sup>e</sup> eeuw werd Polen een op zichzelf staande etnische en politieke macht onder de koningen van de Piast-dynastie. De moderne geschiedenis begon in 966 toen de eerste koning, Mieszko I, zich bekeerde tot het christendom. Gedurende de honderden jaren daarna beleefde Polen hoogte- en dieptepunten door toedoen van zijn machtige bureaus en veroveraars, van de ridders van de Duitse Orde tot de Mongoolse Gouden Horde en het leger van de Sovjet-Unie. In 1918 kreeg het land zijn vrijheid, maar werd het te gronde gericht door twee wereldoorlogen. Er zijn maar weinig 20<sup>e</sup>-eeuwse volkeren die zoveel hebben moeten doorstaan als het Poolse volk. Na een halve eeuw totalitair regime als communistisch satellietland zorgde de Poolse beweging 'Solidariteit' ervoor dat het land weer een soevereine staat werd.

**Leider: Casimir**

Koning Casimir III, de enige Poolse koning die de bijnaam 'de Grote' verdiende, heerste in de 14<sup>e</sup> eeuw en ontpopte zich tot een besluitvaardige en competente vorst. Hij vergrootte het welzijn van zijn volk en de veiligheid van zijn koninkrijk aanzienlijk dankzij zijn diplomatieke vaardigheden en verstandige maatregelen. Hoewel Casimirs voorganger, zijn vader koning Wladyslaw I, respect genoot omdat hij het verdeelde rijk weer had verenigd, erfde Casimir een land vol uitdagingen. Hij herstelde de uitgeputte economie, versterkte het leger, systematiseerde de wet en breidde de grenzen van Polen uit. Zo liet hij het land veel beter achter dan hij het had aangetroffen, en bezegelde hij zijn roem als een van de grootste vorsten van Polen.

**Unieke eigenschap:**

Solidarity (solidariteit) - ontvang een gratis Social Policy wanneer je in het volgende tijdperk aankomt.

**Unieke eenheid:**

Winged Hussar (vervangt Lancer)

**Uniek gebouw:**

Ducal Stables (vervangt Stable)

**PORTUGAL**

Feniciërs en later Carthaagse handelaren kwamen in het eerste millennium v. Chr. naar Portugal, dat al sinds de prehistorie was bewoond. Daar stuitten ze op Keltische stammen die via de Pyreneeën Iberia hadden bereikt. Gedurende de eeuwen daarna waren de Romeinen, de Sueben en de Visigoten aan de macht, maar de mosliminvasie in 711 wordt gezien als het begin van de Portugese geschiedenis. Tijdens de Reconquista (herovering) zag Portugal in 1139 het levenslicht als onafhankelijk christelijk koninkrijk. Het land leidde het tijdperk van de grote ontdekkingen in (15<sup>e</sup> en 16<sup>e</sup> eeuw) en stichtte het eerste internationale rijk, dat zich uitstrekte van Zuid-Amerika tot het verre oosten. Na de revolutie van 1910, waarbij de monarchie omver werd geworpen, ging Portugal gebukt onder een reeks junta's en dictaturen, totdat er in 1975 eindelijk democratische verkiezingen plaatsvonden. De nieuwe grondwet (1976) en de toetreding tot de EEG in 1986 zorgden ervoor dat het land een progressieve democratie bleef.

**Leider: Maria I**

Van de dynastie die eeuwenlang werd gekenmerkt door tragedie en krankzinnigheid is Maria I ongetwijfeld het meest bekende lid, en misschien wel de meest geliefde vorst van het Portugese volk. Door de dood van haar vader werd Maria gedurende een van de meest turbulente periodes de eerste onomstreden koningin-regentes van Portugal. Als koningin streefde ze ernaar de ergste uitwassen ongedaan te maken van haar vaders belangrijkste adviseur, die als een tiran heerste toen ze op de troon kwam. De dood van haar echtgenoot, oudste zoon en haar dochter in een kort tijdsbestek grepen de vrome Maria echter zo aan dat ze in 1792 een zenuwpijnziekte kreeg. Toen Napoleon in 1807 het land binnenviel, vluchtte Maria met de hele koninklijke familie naar Brazilië. Als gevangene van haar eigen waanzinnigheid overleed Maria in 1816 in Rio de Janeiro.

**Unieke eigenschap:**

Mare Clausum: diversiteit in hulpbronnen levert 2 keer zoveel goud op voor Portugal op internationale handelsroutes.

**Unieke eenheid:**

Nau (vervangt Caravel)

**Unieke verbetering:**

Feitoria (fabriek)

**SHOSHONE**

De Shoshone-stam ontstond uit de kruising van verschillende inheemse volkeren die al eeuwenlang het westen van Noord-Amerika bewoonden. De Shoshone onderscheidden zich vooral dankzij hun Uto-Azteekse taal, die zo wijdverbreid was dat leden van ver weg gelegen stammen elkaar gemakkelijk begrepen, ondanks de verschillende dialecten. Op het hoogtepunt reikte het gebied van de Shoshone van Noord-Idaho tot Noord-Arizona, en van Oost-Californië tot West-Montana. Het eerste contact tussen de Shoshone en blanken ontstond ten tijde van de expeditie van Lewis en Clark door het noordelijke Shoshone-gebied in 1805, en de komst van bontjagers en -handelaren in de Rocky Mountains rond 1820. De blanke ontdekkingsreizigers werden gevolgd door blanke pioniers, en in het bijzonder door de Mormonen die hun nederzettingen in het hart van het Shoshone-gebied rond het Great Salt Lake in Utah bouwden. Gedurende de daaropvolgende 3 generaties verzetten de Shoshone-opperhoofden zich tegen de inname van hun jachtvelden, de verwoesting van hun cultuur en de verhuizing die het Amerikaanse leger oplegde. Ondanks hun strijd bleek hun verzet zinloos. In 1890 werd de laatste Shoshone overgeplaatst naar een reservaat dat was ingericht door het Amerikaanse Indian Bureau.

**Leider: Pocatello**

Chief Pocatello had tot levensdoel om zijn volk een plek te geven, ondanks de hete adem van de blanken in hun nek. Hoewel de Shoshone onder leiding van Pocatello kolonisten en wagenkaravans aanvielen, waren dit slechts wraakacties voor de plunderingen en aanvallen van de blanken. Pocatello was al opperhoofd toen de eerste Mormoonse immigranten in 1847 in de vallei van Salt Lake aankwamen. De Shoshone en de Mormonen onderhielden een venijnige overeenstemming, maar Pocatello's leger van strijders kreeg de schuld van het toenemende aantal aanvallen op blanken op de Californische route, de Salt Lake-route en de Oregon-route. Pocatello werd 5 jaar lang vervolgd door het Amerikaanse leger en tekende uiteindelijk in 1868 het vredesverdrag van Fort Bridger, waarna zijn stam werd overgeplaatst naar een reservaat aan de Snake-rivier. Daar overleed hij in wanhoop om het lot van zijn volk.

**Unieke eigenschap:**

Great Expanse (uitgestrekte vlakte): gestichte steden krijgen direct extra grondgebied. Eenheden ontvangen een gevechtbonus wanneer ze op hun eigen grondgebied vechten.

**Unieke eenheid:**

Pathfinder (vervangt Scout)

**Unieke eenheid:**

Comanche Riders (vervangt Cavalry)

**VENICE (VENETIË)**

La serenissima ('de meest serene' of 'de sublieme'), de republiek van Venetië, werd gesticht op eilanden in een lagune van de Adriatische Zee. De stad werd de grootste Europese haven van de middeleeuwen en renaissance, en Europa's belangrijkste verbinding met het oosten op het gebied van handel en cultuur. De eerste bewoners waren Romeinen die waren gevlucht voor invallen van de Germanen en Hunnen. In 726 kwamen ze in opstand tegen de Byzantijnse overheersing, riepen de vrije republiek uit en



verkozen de eerste van 117 dogen die de stadstaat zouden besturen. Van de 9<sup>e</sup> tot en met de 12<sup>e</sup> eeuw groeide Venetië uit tot een zee- en handelsmacht die heerste over de mediterrane handelsroutes vanuit de Levant en de Oriënt, en vanuit Marokko en Spanje. In 1797 veroverde Napoleon de stad, waarna deze nooit meer onafhankelijk zou zijn. De betoverende kanalen, marmeren kerken, fresco's, paleizen en meesterwerken die onder de blauwe hemel in de glinsterende wateren weerspiegelen maken de stad vandaag de dag tot een van de meest romantische plekken ter wereld.

**Leider: Enrico Dandolo**

Enrico Dandolo, de 42<sup>e</sup> doge van Venetië, werd beroemd vanwege zijn piëteit, de hoge leeftijd die hij bereikte en zijn bekwaamheid, maar berucht vanwege zijn cruciale rol in de Vierde Kruistocht die leidde tot de plundering van Constantinopel en de ineenstorting van het Byzantijnse rijk. Het opmerkelijke aan dit alles was dat Enrico blind was. Als felg van een machtige familie was Enrico het grootste deel van zijn leven als diplomaat in dienst van de republiek. In juni 1192 werd hij op hoge leeftijd verkozen tot doge en hij voerde zijn taak met verve uit. Dandolo 'nam het Kruis op zich' en maakte Venetië tot de belangrijkste financier van de kruistochten. Dit leidde uiteindelijk tot de aanval op Constantinopel in 1204, waarin de doge ter plaatse een actieve rol speelde. Kort daarna overleed hij, en hij werd begraven in de Hagia Sofia.

**Unieke eigenschap:**

Serenissima: kan geen kolonisten ontvangen en geen steden inlijven. Het dubbele van het normale aantal handelsroutes is beschikbaar. Na onderzoek naar Optics (optiekloor) verschijnt een Merchant of Venice (koopman van Venetië). Doet aankopen in autonome stad.

**Unieke eenheid:**

Merchant of Venice

**Unieke eenheid:**

Great Galleass (vervangt Galleass)

**ZULUS (ZOELOES)**

Aan het begin van elke winter kwamen de onoverwinnelijke Zoeloe-strijders bij elkaar op het grondgebied van hun voorouders om zich in te zetten voor nieuwe overwinningen met de kreet 'Ngathi impi' (vrij vertaald: 'door ons de oorlog'). Met deze filosofie stichtte Shaka zijn Zoeloe-rijk en daagde Cetshwayo de machtige Britten uit. In 1816 greep Shaka de macht over de relatief onbeduidende Zoeloe-stam. Twee jaar later werd hij heerser van de Mtelwa, de stam van zijn mentor. Onder leiding van opeenvolgende stamhoofden voerden de Zoeloes strijd met blanke kolonisten: eerst met de Nederlandse Voortrekkers en daarna met de Britse Kaapkolonie. Deze laatstgenoemde oorlog resulteerde in de Engelse zeeoorlogen. Ondanks zijn eerdere overwinningen werd Cetshwayo afgezet in 1879. De Zoeloe-gebieden werden in 1887 door de Britse kroon ingelijfd. Hoewel de Zoeloes verslagen en bezet waren, was hun vechtlust niet gedoofd. De Zoeloe-leiders speelden een belangrijke rol in de latere afschaffing van de apartheid en de toekomst van het moderne Zuid-Afrika.

**Leider: Shaka**

'Versla een vijand voorgoed. Laat zijn stam ophouden te bestaan, of hij zal je uiteindelijk weer aanvallen.' Ook al heeft hij het wellicht niet zo gezegd, uit deze woorden spreekt de filosofie van Shaka. Shaka was de bastaardzoon van een stamhoofd en hij zette zijn halfbroer in 1816 af om leider van de Zoeloes te worden. Hij wist de Nguni-stammen te verenigen en stichtte zo het Zoeloe-rijk. Hij werd geroemd om zijn militaire inzicht, zijn hervormingen en vernieuwingen, maar men veroordeelde zijn wrede heerschappij. Hoe dan ook, Shaka legde de basis voor een ontzagwekkende Zoeloe-staat. Toen hij in 1828 werd vermoord moesten de Zoeloes zich opmaken om zelfs met de Europeanen de strijd aan te gaan om de macht over zuidelijk Afrika.

**Unieke eigenschap:**

Iklwa: onderhoud van mêlee-eenheden kost 50% minder. Alle eenheden hebben 25% minder ervaring nodig om hun promotie te verdienen.

**Unieke eenheid:**

Impi (vervangt Pikeman)

**Uniek gebouw:**

Iklada (vervangt Barracks)

## HOOFDSTUK 3: NIEUWE SCENARIO'S

Er zijn twee nieuwe scenario's ontworpen, speciaal voor de uitbreiding *Brave New World*, waardoor je legendarische slagen in Amerika en Afrika en twee belangrijke momenten in de wereldgeschiedenis kunt nabootsen. Voor meer informatie over elk scenario laad je het gewenste scenario en bekijk je de Civopedia.

### OVERZICHT SCENARIO'S

#### AMERICAN CIVIL WAR (AMERIKAANSE BURGEROORLOG)

Behoud de Noordelijke staten of vorm een nieuwe natie. Op het indrukwekkende oostelijke strijdfoneel van de Amerikaanse Burgeroorlog gaan de Noordelijke staten en de Confederatie de strijd aan. Dit scenario bevat veel nieuwe eenheden en technologieën die kenmerkend zijn voor deze tragische periode in de Amerikaanse geschiedenis, waarin broer tegen broer, vader tegen zoon en neef tegen neef moest strijden. Jouw doel: verover de hoofdstad van de vijand en maak een eind aan de Burgeroorlog.

#### STRIJD OM AFRIKA

De Europeanen hadden de meeste koloniën gesticht, maar Afrika was nog grotendeels ongerept. Ontdekkingsreizigers en kolonisten werden gedreven door hun verlangen naar avontuur, rijkdom en kennis, waarbij ze Afrika vanuit het noorden en westen binnendrongen. Hier troffen zij verloren koninkrijken, exotische dieren en inheemse beschavingen aan die hun gedroomde kolonisatie dwarsboomden. Kruip in de huid van een Europese kolonist of in die van een Afrikaanse vorst. Dit scenario bevat drie nieuwe beschavingen (Marocco, Zulu, Portugal) en drie specifieke onderdelen (Belgium, Italy, Boers). Het bevat veel nieuwe en unieke eenheden en gebouwen, nieuwe Natural Wonders, veranderingen in het economische systeem, Great Works, Archeological Digs en een aangepaste gameplay.



# HOOFDSTUK 4: APPENDIX

## NIEUWE EENHEDEN

Naam eenheid	Kracht	Verplaatsen/bereik	Vereisten	Speciale eigenschap
Recon-eenheden				
Pathfinder	8	2		Unieke Shoshone-eenheid. Haalt opbrengst uit oude ruïnes.
Mêlee-eenheden				
Impi	16	2	Civil Service	Unieke Zoeloe-eenheid. Gespecialiseerd in het verslaan van bereden eenheden. Voert ook een verrassingsaanval over lange afstand uit voor aanvang van het gevecht.
Kris Swordsman	14	2	Iron Working	Unieke Indonesische eenheid. Gebruikt mystiek wapen met speciale eigenschappen die in gevecht vrijkomen.
Pracinha	70	2	Plastics	Unieke Braziliaanse eenheid. Verdient punten voor de Golden Age wanneer hij een vijand verslaat.
Siege Tower	12	2	Mathematics	Unieke Assyrische eenheid. Levert stadsaanvalbonus op voor nabije eenheden. Kan alleen steden aanvallen.
XCOM Squad	110	2	Nanotechnology	Skyranger Promotion: kan parachutespringen met groter bereik (40 tegels)
Langeafstandseenheden				
Bazooka	85, langeafstand 85	2, bereik 1	Nuclear Fission	
Hand-Axe Barbarian	9, langeafstand 9	2, bereik 1	Wheel	Barbaarse equivalent van de Chariot Archer.

Naam eenheid	Kracht	Verplaatsen/bereik	Vereisten	Speciale eigenschap
Bereden eenheden				
Berber Cavalry	34	4	Military Science	Unieke Marokkaanse eenheid. Ontvangt gevechtsbonussen wanneer deze zowel op woestijntegels als op Marokkaans grondgebied vecht.
Comanche Riders	34	4	Military Science	Unieke Shoshone-eenheid.
Winged Hussar	28	5	Metallurgy	Unieke Poolse eenheid. Gespecialiseerd in het verslaan van bereden units.
Zee-eenheden, langeafstand				
Great Galleass	18, langeafstand 20	3, bereik 2	Compass	Unieke Venetiaanse eenheid.
Zee-eenheden, mêlee				
Nau	20	5	Astronomy	Unieke Portugese eenheid. Eenmalige mogelijkheid om extra goud en XP te verdienen.
Niet-gevechtseenheden				
Archaeologist		4	Archaeology	Een speciaal subtype van de Worker die opgravingen doet op Antiquity Sites.
Caravan		1	Animal Husbandry	Maakt handelsroutes over land mogelijk.
Cargo Ship		1	Sailing	Maakt handelsroutes over zee mogelijk.



## NIEUWE GEBOUWEN

Naam gebouw	Vereisten	Onderhoud	Opbrengst	Plaats voor Great Works	Effecten
Airport	Radar	5			50% van cultuur uit World Wonders, Natural Wonders en Improvements wordt opgeteld bij toerismeopbrengsten van de stad. Toerismeopbrengst van Great Works is +50%. Maakt opstijgen mogelijk.
Candi	Theology	1	2 geloof		Dit unieke Indonesische gebouw uit de Medieval Era vervangt de Garden. Moet gebouwd worden bij een rivier of meer. Levert 2 extra geloof op voor elke World Religion met ten minste één volger in de stad, en 25% extra Great People in de stad.
Caravansary	Horseback Riding				Een internationale handelsroute die begint in een stad heeft 50% meer bereik en brengt 2 extra goud op.
Ducal Stables	Horseback Riding				Dit unieke Poolse gebouw uit de Classical Era vervangt de Stable. Levert 15% meer goederen en 15 XP op voor bereden eenheden. Elke weide in beheer bij de stad levert 1 goederen en 1 goud op.
Hotel	Refrigeration				50% van cultuur uit World Wonders, Natural Wonders en Improvements wordt opgeteld bij toerismeopbrengsten van de stad. Toerismeopbrengst van Great Works is +50%.
Ikanda	Bronze Working	1			Dit unieke Zoeloe-gebouw uit de Ancient Era vervangt de Barracks. Het levert unieke promoties op voor mēlee-eenheden van voor het buskruitijderk.

Naam gebouw	Vereisten	Onderhoud	Opbrengst	Plaats voor Great Works	Effecten
Royal Library	Writing	1		1 Literature	Dit unieke Assyrische gebouw uit de Ancient Era vervangt de Library. Aangewezen plaats voor Great Work of Literature. Zodra deze is gevuld levert het extra XP op voor getrainde eenheden.

## NIEUWE LUXE HULPBRONNEN

Naam hulpbron	Voedsel	Opbrengst	Goud	Vindplaats:	Verbeterd door:
Antiquity Site		Great Work Artifact of Landmark			Archeological Dig
Cloves			2	Indonesische stad	
Nutmeg			2	Indonesische stad	
Pepper			2	Indonesische stad	

## NIEUWE WORLD WONDERS

Naam World Wonder	Vereiste technologie	Opbrengst	Plaats voor Great Works	Effecten
Borobudur	Theology	5 geloof		Moet gebouwd worden in een Holy City. Er verschijnen 3 gratis Missionaries.
Broadway	Radio	2 cultuur	3 Music	Er verschijnt 1 gratis Great Musician bij de stad waar het Wonder staat.
Globe Theatre	Printing Press	2 cultuur	2 Literature	Er verschijnt 1 gratis Great Writer bij de stad waar het Wonder staat.
International Space Station				+1 goederen van Scientists en +1 wetenschap van Engineers. Great Scientists leveren 33% meer wetenschap wanneer je ze gebuikt om nieuwe technologieën te ontdekken. Mag alleen gebouwd worden in samenwerking met de World Congress.
Red Fort	Metallurgy	1 cultuur, 12 verdediging, 1 Great Scientist-punt		Verdedigingsgebouwen in alle steden hebben 25% meer effect.



Naam World Wonder	Vereiste technologie	Opbrengst	Plaats voor Great Works	Effecten
Parthenon	Drama & Poetry	4 cultuur	1 Art of Artifact	Er staat een voltooid Great Work of Art op de aangewezen plaats.
Prora	Flight	2 geluk		Autocracy vereist. Buiten de 2 extra geluk levert het Prora-gebied ook 1 extra geluk op per 2 Policies die je hebt ingevoerd. 1 gratis Social Policy.
Uffizi	Architecture	2 cultuur	3 Art of Artifact	Aesthetics vereist. Er verschijnt 1 gratis Great Artist bij de stad waar het Wonder staat. Bevat 3 plaatsen voor Great Works of Art.

## NIEUWE NATIONAL WONDERS

Naam National Wonder	Vereiste technologie	Vereist gebouw	Onderhoud	Opbrengst	Aangewezen plaatsen	Effecten
Artists' Guild	Guilds		1	2 Great Artist-punten	2 Artist	Wij maximaal twee specialisten aan dit gebouw toe om cultuur te winnen en sneller een Great Artist te kunnen ontvangen (3 cultuur en 3 GPP's per specialist).
East India Company	Guilds	Market		4 goud		Hoe meer steden er in het rijk zijn, hoe hoger de prijs. Handelsroutes die andere spelers aanleggen naar een stad met een East India Company leveren 4 extra goud op voor de stadseigenaar. De eigenaar van de route ontvangt 2 extra goud voor de handelsroute.
Musicians' Guild	Acoustics		1	3 Great Musician-punten	2 Musician	Wij maximaal twee specialisten aan dit gebouw toe om cultuur te winnen en sneller een Great Musician te kunnen ontvangen (3 cultuur en 3 GPP's per specialist).

Naam National Wonder	Vereiste technologie	Vereist gebouw	Onderhoud	Opbrengst	Aangewezen plaatsen	Effecten
National Visitor Center	Telecommunications	Hotel		2 goud		Een Hotel is vereist in alle steden. Hoe meer steden er in het rijk zijn, hoe hoger de prijs. 100% van cultuur uit World Wonders, Natural Wonders en Improvements wordt opgeteld bij de toerismeopbrengsten van de stad. Toerismeopbrengst van Great Works is +100%.
Writers' Guild	Drama & Poetry		1	1 Great Writer-punt	2 Writer	Wij maximaal twee specialisten aan dit gebouw toe om cultuur te winnen en sneller een Great Writer te kunnen ontvangen (3 cultuur en 3 GPP's per specialist).

## NIEUWE NATURAL WONDERS

Naam Natural Wonder	Verplaatsen	Opbrengst
King Solomon's Mines	Ondoordringbaar	6 goederen
Lake Victoria	Ondoordringbaar	6 voedsel
Mt. Kilimanjaro	Ondoordringbaar	3 voedsel, 2 cultuur

## NIEUWE TECHNOLOGIEËN

Naam	Vereiste technologie	Leidt tot technologie	Speelt vrij
Internet	Telecommunications	Future Tech	Verdubbelt de toerismeopbrengsten van alle steden waardoor je eerder de Cultural Victory behaalt.



## **BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE; LICENTIEOVEREENKOMST, EN GEBRUIK EN OPENBAARMAKING VAN INFORMATIE**

Dit document kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op [www.taketwogames.com/eula](http://www.taketwogames.com/eula). Als je deze Software 30 dagen na publicatie van de herziene versie nog gebruikt, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen.

DEZE SOFTWARE WORDT ONDER LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DEZE SOFTWARE TE INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE (HIERONDER NADER BEPAALD) TE GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE BEPERKTE SOFTWAREGARANTIE, DE LICENTIEOVEREENKOMST (DE "OVEREENKOMST") EN DE ONDERSTAANDE BEPALINGEN. DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE DIE BIJ DEZE OVEREENKOMST IS GELEVERD, DE BIJBEHOORENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, BESTANDEN EN ANDERE SCHRIFTELIJKE, ELEKTRONISCHE OF ONLINE MATERIALEN OF DOCUMENTATIE, EN ALLE KOPIËN VAN DERGELIJKE SOFTWARE EN DE BIJBEHOORENDE MATERIALEN. DOOR DE VERPAKKING TE OPENEN, DE SOFTWARE TE INSTALLEREN EN/OF TE GEBRUIKEN EN DOOR ANDERE MATERIALEN TE GEBRUIKEN DIE WORDEN GELEVERD BIJ DE SOFTWARE, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENTIEGEVER"). ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBRUIKEN.

### **I. LICENTIE**

**LICENTIE.** Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentievergever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte recht en de licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van het spel op één computer of speleenheid, tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je verkregen rechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software, of op de dag dat de Licentievergever deze Overeenkomst beëindigt als dat eerder is. De Licentie wordt onmiddellijk ingetrokken als je probeert een van de technische maatregelen ter beveiliging van de Software te omzeilen. De Software wordt in licentie gegeven aan jou en je erkent hierbij dat er geen eigendomsrecht of eigendom van de Software wordt overgedragen of toegekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Alle rechten die niet specifiek worden verleend onder deze Overeenkomst, zijn voorbehouden aan Licentievergever en, waar van toepassing, aan haar licentievergevers.

**EIGENDOM.** Licentievergever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelsgeheimen, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele effecten, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door de wetgeving van de Verenigde Staten op het gebied van auteursrecht en handelsmerken en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en verdragen. Het is niet toegestaan de Software te vermenigvuldigen, reproduceren of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentievergever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, vermenigvuldigt, reproduceert of distribueert, schendt willens en wetens de auteursrechtwetten en kan civielrechtelijk en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het Amerikaanse auteursrecht kunnen worden bestraft met boetes van maximaal \$ 150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie gegeven materiaal en ook de licentievergevers van Licentievergever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentievergever.

### **VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE.**

**Je stemt ermee in het volgende niet te doen:** (a) De Software commercieel exploiteren; (b) De Software, of kopieën van de Software, distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentievergever, of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst; (c) Een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet); (d) Een kopie van deze Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers; (e) Behalve waar dit door de Software of in deze Overeenkomst expliciet anders wordt aangegeven, de Software gebruiken of installeren (of anderen hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of speleenheid tegelijkertijd; (f) De Software kopiëren naar een vaste

schijf of ander opslagapparaat ter omzetting van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd vanaf de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopiëren, geheel of gedeeltelijk, die door de Software tijdens de installatie zelf zijn gemaakt om de prestaties te verbeteren); (g) De Software gebruiken op of kopiëren naar een centrum of een andere commerciële locatie voor het spelen van games; met dien verstande dat Licentievergever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van de Software voor commercieel gebruik; (h) De Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, demonteren, afgeleide werken vervaardigen op basis van de gehele of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen; (i) Kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op of in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen; en (j) De Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of beugelende regelgeving, of op andere wijze dergelijke wetten of regelgeving (onderhevig aan wijzigingen) schenden.

**TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIËN.** Softwaredownload, gebruik van unieke codes, registratie van de Software, lidmaatschap bij diensten van derden en/of lidmaatschap bij een dienst van de Licentievergever (inclusief acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software of bepaalde vrij te spelen, downloadbare, online of andere speciale content, diensten, en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies"). Toegang tot Speciale functies is beperkt tot een enkele gebruikersaccount per code. De toegang tot Speciale functies is niet overdraagbaar, verkoopbaar of opnieuw te registreren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. In geval van conflict met andere bepalingen in deze Overeenkomst, zijn de voorwaarden in deze paragraaf bindend.

**OVERDRACHT VAN EXEMPLAREN OP SCHIJF.** Je hebt het recht het volledige fysieke exemplaar van de Software en begeleidende documentatie blijvend over te dragen aan een andere persoon, zolang je geen kopieën behoudt (met inbegrip van archiverings- en reservekopieën) van de Software, begeleidende documentatie, of enig deel of enige component van de documentatie bij de Software, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Speciale functies, inclusief content die uitsluitend beschikbaar is met een code voor een enkele gebruiker, kunnen onder geen enkele voorwaarde worden overgedragen aan een andere persoon. Het is mogelijk dat Speciale functies niet meer functioneren als de oorspronkelijke installatie van de Software is verwijderd of het exemplaar op schijf niet meer beschikbaar is voor de gebruiker. De Software is alleen bestemd voor privégebruik. NIETTEGENSTAANDE HET VOORAFGAANDE, IS HET NIET TOEGESTAAN PRE-RELEASE VERSIES VAN DE SOFTWARE OVER TE DRAGEN.

**TECHNISCHE BEVEILIGING.** De Software kan zijn voorzien van maatregelen die de toegang tot de Software controleren, de toegang tot bepaalde functies of content controleren, het maken van onrechtmatige kopieën verhinderen of anderszins proberen te voorkomen dat iemand de beperkte rechten en licenties overschrijdt die worden toegekend onder de Overeenkomst. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing en moet je je registreren om toegang te krijgen tot de online services en om Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van online services, waaronder het downloaden van updates en patches. Het is niet toegestaan dergelijke maatregelen voor toegangscontrole te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de technische beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, functioneert de Software niet correct.

**DOOR DE GEBRUIKER GEMAakte INHOUD:** Met de Software kun je mogelijk inhoud maken, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, een plattegrond, een scenario, een screenshot van een auto-ontwerp of een video van de game die je speelt. In ruil voor het gebruik van de Software, en voor zover je bijdragen via gebruik van de Software aanleiding geven tot enig auteursrechtelijk belang, verleen je hierbij aan Licentievergever een exclusief, permanent, onherroepelijk, volledig overdraagbaar en in sublicentie te geven wereldwijd recht op en licentie voor het gebruik van je bijdragen op enige wijze en voor enig doeleinde met betrekking tot de Software en verwante zaken en diensten, met inbegrip van de rechten om je bijdragen te reproduceren, te vermenigvuldigen, aan te passen, te wijzigen, uit te voeren, te vertonen, te publiceren, uit te zenden, te verzenden of anderszins te communiceren aan het publiek op enige bekende of nog onbekende wijze, en te distribueren zonder enige voorafgaande kennisgeving of vergoeding aan jou van enige aard voor de volledige duur van de bescherming die wordt toegekend aan intellectuele eigendomsrechten door toepasselijke wetten en internationale verdragen. Je doet hierbij afstand van enige morele rechten op auteurschap, publicatie, reputatie of toeschrijving met betrekking tot het gebruik en de beschikking van Licentievergever of andere spelers van dergelijke zaken in relatie met de Software en verwante goederen en diensten onder de toepasselijke wetten. Deze aan Licentievergever



verleende licentie en de bovengenoemde verklaring van afstand van enige toepasselijke morele rechten blijven van kracht na beëindiging van deze Licentie.

**INTERNETVERBINDING.** Mogelijk heb je een internetverbinding nodig om online functies te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren. Bepaalde functies van de Software werken alleen goed als je beschikt over en blijft beschikken over (a) een adequate internetverbinding en/of (b) een geldig en actief account met een online service zoals uiteengezet in de documentatie van de Software, met inbegrip van, maar niet tot beperkt tot gameplatforms van derden, Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct.

## II. VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE.

Door deze Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie, inclusief (waar van toepassing) overdracht van gegevens aan Licentiegever en dochterondernemingen naar een land buiten de Europese Unie en de Europese Economische Ruimte. Als je bij het gebruik van de Software verbinding maakt met internet, via een gameplatformnetwerk of een andere methode, kan Licentiegever informatie ontvangen van hardwareproducenten of gameplatformhosts en automatisch bepaalde informatie verzamelen van je computer of speelplek. Deze informatie kan bestaan uit, maar is niet beperkt tot, gebruikers-ID's (zoals gamertags en schermnamen), gamescores, resultaten en prestaties van gamers, bezochte locaties, vriendenlijsten, MAC-adres van de hardware, IP-adres en je gebruik van verschillende functies van de game. Alle informatie die wordt verzameld door Licentiegever, is anonieme informatie die je identiteit niet onthult of persoonlijke gegevens bevat, maar als je persoonlijke gegevens (zoals je echte naam) opneemt in je gebruikers-ID, worden dergelijke persoonlijke gegevens automatisch verzonden naar Licentiegever en gebruikt zoals uiteengezet in deze Overeenkomst.

De informatie die wordt verzameld door Licentiegever, kan door Licentiegever worden geplaatst op algemeen toegankelijke websites, gedeeltelijk met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever of gebruikt door Licentiegever voor enig ander wettelijk toegestaan doel. Door het gebruik van deze Software stem je in met het gebruik door Licentiegever van verwante gegevens, met inbegrip van de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere spelgegevens. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

## III. GARANTIE

**BEPERKTE GARANTIE:** Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent) dat het originele opslagmedium dat de Software bevat, bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defecten in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschafdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een personal computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, of dat de Software door de producent van de speelplek is gecertificeerd als compatibel met de speelplek waarvoor de Software is gepubliceerd, maar, vanwege variaties in hardware, Software, internetverbindingen en individueel gebruik, staat Licentiegever niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of speelplek. Licentiegever geeft geen garantie dat je de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en foutvrij zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele mondelinge of schriftelijke mededeling die wordt gedaan door Licentiegever of enige geautoriseerde vertegenwoordiger, kan worden opgevat als een garantie. Omdat bepaalde rechtsgebieden de uitsluiting of beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als je tijdens de garantieperiode om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, zal Licentiegever alle Software die tijdens de garantieperiode defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, zolang de Software wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of grotere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en is nietig als het defect voortvloeit uit misbruik, slechte behandeling of nalatigheid. Impliciete garanties die bij wet zijn voorgeschreven, worden uitdrukkelijk beperkt tot de periode van 90 dagen die hierboven is beschreven.

Met uitzondering van wat hierboven is uiteengezet, treedt deze garantie in plaats van alle andere garanties, mondeling of schriftelijk, uitdrukkelijk of impliciet, met inbegrip van enige andere garantie van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel of niet-inbreuk. Geen enkele andere verklaring of garantie van welke aard dan ook zal bindend zijn voor Licentiegever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, zend de originele Software dan alleen aan het adres van Licentiegever dat hieronder wordt vermeld. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitvoert.

IN GEEN GEVAL IS LICENTIEGEVER AANSPRAKELIJK VOOR BIJZONDERE OF INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT EIGENDOM, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INBEGRIJ VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOODWILL, COMPUTERFOUTEN OF –STORING EN, VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, WINSTDERIVING OF SCHADELOOSSTELLING VAN ENIG BEROEP DAT HET GEVOLG IS OF VERBAND HOUDT MET DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTIE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEVER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. IN GEEN GEVAL ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VEREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) DE PRIJS Overschrijden DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

OMDAT IN SOMMIGE STATEN/LANDEN BEPERKINGEN VAN DE DUUR VAN IMPLICIETE GARANTIES EN/OF DE UITSLUITING OF BEPERKING VAN INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE NIET ZIJN TOEGESTAAN, ZIJN DE BOVENSTAANDE BEPERKINGEN EN/OF UITSLUITING OF BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID MOGELIJK NIET OP JOU VAN TOEPASSING. ALS ENIGE BEPALING VAN DEZE GARANTIE IN STRID IS MET NATIONALE, FEDERALE OF GEMEENTELIJKE WETGEVING EN NIET KAN WORDEN TOEGEPAST, BLIJVEN DE OVERIGE BEPALINGEN ONVERMINDERD VAN KRACHT. DEZE GARANTIE GEEFT JE SPECIFIEKE WETTELIJKE RECHTEN, EN JE KUNT DAARNAAST ANDERE RECHTEN HEBBEN DIE VAN RECHTSGBIED TOT RECHTSGBIED KUNNEN VERSCHILLEN.

**BEÏNDIGING:** Deze Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door de Licentieverstrekker wordt beëindigd en wordt automatisch beëindigd als jij niet voldoet aan de voorwaarden ervan. Wanneer de Overeenkomst wordt beëindigd, dien je het fysieke exemplaar van de Software te vernietigen of te retourneren en alle kopieën van de Software met bijbehorende materialen en onderdelen in jouw bezit definitief te vernietigen. Je dient ook de Software permanent te verwijderen van elke clientserver of computer waarop de Software is geïnstalleerd.

**BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING:** De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als “Commercial Computer Software” (commerciële computersoftware) of “restricted computer software” (beperkte computersoftware). Gebruik, vernietiging of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een onderaannemer van de Amerikaanse regering is onderworpen aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de bepalingen betreffende Rights in Technical Data and Computer Software (rechten op technische data en computersoftware) in DFARS 252.227-7013, of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de bepalingen betreffende Commercial Computer Software Restricted Rights (beperkte rechten op computersoftware) in FAR 52.227-19, voor zover van toepassing. De Aannemer / Producent is de Licentiegever op de locatie die hieronder wordt vermeld.

**VERHAALSMOGELIJKHEDEN:** Je stemt er hierbij mee in dat Licentiegever onherstelbare schade oploopt als niet specifiek wordt toegezien op de naleving van de bepalingen van deze Overeenkomst, en derhalve stem je ermee in dat Licentiegever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeloosstelling met betrekking tot deze Overeenkomst, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

**VRIJWARING:** Je gaat ermee akkoord Licentiegever, haar partners, licentiegevers, dochterondernemingen, aannemers, staf, directeurs, medewerkers en vertegenwoordigers te wijzen, te behoeden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit je handelingen of het nalaten te handelen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.



**OVERIGE:** Deze Overeenkomst vormt de volledige overeenkomst inzake deze licentie tussen de partijen en treedt in de plaats van alle voorgaande overeenkomsten en verklaringen tussen hen. De Overeenkomst kan alleen worden gewijzigd door een schriftelijke verklaring die door beide partijen is ondertekend. Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

**TOEPASSELIJK RECHT.** Deze Overeenkomst is onderworpen aan en opgesteld (zonder inachtneming van wettelijke bepalingen die hiermee strijdig zijn) volgens de wetgeving van de Staat New York, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waarop federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentiegever voor een specifiek geval of tenzij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud hiervan de rechtbanken en de federale rechtbanken van de staat zijn binnen wier jurisdictie de hoofdvestiging van Licentiegever valt (New York County, New York, U.S.A.). Beide partijen gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploit mag worden betekend op de wijze zoals in deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van de V.S. Partijen gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschillen of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst.

**PRODUCT SUPPORT**

**TECHNICAL SUPPORT**

If you are experiencing problems with the running of one of our titles, you may contact our Technical Support staff in one of several ways:

Before contacting Technical Support, please be prepared. In order to assist you as efficiently as possible, please describe the circumstances, including any error messages, of your problem as clearly as possible.

**TECHNICAL SUPPORT CONTACT DETAILS**

**United Kingdom**

Telephone (0870) 1242222 / calls charged at the national rate  
Monday to Saturday 13:00 to 07:00 (GMT) excluding bank holidays  
E-mail [take2@europesupport.com](mailto:take2@europesupport.com)  
Website <http://support.2k.com>

**Nederland / België**

**Nederland** 0900-2040404 (EUR 0,80ct p/m)  
**Belgie** 0902-88078 (EUR 0,80 ct p/m)

**ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE LICENTIE, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT OPNEMEN MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.**

© 1991-2013 Take-Two Interactive Software en zijn dochterondernemingen. Ontwikkeld door Firaxis Games. Sid Meier's Civilization V: Brave New World, Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K Games, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software en hun logo's zijn handelsmerken van Take-Two interactive Software, Inc. Fork Copyright © 2013 Fork Particle, Inc. Rapid XML Copyright © 2006-2013 Marcin Kalicinski. Lua Copyright © 1994-2013 Lua.org. PUC-Rio. Maakt gebruik van Granny Animation. Copyright © 1999-2013 door RAD Game Tools, Inc. Maakt gebruik van Miles Sound System. Copyright © 1991-2013 door RAD Game Tools, Inc. Maakt gebruik van Miles Sound System. NVIDIA, het NVIDIA-logo en 'The way it's meant to be played' zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van NVIDIA Corporation in de Verenigde Staten en andere landen. Intel, het Intel-logo en Ultrabook zijn handelsmerken van Intel Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Het leeftijdsclassificatie-icoontje is een handelsmerk van de Entertainment Software Association. Alle andere merken en handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren. Alle rechten voorbehouden. De inhoud van deze game is fictieel en heeft niet als doel om gebeurtenissen, personen of entiteiten in de historische setting van deze game op een getrouwe manier weer te geven.