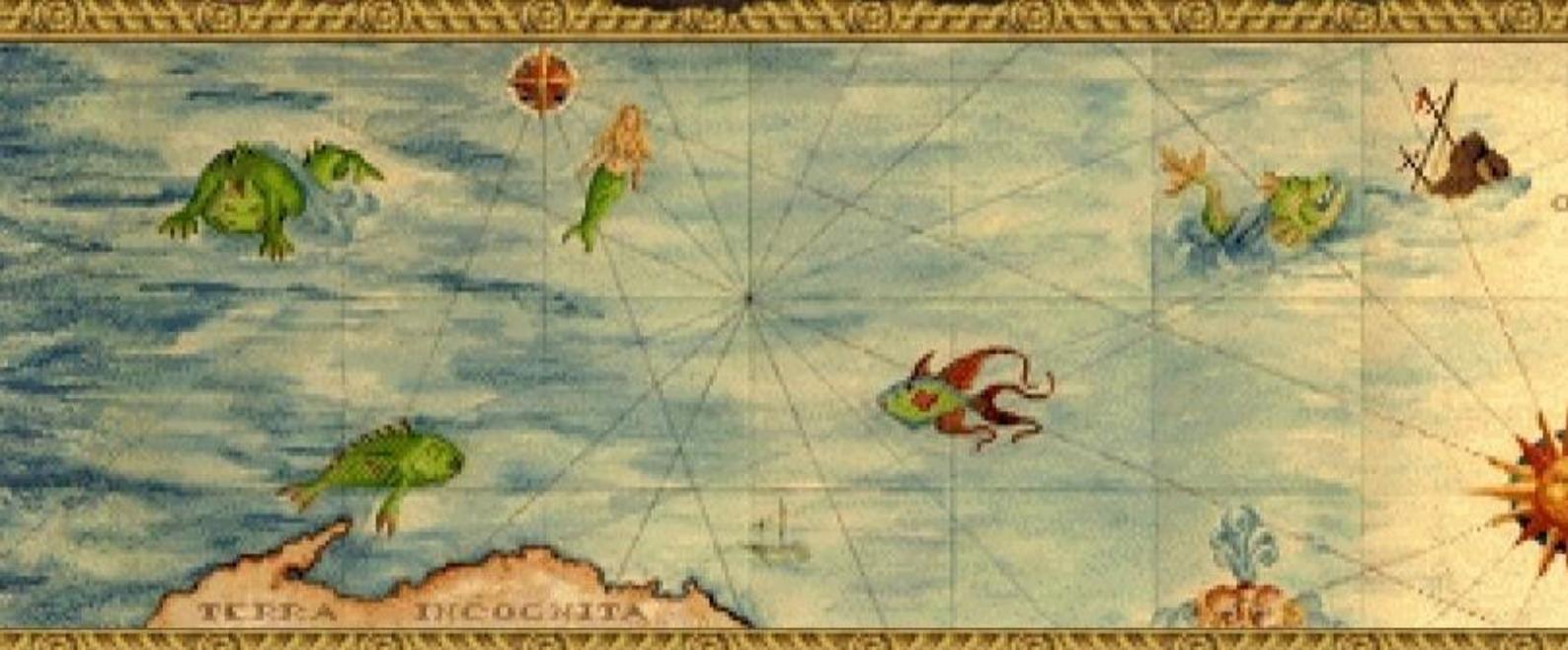


Sid Meier's
COLONIZATION





Inhalt / Übersicht

Inhalt / Übersicht.....	2
Willkommen	3
Tastaturbefehle.....	4
Regeln im Klartext	6
Kampfsystem.....	8
Produktelinien.....	9
Tipps zu Kolonien und Kolonisten	10
Tipps zur Wirtschaft.....	12
Tipps zu den Gründervätern	14
Tipps zur Logistik.....	15
Tipps zur Kriegsführung	17
Kooperation mit den Ureinwohnern	18
Papa, wo kommen die kleinen Kolonisten her?	21
Religiöse Unruhen und Rekrutieren.....	22
„Partys“, Boykotte und Zollhäuser	24
Der Unabhängigkeitskrieg	25
Die Ein-Hafen-Strategie.....	27
Der Minimalsieg.....	29
Gute Voraussetzungen.....	31
...und das geschah wirklich	31
ANHANG Die Gründerväter.....	34
ANHANG Die Gebäude	39
ANHANG Die militärischen Einheiten	47
ANHANG Die Kolonisten / Siedler	51
ANHANG Geländefelder.....	58
ANHANG Waren.....	62
ANHANG Die europäischen Mächte.....	65
ANHANG Die Ureinwohner.....	69
Quellen	73

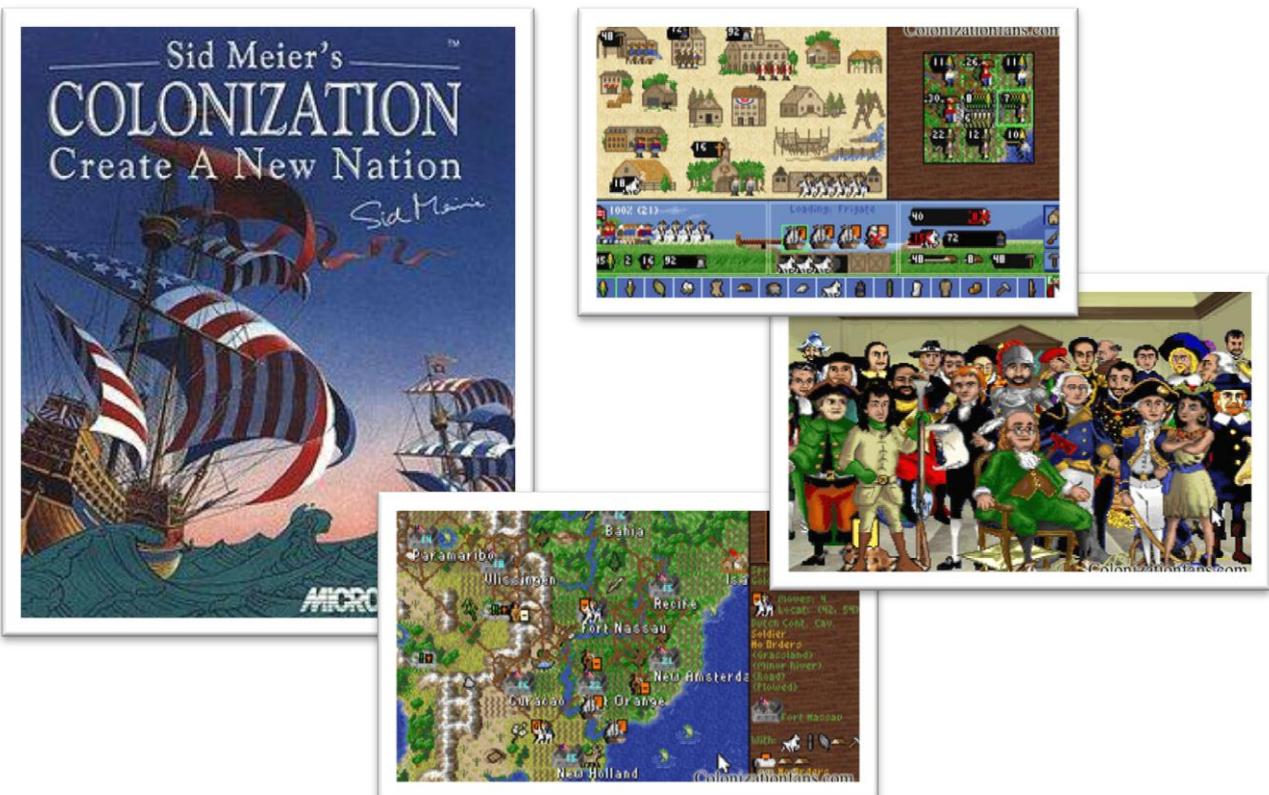


Willkommen

Zu den turbulentesten Episoden der Weltgeschichte zählen die Geschehnisse auf dem amerikanischen Kontinent nach dessen Entdeckung durch die Europäer - von der Landung des Kolumbus bis zur Entstehung des ersten unabhängigen Staates auf amerikanischem Boden, den USA. Guter Stoff für eine spielerische Umsetzung, meinte Sid Meier, und so machten er und sein Team sich in den frühen 90ern daran, die Ereignisse dieser knappen 300 Jahre zu formalisieren und zu modellieren, um sie dann zu einem kniffligen Spiel zusammenzufügen. Das Ergebnis: "Colonization".

Das Spielprinzip ähnelt stark dem ebenfalls von Sid Meier entwickelten Spiel Civilization. Allerdings wird nicht eine Zivilisation durch die Jahrhunderte begleitet, sondern ein Kolonialreich errichtet. Dabei konkurrieren vier europäische Mächte in der „Neuen Welt“: England, Spanien, Frankreich und Holland. Der Spieler verkörpert den Gouverneur des Kolonialreichs und muss die Kolonie aufbauen, gegen die anderen europäischen Mächte und indigene Völker verteidigen sowie am Ende einen Unabhängigkeitskrieg gegen das Vaterland führen. Im Gegensatz zu Civilization legt Colonization ein größeres Gewicht auf Produktion und Handel.

Natürlich ist das Spiel mittlerweile in die Jahre gekommen, am deutlichsten zu erkennen am bizarren Klötzchen-Grafikmodus, der mit Colonization einen seiner letzten großen Auftritte feierte. Dem Spielspaß schadet das aber wenig.





Berater

Religionsberater	[F2]
Kontinental Kongress	[F3]
Arbeitsberater	[F4]
Wirtschaftsberater	[F5]
Kolonieberater	[F6]
Flotteninspektor	[F7]
Berater für Auslandspolitik	[F8]
Indianerberater	[F9]
Kolonisierungspunkte	[F10]

Kartenbefehle

Einheit bewegen	Pfeil-Tasten
Einheit aktivieren	A
Auf nächste Einheit warten	W
Aktive Einheit überspringt die Runde	[Spacebar]
Einheit befestigen	F
Wache befehlen	S
Kolonie gründen	B
Aktive Einheit der Kolonie beitreten	B
Wald roden	P
Felder pflügen	P
Strasse bauen	R
Gehe zu...	G
Schiff wirft Ladung über Bord	O
Lädt die wertvollste Ladung auf	L
Lädt die wertvollste Ladung ab	U
Zerstört aktive Einheit	[Shift]-D
Übersichts-Modus	V
Bewegungsmodus	M
Europa-Bildschirm	E
Zoom in	Z
Zoom out	X
Zeige verstecktes Terrain	H
Karte über Cursor zentrieren	C
Terrain-Informationen anzeigen	[F1]
Spiel beenden	[ESC]

Der Kolonie-Bildschirm

Auswahl in ein anderes Fenster wechseln	[Tab]
Auswahl bewegen	Pfeil-Tasten
Öffnet Berufsmenü	[Enter]
Lädt die wertvollste Ladung auf	L
Lädt alle ausgewählten Waren auf den ausgewählten Wagen(Schiff)	[=]
Lädt einige Waren auf den ausgewählten Wagen/Schiff	[+]
Waren ausladen	U
Lädt alle ausgewählten Waren aus	[-]
Lädt einige Waren aus	[_]
Wechselt zwischen den Multi-Funktions-Fenstern	M
Zeigt Produktions-Fenster	1
Zeigt Einheiten-Fenster	2
Zeigt Bau-Aufträge	3
Nummern-Anzeige der Produktion an/aus	N
Öffnet das Bau-Menü	C
Beschleunigt das aktuelle Bauprojekt	B
Zeigt Informationen über das ausgewählte Element	[F1]
Zurück zur Karte	[ESC]

Der Europa-Bildschirm

Auswahl in ein anderes Fenster wechseln	[Tab]
Auswahl bewegen	Pfeil-Tasten
Öffnet die Dock-Optionen für den ausgewählten Kolonisten	[Enter]
Öffnet die Hafen-Optionen für das ausgewählte Schiff	[Enter]
Kauft die volle Ladung der markierten Ware	L
Kauft die volle Ladung der markierten Ware	[=]
Kauft einige der markierten Waren	[+]
Verkauft Waren vom Schiff	U
Verkauft alle ausgewählten Waren	[-]
Verkauft einige der ausgewählten Waren	[_]
Öffnet das Rekrutierungs-Menü	R
Menü zum Kaufen von Einheiten in der königlichen Universität	A
Öffnet das Menü zum Kauf von Kriegsmaterial	K
Zeigt Informationen über das ausgewählte Element	[F1]
Zurück zur Karte	[ESC]



Regeln im Klartext

- Das Spiel endet im Jahre 1800.
- Eine Kolonie kann nur die unmittelbar angrenzenden Felder bewirtschaften. (Die Aufteilung des Koloniebildschirms liesse vermuten, dass sich der Radius irgendwann vergrößert, und das war wohl ursprünglich von den Machern auch so geplant, es passiert aber nicht.)
- Die Anzahl der Wagenzüge ist auf die Anzahl der Kolonien begrenzt.
- Das Feld, in dem eine Kolonie liegt, kann nachträglich bearbeitet werden. Man kann es roden (falls Wald) *und* pflügen (Koloniefeld ist nicht automatisch gepflügt), beide Male steigt die Nahrungsmenge der Kolonie. Die Steigerung ist allerdings bescheiden, man sollte sich überlegen, ob es für die Pioniere nichts wichtigeres zu tun gibt.
- Wenn ein freier Kolonist oder ein verdingter Knecht eine Indianersiedlung betritt, kann er unter den Einheimischen leben und dabei eine Spezialisierung erwerben, die von Siedlung zu Siedlung verschieden ist. Mit Kleinkriminellen geht das nicht. Normale indianische Siedlungen bilden nur *einen* Kolonisten aus, Hauptsiedlungen aber beliebig viele. (Gute Möglichkeit, verdingte Knechte reihenweise in freie Kolonisten umzuwandeln.)
- Wenn ein Späher (beliebiger berittener Kolonist) ein Indianerdorf betritt ("Häuptling sprechen"), erfährt er die hier gelehnte Spezialisierung und erhält beim ersten Mal einen Bonus (z.B. Geldgeschenk oder Landkarte). Erfahrene Späher bekommen mehr.
- Wenn ein Späher, auch ein verdingter Knecht oder Kleinkrimineller(!), ein Indianerdorf betritt, wird er gelegentlich zum Erfahrenen Späher befördert.
- Eine Verhandlung mit anderen Europäern kann man arrangieren, indem man einen Späher in eine ihrer Kolonien bewegt. (Mit Benjamin Franklin im Kongress endet das immer im Frieden, wenn man will.)
- Die Farben der Ausrufezeichen an Indianersiedlungen weisen auf die Haltung dieser Indianer hin und lassen Schlüsse darauf zu, was die Krieger, die aus diesen Siedlungen kommen, vorhaben. Indianer aus grünen Siedlungen bringen Geschenke. Indianer aus roten Siedlungen verlangt es nach dem blutigen Skalp der Bleichgesichter. Türkise und gelbe Siedlungen liegen irgendwo dazwischen und sind weniger vorhersagbar.

- Welches Land Indianerland ist, und welches frei bewirtschaftet und verändert werden kann, richtet sich nach meiner Erfahrung nach folgenden Regeln:
 - Alles Land direkt neben einer Indianersiedlung ist Indianerland.
 - Alles übrige Land direkt neben einer Kolonie ist frei.
 - Für alles Land, das nicht direkt neben irgendeiner Siedlung liegt, ist keine Vorhersage möglich. (Wäre für Straßenbau interessant.)

Mit den Angaben in der Beschreibung eines Felds ("New Netherlands", "Arawak Land") hat das leider gar nichts zu tun - diese Information ist nutzlos.

- Freie Kolonisten haben moderate Chancen, in der von ihnen ausgeübten Tätigkeit zum Experten zu konvertieren. Das funktioniert auch (genauso schnell?) mit verdingten Knechten und Kleinkriminellen, d.h. diese werden ohne Umweg direkt zum Spezialisten. Leider ist der spontane Talentsprung völlig unberechenbar.
- Experten-Pflanzer und Experten-Pelzjäger können weder rekrutiert noch von der Akademie gekauft werden, es gibt sie nur in Indianerdörfern oder durch Learning-by-Doing. Erfahrene Späher sind ebenfalls nicht an der Akademie erhältlich.
- Das Wachstum der Pferdebestände wird, neben dem Vorhandensein eines Stalls, durch zwei Faktoren bestimmt. Erstens ergibt sich der maximal mögliche Zuwachs aus dem aktuellen Bestand. Mit Stall gilt: Pro 25 Pferde mehr Bestand ist der mögliche Zuwachs um 2 höher, z.B. liegt er für einen Bestand zwischen 51 und 75 bei 6. Dies ist die Zahl, die in der Kolonie am Stall angezeigt wird. Zweitens kann der Bestand aber maximal um den Nahrungsüberschuss wachsen. Eine Kolonie ohne Lagerhaus erreicht also die maximale Produktion von Pferden (nämlich 8 pro Zug), wenn der Bestand zwischen 76 und 92 liegt und ein Nahrungsüberschuss von mindestens 8 besteht.
- Für den Bau von Gebäuden, die mehr als 100 Werkzeuge brauchen, muss kein Lagerhaus gebaut werden. Einfach im Zug vor der Fertigstellung alle benötigten Werkzeuge in die Kolonie laden und die Warnung ignorieren.
- Die Freiheitsglocken haben zwei Wirkungen. Zum einen befördern sie Gründerväter in den Kongress, zum anderen wandeln sie in der Kolonie, die sie erzeugt, königstreue Kolonisten allmählich in Söhne der Freiheit um. Die regelmäßigen Meldungen, dass in einer Kolonie ein bestimmter Anteil erreicht ist, sind hier aber irreführend, denn es wächst primär nicht der Anteil, sondern die absolute Anzahl. Der Anteil ergibt sich erst daraus und kann sich jederzeit ändern, wenn sich die Größe der Kolonie ändert. Interessant ist der Punkt, an dem eine Kolonie einen neuen „Sohn der Freiheit“ hinzugewinnt, denn dann kann sie bei gleich bleibender Effizienz einen neuen Kolonisten aufnehmen. Auf diesen Punkt beziehen sich die Meldungen aber nicht, deshalb sind sie ziemlich überflüssig. Wichtig zu wissen ist noch, dass die Freiheitsglocken nicht nutzlos verpuffen, wenn eine Kolonie bereits 100% Söhne der Freiheit hat. In diesem Falle wächst die Zahl der Söhne der Freiheit über die Zahl der Einwohner hinaus, was dann eine Rolle spielt, wenn die Kolonie später wächst. Die genaue Berechnung der Söhne der Freiheit ist mir aber immer noch ein Mysterium, zumal die Zahl ja auch langsam wieder absinkt, wenn zu wenige Freiheitsglocken erzeugt werden.

- Eine Kolonie kann nur eine begrenzte Anzahl an Königstreuen fassen (höchste Stufe: 5, pro niedrigerer Stufe einer mehr). Mehr hineinzustecken, sollte man sich wohl überlegen, denn dann verliert jeder Einwohner eine Einheit an Output, d.h. die Effektivität der ganzen Kolonie bricht ein.
- Der Zeitpunkt, zu dem eine Ausbildung an einer Schule abgeschlossen ist, hängt nur vom Beginn der Tätigkeit durch den Lehrer ab, nicht vom Schüler. Der Schüler muss erst am Ende der Ausbildung vorhanden sein. Es würde deshalb sogar genügen, den freien Kolonisten erst einen Zug, bevor er zum Pelzjäger, Soldaten oder Staatsmann wird, in die Kolonie aufzunehmen.
- Die Steuern werden auf alle Warenverkäufe erhoben. Die Steuerrate liegt anfänglich bei 0 und steigt dann im Laufe des Spiels an, und zwar nach folgendem Schema: Der König verkündet jede einzelne Steuererhöhung. Es ist die Entscheidung des Spielers, ob er eine Steuererhöhung akzeptiert oder unter Abhalten einer (vorgegebenen) Kolonie-Ware-Party (nach der "Boston Tea Party") verweigert. Der Preis des Verweigerns ist erstens die Vernichtung aller Waren des vorgegebenen Typs in der vorgegebenen Kolonie und zweitens ein Boykott dieser Ware, d.h. sie kann ab sofort in Europa weder gekauft noch verkauft werden. Die vorgegebene Kolonie ist immer ein Hafen, also eine Kolonie direkt am Ozean. (Achtung: Es gibt einen Unterschied zwischen "Ozean" und "See". Eine Kolonie an einem Binnensee ist kein Hafen.) Die vorgegebene Ware ist immer eine Ware, die in dieser Kolonie mit mindestens einer Einheit lagert, aber bisher noch nicht boykottiert wird. Durch Nicht-Existenz einer solchen Kolonie oder einer solchen Ware kann man nicht etwa den König von Steuererhöhungen abhalten, man beraubt sich nur selbst der Alternative, d.h. man kann in einem solchen Fall die Entscheidung nur zur Kenntnis nehmen, statt eine Party als Option zu haben.



- Das Grundprinzip der Gefechte ist etwas seltsam. Die Einheiten haben ja keinen Gesundheitswert. Trotzdem mündet eine Niederlage normalerweise nicht in die Zerstörung der Einheit, sondern bewirkt nur die Verwandlung in eine schwächere. Artillerie wird zu beschädigter Artillerie (die nicht wieder repariert werden kann). Dragoner werden zu Soldaten, die Niederlage zerstört also nur die Pferde der Einheit. Soldaten werden zu Kolonisten, hier werden also die Musketen zerstört.
- Es gibt im Gefecht einen Terrain-Bonus (Hinterhalt) von bis zu 150%. Dabei gilt immer der Bonus des Feldes, auf dem die angegriffene Einheit steht, aber wer den Bonus bekommt, hängt davon ab, wer gegen wen kämpft. Kämpfen Europäer gegen Indianer, dann bekommen den Bonus immer die Indianer. Kämpfen Rebellen gegen königliche Expeditionstruppen, dann bekommen den Bonus die Rebellen. Das Bonus-Prinzip wirkt allerdings nur, wenn der Angriff nicht *auf* eine Kolonie und nicht *aus* einer Kolonie heraus erfolgt.

- Die Stärke von Veteranen-Dragonern ist $4\frac{1}{2}$ (3 +50%), obwohl am Bildschirm nur 4 angezeigt wird. Trotzdem macht das Upgrade zur Kavallerie einen größeren Unterschied, als es der leichtfertige Vergleich der Zahlen $4\frac{1}{2}$ und 5 nahe legt. Die Kampfboni kumulieren sich nämlich nur, sie multiplizieren sich nicht. Angriffs-, Verteidigungs- und Hinterhalt-Bonus gibt es also für den Veteranen-Dragonier nur auf die 3, nicht auf die $4\frac{1}{2}$. Um das extremste Beispiel zu nehmen: Beim Angriff auf Expeditionstruppen auf einem Berg hat die Kavallerie eine Stärke von 15 (5 +200%), der Veteranen-Dragonier aber nur $10\frac{1}{2}$ (3 +250%).

Kampfboni:

- + 50% Veteran
- + Defensiv/Hinterhalt gemäß Terrain
- + Kolonie-Verteidigung (50% Kolonie ... 200% Festung)
- + 50% Angriff (immer)
- + 50% Befestigung (nicht in der Festung)
- + 100% Artillerie gegen Indianerüberfall auf Kolonie
- 75% für Artillerie (Angriff und Verteidigung), wenn angegriffene Einheit weder in einer Kolonie noch befestigt ist



Es gibt, über die Basisressourcen Nahrung und Holz hinaus, 6 Produktlinien:

Rohstoff	guter Ertrag auf	mäßiger Ertrag auf	1. Verarb.-Stufe	2. Verarb.-Stufe
Zucker		Savanne	Moor, Sumpf	Rum
Tabak		Grasland	Sumpf	Zigarren
Baumwolle		Prärie	Flachland	Tuch
Pelze		Boreal, Wald mit Fluss	sonstige Wälder	Mäntel
Erz		Hügel, Berge	Moor, Sumpf, Wüste	Werkzeuge
Silber		Silber Spezialressource	Erz-Spezialressource	Musketen

Die Spalte "mäßiger Ertrag" dient eigentlich nur der Vollständigkeit, normalerweise sollte man die Rohstoffgewinnung auf die Kombinationen beschränken, die unter "guter Ertrag" angegeben sind. Noch besser ist natürlich eine Spezialressource.

Die vier "normalen" Produktlinien (Zucker, Tabak, Baumwolle, Pelze) sind potenziell gleichwertig. Wo der größte Ertrag winkt, hängt vom Markt ab und ist von Spiel zu Spiel verschieden. Die mit Abstand attraktivste Produktlinie zu Beginn ist Silber, da sehr hoher Erlös bei geringem Aufwand. Später allerdings fällt der Silberpreis ins Bodenlose. Das andere Extrem ist die Erz-Linie. Die ist zu Spielbeginn ein Kuriosum: Der Rohstoff (Erz) ist wertvoller als die erste Verarbeitungsstufe (Werkzeuge). Das Herstellen von Werkzeugen wäre in dieser Phase eine Vernichtung von Wert und Arbeitskraft. Wenn man das Erz einfach verkauft, kann man für den Erlös mehr Werkzeuge kaufen, als man hergestellt hätte, und hat zusätzlich die Kolonisten für andere Tätigkeiten frei. Und natürlich muss es kein Erz sein, das man verkauft, wichtig ist nur, dass man die Werkzeuge *kauf*t, statt sie herzustellen. Die Verhältnisse drehen sich erst nach längerem Spiel, oder wenn viele Kolonien betrieben werden. Die Werkzeuge werden allmählich teurer, und irgendwann rechnet es sich möglicherweise, in den Aufbau einer eigenen Produktion zu investieren. Bei einem kurzen Spiel mit wenigen Kolonien wird dieser Punkt aber nicht erreicht. Interessanter ist die zweite Verarbeitungsstufe dieser Linie, die ab dem mittleren Spiel bei hohen Preisen für Musketen eine enorme Wertschöpfung erbringt. Es ist nicht völlig falsch, Musketen aus eingekauften Werkzeugen herzustellen und wieder zu verkaufen.

Überhaupt sollte man sich nicht darauf versteifen, komplett Produktlinien zu fahren. Ein verarbeitetes Produkt lässt sich zwar teurer verkaufen als der Rohstoff, aus dem es hergestellt wird, aber es erfordert eben auch doppelt so viel Aufwand. Entscheidend ist immer der Markt. Es kann passieren, dass zwei Zuckerpflanzer mehr Gewinn erwirtschaften als ein Team aus Zuckerpflanzer und Schnapsbrenner, der den Zucker in Rum verwandelt. Andersherum kann es auch Sinn ergeben, nur das Ende einer Produktlinie zu betreiben, also den Rohstoff in Europa einzukaufen; insbesondere bei Rohstoffen, die man im Lande kaum hat. Meistens sind es in der zweiten Spielhälfte genau die Endstufen dieser vernachlässigten Linien, die den größten Mehrwert erbringen. Wie lange das gut geht, bis der Preis des Rohstoffs soweit gestiegen und der des Produkts soweit gesunken ist, dass es sich nicht mehr rechnet, wäre herauszufinden.



- Bedingt durch die Effizienzgrenze von 5 Königstreuen pro Kolonie ist es vorteilhaft, viele Kolonien zu haben. Weniger als 5 Kolonien sind erfahrungsgemäß nicht zu empfehlen, weil die Gefahr besteht, dass Kolonisten nutzlos in der Gegend herumstehen und nicht mehr in Kolonien unterkommen, ohne die Effizienz zu ruinieren.

- Um ab der Spielmitte neue Kolonisten noch in Kolonien unterbringen zu können, braucht man einerseits möglichst viele Kolonien, sollte andererseits aber auch von den früher eingetroffenen Kolonisten schon möglichst viele zu Rebellen-Anhängern (Söhne der Freiheit) konvertiert haben. Um Letzteres zu erreichen, sollten in allen Kolonien die Rathäuser rechtzeitig besetzt werden. (Nach frühem Bau einer Druckerresse.)
- Es ist vorteilhaft, schon früh und mit wenigen Siedlern mehrere Kolonien zu gründen, da jede Kolonie über die von ihren Siedlern ausgeübten Tätigkeiten hinaus ein Extra-Feld bewirtschaftet, nämlich das eigene. Außerdem produziert auch die kleinste Kolonie ein Kreuz und eine Freiheitsglocke pro Zug.
- Das spontane Konvertieren von freien Siedlern zu Experten ist besonders für die Berufe interessant, die an der Akademie nicht zu haben sind, nämlich Pflanzer und Jäger. Wenn also der Tabak schon nicht von einem Tabakpflanzer geerntet wird, dann wenigstens von einem freien Siedler und nicht von irgendeinem Fachfremden, der niemals konvertieren wird.
- Erste Gebäude in einer Kolonie sollten sein: Hafenanlage, Sägewerk, Druckerresse, Shop der lokalen Produktlinie oder Schule.
- Der Hauptzweck von Missionen in Indianersiedlungen ist, die Indianer ruhig zu halten. Die konvertierenden Indianer sind zwar am Anfang auch hilfreich, sobald es aber für alle Arbeiten Spezialisten gibt, kann man sie kaum noch gebrauchen. Es empfiehlt sich im Übrigen, die Missionen gleich am Anfang des Spiels zu gründen. Man kann dazu gut die ersten Kleinkriminellen benutzen (gleich in Europa segnen!).
- Der wichtigste Experte ist der Farmer. Sobald es in der neuen Welt eine Schule gibt, sollte man einen von der Akademie kaufen, falls man noch keinen hat.
- Über die Kapazität von Kolonien sollte man sich keine Illusionen machen. In der ersten Spielhälfte fährt man gut damit, über das Ausbauen der Kolonie, Sammeln von Ressourcen und Produzieren von Freiheitsglocken hinaus nur eine Aufgabe pro Kolonie einzuplanen. Ein Beispiel: Für eine Kolonie ist ein Arsenal mit 3 Waffenschmieden geplant sowie ein College mit 2 Lehrern und 2 Schülern, die als Farmer arbeiten. Außerdem befindet sich ein Baumwoll-Spezialfeld neben der Kolonie, das von einem Spezialisten bepflanzt werden soll. Das sind schon mal 8 Kolonisten, dazu kommen ein Staatsmann, ein Zimmermann und mindestens ein weiterer Farmer, eher zwei. Von diesen 11 bis 12 Kolonisten dürfen auf der höchsten Schwierigkeitsstufe nur 5 königstreu sein, d.h. dieser ganze Plan geht erst dann vollständig auf, wenn in der Kolonie 6 bis 7 Söhne der Freiheit entstanden sind. Wenn das Arsenal anderswo betrieben wird und die Kolonie sich auf das College konzentriert (oder andersherum), dann genügen 2 bis 3.



Tipps zur Wirtschaft

- Fabriken (mit Adam Smith) bewirken im Gegensatz zu allen anderen Gebäuden nicht eine Verbesserung der Leistung eines Kolonisten, sondern eine schiere Vermehrung der Waren und damit einen immensen Profitsprung. Besonders krass ist der Effekt, wenn der Wertunterschied zwischen dem Rohstoff und dem Fertigprodukt gering ist. Wenn z.B. die Verkaufspreise für Zucker und Rum bei 6 und 8 liegen, dann erreicht ein Meister-Schnapsbrenner ohne Destille eine Wertschöpfung von 12 Goldstücken pro Zug ($6 \cdot 8 - 6 \cdot 6$), mit Destille 24 Goldstücke ($12 \cdot 8 - 12 \cdot 6$), mit Rum-Fabrik aber 72 Goldstücke ($18 \cdot 8 - 12 \cdot 6$).
- Es wird an anderer Stelle manchmal empfohlen, Waren nicht in kleinen Mengen zu verkaufen, sondern zu sammeln und in großen Paketen loszuschlagen, am besten zu je 100. Nach meinen Experimenten macht das aber keinen großen Unterschied. Insbesondere hat es auf die langfristige Preisentwicklung keinen Einfluss. Verkauft man z.B. 400 Tonnen Silber in 10 Portionen à 40 Tonnen, dann sinkt der Wert des Silbers nach jeder Portion um 1, also insgesamt um 10. Verkauft man dagegen die komplette Handelsschiff-Ladung in einem einzigen Zug, dann sinkt der Wert zwar zunächst nur um 4, nämlich bei jeder 100er-Portion um 1. Die Freude währt aber nur kurz, denn der angemessene Preisverfall wird in den nachfolgenden Zügen nachgeholt, und der Silberpreis fällt dann vielleicht 6 Züge in Folge, ohne dass überhaupt Silber verkauft wird. Natürlich ist die zweite Variante trotzdem etwas einträglicher, weil das Silber im Schnitt zum höheren Preis verkauft wird, dafür hat man den Erlös aber auch erst ganz am Ende der Sammelphase.
- Es werden im Laufe des Spiels sehr viele Werkzeuge gebraucht, z.B. für Pioniere, die ihre Werkzeuge ja verbrauchen. Deshalb sollte man sich am Anfang, wo die Werkzeuge noch spottbillig sind, damit eindecken und jeden verfügbaren Lagerplatz füllen. (Das gleiche mit Musketen zu tun, ist auch kein schwerer Fehler.)
- Das Spiel versucht bekanntlich, einen realen Markt nachzubilden, mit Preisen, die je nach Angebot und Nachfrage schwanken. Dahinter steckt natürlich kein perfektes ökonomisches Modell, die Berechnung hat gewisse Unstimmigkeiten, und aus denen kann man Kapital schlagen, wenn man sich dafür nicht zu schade ist. Insbesondere reagieren die Kurse verzögert auf den Handel, und damit deutet sich schon an, dass man einfach durch abwechselndes Kaufen und Verkaufen beliebig großen Profit machen kann. Dem steht, neben den Steuern, nur die Differenz zwischen Ankaufs- und Verkaufspreis im Weg, die bei jeder Ladung zunächst mal einen Verlust von mindestens 100 Gold einbringt, je nach Ware. Eine einzelne Ladung zu kaufen und wieder zu verkaufen, ist ein Verlustgeschäft. Wenn aber nachdrücklich gekauft und anschließend nachdrücklich verkauft wird, dann sind die entstehenden Preisschwankungen groß genug, dass der Gewinn die Handelskosten übersteigt. Die Betonung liegt auf *nachdrücklich*: Mit weniger als 8 Ladungen braucht man erfahrungsgemäß nicht anzufangen.

- Erfolgreiche Spekulation ist also nichts für die ersten Züge, es braucht eine Menge freien Laderaum in Europa und eine Menge Gold, um ihn auf einen Schlag mit der ausgewählten Ware zu füllen. Als Spekulationsobjekt bieten sich vor allem die normalen Sekundärprodukte an, von Zigarren bis Rum, denn sie haben den geringsten Preisspanne und gleichzeitig den größten Rahmen für Preisschwankungen.

Wenn die zyklische Spekulation funktioniert und endlos Gold generiert, dann hat man praktisch sofort gewonnen - was kann man kaufen mit einer Million in Gold? 400 Dragoner? Allerdings klappt es nicht immer. Alle Versuche, das Spiel extrem früh, so um 1560 herum, durch eine Spekulation auf Rum oder Pelzmäntel zu gewinnen, waren jedenfalls nicht erfolgreich; es liessen sich keine ausreichenden Preisschwankungen hervorrufen. In einem anderen Spiel zu einem späteren Zeitpunkt hat der Trick bei gleichem Kapitaleinsatz perfekt funktioniert. *Garantiert* klappt es aber mit den Waren, die das Spiel mit Dumpingpreisen beginnen, nämlich Pferden, Werkzeugen, Musketen und Handelswaren, allerdings nur einmal, nicht zyklisch.

Man kauft die Waren massiv auf, so dass der Preis auf das Maximum steigt, und verkauft sie anschließend wieder, wobei der Preis deutlich langsamer fällt, als er vorher gestiegen ist. Interessant sind dafür vor allem die Handelswaren, von denen man ja nicht viele braucht, und wo deshalb ein Preisanstieg egal ist. Folgende Spekulation auf Handelswaren generiert einen Gewinn von etwa 4600 Gold; benötigt werden dafür 14 freie Lade-Slots und ein Startkapital von 9500 Gold:

- Handelswaren einkaufen, bis Preis auf 11/12 gestiegen ist.
- Waren wieder verkaufen. Jedes Mal, wenn der Preis auf 10/11 fällt und noch mehr als 2 Ladungen verkauft werden müssen, wieder nachkaufen, bis der Preis wieder bei 11/12 steht, dann Verkaufen fortsetzen.

Tipps zu den Gründervätern



- Die wichtigsten Gründerväter sind:
 - William Brewster: Auswahl der neuen Kolonisten, keine verdingten Knechte und Kleinkriminellen mehr
 - Peter Minuit: Indianerland wird frei (keine Zahlungen mehr nötig)
 - Benjamin Franklin: Andere Europäer können keinen Krieg erklären
 - Hernando de Soto: *Gerüchte untergegangener Städte* bringen immer Gewinn, Sichtradius der Einheiten wächst
 - Thomas Jefferson: Freiheitsglocken-Produktion +50%
 - Simon Bolivar: Söhne der Freiheit +20%
 - Pocahontas: Reset der Unbeliebtheit bei den Indianern und fortan größere Toleranz
 - Peter Stuyvesant: Zollhäuser können gebaut werden
 - Adam Smith: Fabriken können gebaut werden
 - George Washington: Siegreiche Einheit wird immer Veteran
 - Hernan Cortes: Größere Schätze aus zerstörten Dörfern und voller Gewinn ohne Galeone
- Die ideale Reihenfolge ist genau diese, mit Ausnahme von Peter Minuit, dessen Dringlichkeit von der Situation im jeweiligen Spiel abhängt. Normalerweise gilt aber: Wenn unter den ersten vier nicht Brewster, Minuit *und* de Soto sind, wird es kein exorbitant gutes Spiel.
- Die Wahrscheinlichkeit, einen bestimmten Gründervater, der nicht zur Wahl angeboten wird, beim nächsten Mal wählen zu können, erhöht sich, wenn man zunächst den in seinem Bereich (Religion, Handel etc.) angebotenen "wegräumt".
- Alternative 1 zu Peter Minuit: Pocahontas wählen und im Zug vor ihrem Einzug in den Kongress alles indianische Land im Radius der Kolonien sowie alle Felder für Verbindungsstraßen durch Pioniere. Vorteil: zusätzlich Wirkung von Pocahontas. Allerdings weiß man nicht genau, wann es soweit ist, d.h. man muss im entscheidenden Abschnitt vorsichtshalber nach jedem Zug speichern und dann halblegalweise einen Zug zurückgehen. In diesem Falle ist das vermutlich vertretbar. Man benutzt das Abspeichern ja nicht, um sich Informationen zu beschaffen, die man eigentlich vorher nicht haben kann, oder um in einer Zufallssituation das Pech auszuschalten. Man erspart sich nur die Mühe, in vorangegangenen Spielen eine Tabelle oder Formel aufzustellen, nach der man die nötigen Freiheitsglocken kennt und damit den Zeitpunkt des Eintritts in den Kongress vorhersagen kann. Nachteil des Tricks: Die Indianer sind einen Zug lang extrem aggressiv. Man sollte sich in diesem Zug also von ihnen fern halten, soweit das möglich ist.
- Alternative 2 zu Peter Minuit: Hauptsiedlung der Indianer zerstören; man bekommt dann alles Land des Stamms geschenkt.



Tipps zur Logistik

- Sämtliche Kolonisten, die in Europa an Bord eines Schiffes gehen, sollten vorher als Missionare gesegnet werden, denn dadurch werden sie doppelt so schnell (2 Bewegungspunkte). Die Spezialfähigkeiten gehen dabei nicht verloren. Der Missionars-Status hat keinen Nachteil, außer dass die Einheiten vorübergehend optisch nicht unterscheidbar sind.
- Da alle zum Verkauf bestimmten Waren herumtransportiert und auf Schiffe verladen werden müssen, ist die Logistik ein ernstzunehmendes Problem. Um dieses Problem möglichst gering zu halten, sollte man von vornherein auf geeignete Abstände und Verbindungen zwischen den Kolonien achten. Die entscheidende Maßeinheit ist dabei die Anzahl der Züge, die ein Wagenzug braucht, um eine Strecke zurückzulegen. Eine Straße von 6 Feldern Länge schafft er in einem Zug. Für sieben Felder braucht er zwei Züge, also doppelt so lange, und damit hat diese Strecke mit den gleichen Wagenzügen auf Dauer nur den halben Warendurchsatz. Eine Besiedlung, bei der alle Straßen 6 Felder lang sind, wäre z.B. besser als eine, bei der die meisten Straßen zwar kürzer, aber einige eben auch länger als 6 Felder sind.
- Die anderen Europäer wissen sehr wohl, welche Partei durch den Spieler gesteuert wird, und sie machen es sich quasi zur Lebensaufgabe, diese Partei maximal zu behindern. Das beinhaltet, ihr halbes Volk als Dragoner zu verkleiden und ins Territorium des Spielers zu schicken, nur um dort unproduktiv die Landschaft vollzustellen. Über kurz oder lang ist die Gegend um die Kolonien des Spielers mit Dragonern aller Gegner gepflastert. Die besetzten Felder lassen sich zwar noch bewirtschaften, aber nicht mehr verändern, und vor allem wird die Bewegung behindert. Kaum hat man eine wichtige Verbindungsstraße zwischen zwei Kolonien angelegt - schwupp, schon ist sie auch schon von einem gegnerischen Dragoner besetzt, der sich nie wieder dort wegbewegt. Da hilft auch kein Ben Franklin, denn so was zählt nicht als kriegerischer Akt. Bei den ersten Anzeichen dieses Phänomens sollte man alle Verbindungsstraßen mit eigenen Einheiten besetzen - zumindest die Enden der Straßen direkt neben den Kolonien, denn das sind die Lieblingsruheplätze der Gegner.
- Wenn man ein Schiff Feld für Feld bewegt, z.B. über die Tastatur, dann tritt es die Reise nach Europa erst beim zweiten Seeweg-Feld an, auf das es bewegt wird. Benutzt man aber die Goto-Funktion mit der Maus, solange das Schiff noch nicht auf einem benachbarten Feld steht, dann geht's gleich vom ersten Seeweg-Feld ab nach Europa. Manchmal kann man so einen ganzen Zug sparen.
- Es empfiehlt sich, als zweites Schiff eine Galeone zu kaufen. Das Verhältnis aus Preis und Transportkapazität ist bei allen drei Schiffstypen gleich, von daher wäre es egal, was man kauft. Eine Galeone kann aber gegebenenfalls einen Schatz nach Europa transportieren.

- Man braucht ein Erkundungsschiff, um einen Späher zu anderen Kontinenten zu bringen. Dieses Schiff kann man für den Gütertransport abschreiben. Perfekt geeignet ist die Karavelle, mit der man das Spiel begonnen hat, sobald man über ausreichend andere Transportkapazität verfügt. Als Holländer hat man ja keine Karavelle und sollte deshalb, wenn die Zeit gekommen ist, eine kaufen, denn ein größeres Schiff zu benutzen wäre Verschwendug.
- Wenn man in Europa neue Kolonisten abholen und gleichzeitig Pferde, Werkzeuge oder Waffen kaufen möchte, dann kann man mit dem Schiff mehr transportieren, wenn man - statt die Ausrüstung als Ware einzuladen - die Kolonisten mit den Gegenständen ausrüstet (sie also für die Dauer der Überfahrt zum Späher, Pionier oder Soldaten macht). Der Preis ist der gleiche.
- Sobald Brewster und de Soto im Kongress sind, sollte man die Welt erforschen und die *Gerüchte untergegangener Städte* einsammeln, auch auf anderen Kontinenten. Irgendein Schatz oder Jungbrunnen findet sich fast immer, was das Spiel enorm voran bringt, und die sonstigen Gewinne sind auch nicht übel. Nebenbei sollte man auch allen Indianersiedlungen einen Besuch abstatten.
- Um einen Schatz zu Geld zu machen, muss man ihn nicht mühsam und langwierig zu einer vorhandenen Kolonie schieben. Man kann einfach mit der Einheit, die ihn gehoben hat, eine Kolonie gründen, den Schatz dort hineinfahren und versilbern, und dann die Kolonie wieder auflösen. Es muss aber eine Kolonie am Ozean sein. Sobald man eigene Galeonen hat, funktioniert der Trick nicht mehr, aber dann kann man die Schätze ja auch selbst transportieren, mit wesentlich größerem Gewinn. Wiederum anders ist die Lage mit Hernan Cortes im Kongress, dann sind nämlich beide Vorteile vereint: die bequeme Transportlösung und der große Gewinn.
- Eine Fähigkeit, die man nur bei Indianern erlernen kann (Pflanzer und Pelzjäger), kann es Wert sein, dafür einen Satz Pferde zu opfern. Wenn also ein entsprechendes Dorf von einem Späher in der Ferne entdeckt wird, dann steht als interessante Option, diesen Späher eine Kolonie gründen und sofort wieder auflösen zu lassen - allerdings nun als Kolonist, nicht als Späher. Die Pferde gehen dabei verloren, aber nur ohne Pferde ist die Einheit in der Lage, unter den Eingeborenen zu leben. Noch cleverer ist, Späher in Zweierteams losziehen zu lassen. Dann können die Pferde in der temporären Kolonie bleiben, während sich einer der Späher ausbildet. Erstens gehen dann die wertvollen Pferde nicht verloren, und zweitens ist der frischgebackene Spezialist schneller an seinem Arbeitsplatz, als wenn er zu Fuß gehen müsste.
- Mit einem unbewaffneten Kolonisten lange Wege zurückzulegen, ist ohne Benjamin Franklin gefährlich, denn er (der Kolonist) könnte fremden Dragonern begegnen. Die anderen Europäer sind schnell mit einer Kriegserklärung bei der Hand, nur um sich den einsamen Wanderer zu schnappen.



Tipps zur Kriegsführung

- Wenn man extrem nah bei einem anderen Europäer startet, dann sollte man versuchen, ihre Kolonien sofort einzunehmen - und zwar möglichst, solange sie noch keine Soldaten aufstellen. Tut man das nicht und lässt den Gegner in unmittelbarer Nähe gewähren, dann wird es ein sehr schweres Spiel. Die Wahrscheinlichkeit, mit einem Soldaten gegen einfache Kolonisten zu verlieren, ist gering, und das Risiko wird dreifach belohnt: Erstens erhält man zusätzliche Kolonisten (oft gut qualifizierte), zweitens einige Waren (zumindest Werkzeuge und Musketen). Drittens wird der nächstgelegene Konkurrent derart geschwächt, dass man mit einem ungewöhnlich ruhigen Spiel rechnen kann.
- Wenn man seine Späher in die Kolonien der Konkurrenten schickt bekommt man die Option die Kolonie auszuspionieren. Ist die Spionage erfolgreich bekommt man den Stadtbildschirm der Kolonie angezeigt. Allerdings besteht auch die Gefahr, dass man entdeckt wird und der Späher verschwindet für immer.
- Der leichteste Weg zu einer Armee von Veteranen ist ein Krieg gegen die Indianer mit George Washington im Kongress. Es empfiehlt sich dafür aber, nicht nur auf Washington zu warten, sondern auch auf Cortes. (Mit Pocahontas wird es noch leichter, weil die anderen Dörfer ruhig bleiben.)
- Mit Soldaten statt Dragonern zu kämpfen, ist geradezu dämlich, denn man riskiert einen größeren Verlust (Musketen statt Pferde), der zumal mit höherer Wahrscheinlichkeit eintritt (Soldat ist ja schwächer).
- Indianereinheiten im freien Feld sollte man, wenn möglich, aus einer Kolonie heraus angreifen, um den Hinterhalt-Bonus für die Indianer zu vermeiden.
- Im fortgeschrittenen Spiel, spätestens nach der Unabhängigkeitserklärung, sollte man möglichst keine Indianer mehr Kolonien angreifen lassen, selbst wenn der Verteidiger überragende Siegchancen hat. Solche Überfälle haben nämlich oft Nebenwirkungen, unabhängig davon, ob die Indianer den Kampf gewinnen oder verlieren. Zu Beginn des Spiels sind diese Nebenwirkungen noch harmlos, es werden vielleicht 10 Einheiten Pelze gestohlen oder ähnliches. Später werden sie aber so heftig, dass die Frage, ob nun die Indianer oder die Verteidiger der Kolonie den Sieg davon tragen, zur Nebensächlichkeit verblasst. Da werden ganze Gebäude zerstört oder Schiffe im Hafen versenkt, natürlich mitsamt der Ladung.
- Artillerie in einer Kolonie hat gegen Indianerangriffe einen Bonus von 100%, ist für die Verteidigung von Kolonien also sehr gut geeignet. Die ersten Artillerie-Einheiten sind zudem billig einzukaufen, deshalb ist es eine gute Idee, im Laufe des Spiels zwei oder drei Stück zu erwerben und auf die besonders exponierten Kolonien zu verteilen. In der ersten Spielhälfte kann man auch ganz entspannt die Artillerie verteidigen lassen. Später sollte man das aber besser lassen, siehe vorangehender Tipp. Die Verteidigung dient dann nur noch gegen berittene Krieger, die man nicht kommen sieht.

Kooperation mit den Ureinwohnern



Geschenke

Die Eingeborenen überraschen die Kolonien regelmässig mit Geschenken, wenn die Beziehung zu dem Stamm gut ist. Wenn es in der Umgebung der Kolonie ein Indianerdorf hat, welches reichlich Nahrungsmittel im umliegenden Gelände hat, dann stehen die Chancen gut, dass die Indianer diese gerne verschenken.

Man kann die Indianer auch täuschen indem man ihnen kleine Lagerbestände vorgaukelt. Dazu kann man z.B. die Nahrungsmittel vom Lager in die Wagenzüge verladen. Die Indianer denken dann, dass die Kolonie nur knapp Nahrung hat und werden noch häufiger mit Nahrungsmittel zu Hilfe kommen.

Ergebnis: Viele zusätzliche Nahrung bedeutet auch neue Kolonisten.

Konvertierte Ureinwohner

Missionen in Ureinwohnersiedlungen bewirken, dass sich die Indianer von Zeit zu Zeit konvertieren lassen und zur Seite des Spielers wechseln. Die Konvertierten sind vor allem in der frühen Spielphase grossartige Arbeiter für Aufgaben ausserhalb der Stadt. Sie kennen Ihr Land bestens und können dadurch in bestimmten Aufgaben (Landwirtschaft, Jagt etc.) höhere Erträge einholen als Freie Kolonisten, aber nicht mehr als Erfahrene Arbeiter.

Missionen bewirken nicht nur das Konvertieren von Ureinwohnern, sie reduzieren auch die negative Stimmung gegenüber dem Spieler. Man sollte schon sehr früh Missionen in allen Ureinwohnerdörfern, zwischen und um die Kolonien herum, gründen. Wenn die Missionen zu spät gegründet werden, könnte es sein, dass die Indianer die Missionare nicht mehr willkommen heissen.

Man kann in Europa Freie Kolonisten, Verdingte Knechte und Kleinkriminelle zum Missionar segnen und sich so die hohen Kosten für die Jesuitenmissionare sparen. Auf diese Art kann man schon sehr früh, viele Missionen in der neuen Welt gründen.

Eine hohe Anzahl Missionen hat zwei bedeutende Vorteile. Erstens ändern die Missionen die Grundhaltung der Eingeborenen gegenüber anderen Europäern und stimmen sie feindlich. Und zweitens wird es immer wie billiger, wenn man die Ureinwohner mit Geld gegen die Konkurrenten aufstacheln will.

Handel

Der offensichtlichste Vorteil, mit Ureinwohnern zu interagieren, ist das enorme Potential für den Handel. Vor allem die grossen und mächtigen Völker der Inkas und Azteken garantieren einem einen ständigen Geldfluss, wenn man regelmässig mit ihnen handelt. Interessant sind Rohstoffe deren Preise in Europa schnell fallen, wie Baumwolle, Tabak und Zucker, vor allem wenn man nicht mit den Holländern spielt.

Am besten schickt man seine Wagenzüge direkt zu den Ureinwohnern. Wenn man das Spiel auf der Amerika-Karte spielt, wird man bei den Inka- und Azteken Hauptstädten sehr gutes Geld für Tabak, Handelswaren, Werkzeuge usw. bekommen. In der Regel sind die Hauptstädte die besten Siedlungen für einen florierenden Handel.

Obwohl es von Spiel zu Spiel unterschiedlich ist, wird fast immer Tabak akzeptiert. Tabak wird in Europa für 3-5 Goldstücke gehandelt, die Eingeborenen geben dafür meistens 9-14 Goldstücke, also das Doppelte bis Dreifache der europäischen Preise. Natürlich lässt man seine Wagenzüge nicht leer heimfahren, sondern kauft auch gleich reichlich Silber bei den Indianern ein. Silber bekommt man meistens sehr billig. Nach Europa verkauft, kann man mit dem Indianersilber grosse Gewinne einfahren.

Natürlich kann man nicht zweimal hintereinander das gleiche verkaufen, die Indianer wollen Abwechslung. So bringt man mit seinem Wagenzug immer noch etwas anderes mit, zum Beispiel Werkzeuge, Handelsgüter oder etwas anderes was die Ureinwohner benötigen. Mit dem Späher findet man schnell heraus, was die umliegenden Siedlungen für Waren kaufen wollen. Es reicht schon wenn man nur eine Tonne von einer anderen Ware dazwischen anbietet, damit man danach wieder die ertragreiche Ware in grossen Mengen verkaufen kann. Dies bedeutet, dass man z.B. jede Runde 100 Tabak und eine Handelsware mitbringt, wenn man wirklich nur mit Tabak handeln will.

Ausbildung

Die Eingeborenen können den Kolonisten sehr wichtige Erkenntnisse über die heimische Pflanzen- und Tierwelt lehren, die sonst nur sehr schwer zu erlangen sind. Im Gegensatz zu normalen Siedlungen, können in den Hauptstädten der Ureinwohner viel mehr Siedler ausgebildet werden. Wenn der Handel mit diesen Hauptstädten aufrechterhalten wird, kann man sich unbegrenzt viele Siedler ausbilden lassen.

Das ist aus zwei Gründen ideal:

- 1) Wichtige Fähigkeiten, wie sie der erfahrene Farmer hat, sind Gold wert. Man kann eine unbegrenzte Anzahl verdingte Knechte in die Hauptstädte schicken und sie dort zum erfahrenen Farmer ausbilden lassen. So braucht man diese nicht mehr für viel Geld in Europa einzukaufen.
- 2) Auch wenn die Indianer nur eine Fähigkeit anbieten, welche man vielleicht gerade nicht braucht (wie z.B. Pelzjäger oder Baumwollpflanzer), lohnt es sich immer verdingte Knechte dort ausbilden zu lassen. Grund: Wenn man sie wieder zurück in der Kolonie hat, kann man ihren Beruf löschen und hat einen freien Siedler anstelle des verdingten Knechtes. Die Indianer bilden aber keine Kriminellen aus.

Konflikte mit rivalisierenden Europäern

Die Eingeborenen helfen dem Spieler im Krieg gegen die anderen Kolonialmächte. Wenn der Feind auf einer anderen Insel oder sehr weit von den eigenen Kolonien entfernt ist, kann man den Ureinwohnervölkern, die in der Nähe des Feindes wohnen, Waffen und Pferde verkaufen. Am besten bringt man die Waren mit dem Schiff, da die Wagenzüge einfacher überfallen werden können. Die Waffen und Pferde werden innerhalb des Volkes verteilt und schon bald werden alle Indianerkrieger, in der Nähe der eigenen Konkurrenten, bis auf die Zähne bewaffnet sein und ihm das Leben schwer machen. Dieser Trick kann allerdings nach hinten losgehen, wenn die Ureinwohner zu nahe an den eigenen Siedlungen sind.

Eine andere Möglichkeit besteht darin Missionare in die Städte der Eingeborenen zu senden um sie für den eigenen Krieg gegen andere Europäer zu gewinnen. Sie wollen für diese Hilfe bezahlt werden, der Preis hängt von der Haltung der Stämme gegenüber dem Spieler und von der Anzahl Missionen innerhalb ihres Stammgebietes ab. Man sollte auch beachten, dass die Indianer dem Spieler gegenüber eher skeptischer eingestellt sind, als gegen die anderen Kolonialmächte. Aber wenn man ein netter Kerl ist und stets für eine gute Beziehung mit den Ureinwohnern bemüht war, sind die Chancen für eine solche Strategie relativ gut.

Während des Unabhängigkeitskrieges können die Indianer dem Spieler unter die Arme greifen und mit ihm gegen den König kämpfen, aber auch nur, wenn man die Dörfer immer in Ruhe gelassen hat. Spätestens bei Ankunft der europäischen Streitkräfte in der neuen Welt, wird man jeden Angriff auf ein Indianerdorf nachträglich verfluchen.

Wenn man den Unabhängigkeitskrieg plant, sollte man vor jeder Hauptstadt der Eingeborenen, einen Missionar stellen. Es gibt leider immer die Möglichkeit, dass der König die Indianer überreden kann, die Seite zu wechseln. Aber davon sollte man sich nicht aufhalten lassen. Auf jeden Fall ist es ein Versuch wert, einen Missionar hinter den Kriegern her zu schicken, in der Hoffnung, die Indianer drehen ihre Musketen wieder gegen die Truppen des Königs.

Später sollte man auch die Ureinwohner mit Musketen aufrüsten. Klingt zwar gefährlich, ist aber Teil einer grösseren Strategie gegen den König. Man kann ihnen die Musketen ja auch erst vor dem Unabhängigkeitskrieg verkaufen.

Wenn die Indianer mit dem Spieler zusammen gegen die europäischen Eindringlinge kämpfen, haben sie mit einer ordentlichen Bewaffnung einfach grössere Chancen.



Papa, wo kommen die kleinen Kolonisten her?

Eine zentrale Frage des Spiels ist: Wie kommt man möglichst schnell zu möglichst vielen Kolonisten? Es gibt eine ganze Reihe von Möglichkeiten, einen Kolonisten hinzuzugewinnen, darunter vier, die als Hauptquelle ernsthaft in Betracht kommen:

- *Religiöse Unruhen.* Jede Kolonie produziert von Haus aus ein Kreuz pro Zug, religiöse Freiheit repräsentierend. Eine Steigerung ist durch Betreiben von Kirchen möglich. Die Kreuze werden gesammelt, und wenn eine bestimmte Menge erreicht ist, brechen in Europa religiöse Unruhen aus, und ein neuer Kolonist wartet. Welche Art von Kolonist einem das einbringt, ist zufällig, wobei sich die Qualität schnell verschlechtert - etwa ab dem 15. ist jeder zweite ein Kleinkrimineller.
- *Rekrutieren.* Der Vorgang des Kreuze-Sammeln lässt sich beschleunigen, indem man für die noch fehlenden Kreuze mit Gold bezahlt. Man erhält den Kolonisten dann sofort und kann ihn außerdem unter dreien auswählen. Der Preis beträgt, grob genähert, 100 Gold zuzüglich 5 Gold pro fehlendes Kreuz. (Die exakte Berechnung ist mir schleierhaft.)
- *Ausbilden lassen.* Die königliche Akademie bietet die meisten Experten fertig ausgebildet zum Kauf an, zu Preisen zwischen 600 und 2000 Gold. Bei Soldaten sind im Preis 50 Musketen inbegriffen und bei Pionieren 100 Werkzeuge.
- *Bevölkerungswachstum in den Kolonien.* Wächst der Nahrungsvorrat einer Kolonie auf 200, dann entsteht ein neuer freier Kolonist.

Welche Methode ist nun zu bevorzugen? Sehen wir sie uns noch einmal in Ruhe an:

- *Religiöse Unruhen/Rekrutieren:* Wie genau man das mit den Kreuzen handhaben sollte, werden wir im nächsten Abschnitt untersuchen. Klar ist aber erstens, dass diese Methode, ob nun mit Kreuzen oder Gold, zu Spielbeginn so billig ist, dass sie den anderen vorzuziehen ist. Klar ist aber auch zweitens, dass sie irgendwann zur unvorteilhaftesten wird, ganz einfach weil sie die einzige ist, deren Kosten immer weiter und unbegrenzt ansteigen. Die Qualität der neuen Kolonisten ist bei dieser Methode durchwachsen, selbst wenn man jeden bezahlt und unter drei Bewerbern auswählt. Dieses Auswählen bringt auf Dauer weniger, als man glauben könnte, da die beiden Nicht-Gewählten in der nächsten Auswahl wieder auftauchen. Bei Lichte betrachtet, nützt das Wählen nur insofern, als man aus dem endlosen Strom genau zwei Kolonisten zurückhalten kann. Dadurch kann man am Anfang die Reihenfolge der neuen Kolonisten etwas manipulieren, und am Ende erspart man sich zwei Kleinkriminelle. Wobei man letzteren Vorteil nur bewahrt, wenn man das Kaufen des jeweils letzten Kreuzes durchhält, bis William Brewster im Kongress ist.

- *Ausbilden lassen:* An der königlichen Akademie gibt es keine Ungebildeten zu kaufen, nur Spezialisten. Es erscheint absurd, einen teuren Spezialisten einzukaufen, seine Ausbildung zu löschen und selbst eine andere Ausbildung vorzunehmen. Wir wollen es trotzdem durchrechnen. Natürlich wählt man dafür den billigsten Spezialisten, den man kriegen kann. Ein Erz-Bergarbeiter kostet 600 Gold, ist aber nur der nackte Kolonist. Ein Pionier andererseits kostet zwar satte 1200 Gold, ist aber sozusagen ein Paket aus Kolonist und 100 Werkzeugen. Das Werkzeug kann man wahlweise sofort wieder verkaufen, oder man kann es behalten und spart den Kaufpreis. Steigt also der Preis für Werkzeuge über 5/6 (Verkauf/Kauf), dann wird der Pionier billiger als der Erz-Bergarbeiter, und zwar umso mehr, je wertvoller sein Werkzeug wird. Beispiel: Liegt der Preis für Werkzeuge bei 8/9, dann kostet ein Kolonist, den man im Bundle namens Pionier von der Akademie kauft, nur 300 bzw. 400 Gold - je nachdem, ob man die Werkzeuge behält oder verkauft. (Noch cleverer, als die Werkzeuge sofort zu verkaufen, ist, sie vorher in Musketen umzuwandeln, was im fortgeschrittenen Spiel die größte aller Wertschöpfungen darstellt.)
- *Bevölkerungswachstum:* Intuitiv erscheint diese Methode recht attraktiv, da sie bei ausreichender Nahrungsproduktion quasi nebenbei funktioniert, man also mit den Kosten nicht direkt in Berührung kommt. Tatsächlich sind 200 Nahrungseinheiten für einen neuen Kolonisten aber sehr viel. Eine einfache Überschlagsrechnung soll das verdeutlichen: Mit etwa dem gleichen Aufwand, mit dem man 200 Nahrung herstellt, könnte man auch 200 Zucker herstellen. Den könnte man typischerweise für 1200 Gold verkaufen. Dafür könnte man an der königlichen Akademie direkt zwei(!) Erz-Bergarbeiter einkaufen.



Die Näherungsformel für die Rekrutierungskosten ($100 + 5 \text{ pro fehlendem Kreuz}$) ist zwar nicht absolut exakt, sollte aber genügen, um verschiedene Strategien zum Umgang mit dem Rekrutierungspool zu vergleichen. Dazu benutzen wir ein vereinfachtes Szenario mit konstanten Rekrutierungskosten von 40 Kreuzen für einen neuen Kolonisten. Das Land bestehe aus 4 Kolonien, und 6 Kolonisten stehen zur Verfügung, um die Immigration aus Europa zu unterstützen. Strategie A besteht darin, zwei Kirchen zu bauen und alle 6 Kolonisten (von denen üblicherweise keiner ein Profi-Prediger ist) dort Kreuze produzieren zu lassen, also jeden 3 pro Zug. Das macht mit 4 Kolonien und 2 Kirchen insgesamt 24 Kreuze pro Zug, d.h. im Schnitt kommt es alle 1,66 Züge zu religiösen Unruhen, und ein neuer Kolonist steht bereit. Bei Strategie B betätigen sich die 6 Kolonisten in der Wirtschaft, das erwirtschaftete Gold wird gesammelt, und sobald es die Kasse erlaubt, wird ein Kolonist aus dem Rekrutierungspool gekauft. Die Kosten für den Kauf liegen bei $100+40*5=300$ Gold, abzüglich von 5 für jedes in der Sparphase erzeugte Kreuz, und das sind bei 4 Kolonien 4 pro Zug.

Wenn die 6 Kolonisten in der Wirtschaft zusammen eine Menge G an Gold pro Zug erzeugen, dann muss man auf diese Weise $300/(4*5+G)$ Züge auf einen neuen Kolonisten sparen. Bei der dritten Strategie (C) werden die Kolonisten ebenso in die Wirtschaft beordert, das Geld wird aber anders ausgegeben. Es wird immer zunächst gewartet, bis durch die 4 unvermeidlichen Kreuze pro Zug religiöse Unruhen ausbrechen und ein neuer Kolonist bereitsteht, und dann wird sofort alles gesparte Geld ausgegeben, um weitere Kolonisten aus dem Pool zu rekrutieren. Ein einzelner Kolonist wird bei Strategie C also entweder nur durch Kreuze oder nur durch Geld rekrutiert. Die Länge des Zyklus beträgt $40/4=10$ Züge, und gekauft werden können jeweils $G*10/300=G/30$ Kolonisten, d.h. im Schnitt braucht es $10/(1+G/30)$ Züge pro neuem Kolonisten.

Was kann man nun für G als sinnvollen Wert annehmen? Nehmen wir zunächst eine defensive Abschätzung und setzen $G=100$. So ein Wert kommt etwa zustande, wenn alle 6 Kolonisten einfache Tätigkeiten ausüben, z.B. Zucker anpflanzen, keiner ein Experte ist und die Preise im Keller sind. Strategie B erlangt damit aller 2,50 Züge einen neuen Kolonisten und Strategie C aller 2,31. Beide Kauf-Strategien sind hier also schlechter als die Kirchen-Strategie. Dass C etwas besser ist als B, ist logisch, denn man spart sich einmal pro Zyklus die 100 Gold für das letzte Kreuz, bei Strategie B nie. Dafür nimmt man Abstriche bei der Auswahl aus dem Pool in Kauf.

Unter der Annahme, dass man auch über einige Meister verfügt, dass Rohstoffe mit gutem Profit weiterverarbeitet werden, und dass vielleicht schon der eine oder andere Shop steht, kann man aber auch mit $G=200$ rechnen, und dann ändert sich das Bild. Strategie B bringt dann aller 1,36 Züge einen neuen Kolonisten hervor und Strategie C aller 1,30, beide sind nun also besser als die Kirchen-Strategie, zumal nicht erst Kirchen gebaut werden müssen.

Zum Abschluss lassen wir unser Land etwas voranschreiten und verdoppeln alle Werte: Es sind jetzt 8 Kolonien, 12 Freiwillige und pro Neukolonist 80 Kreuze. Das sofortige Rekrutieren ist jetzt mit geschätzten 500 Gold zwar teurer, aber trotzdem noch sinnvoll, da immer noch billiger als ein Erzkumpel von der Akademie. Strategie A, diesmal mit 4 Kirchen, produziert nach wie vor alle 1,66 Züge einen Kolonisten - doppelt so viele Prediger müssen doppelt so viele Kreuze herbeipredigen. Die Strategien B und C stehen jetzt mit $G=400$ bei 1,14 bzw. 1,11 Zügen pro Zuwachs, sind also noch attraktiver geworden und unterscheiden sich überdies kaum noch. Allgemein lässt sich formulieren: Das Betreiben von Kirchen ist nur im frühen Spiel sinnvoll, wenn wenige Kreuze für Unruhen genügen und die ökonomischen Möglichkeiten bescheiden sind.

Das Fazit zum Thema Zuwachs: Die beste Methode, neue Kolonisten zu gewinnen, ändert sich im Laufe des Spiels. Ganz am Anfang sind es Kirchen, später ist es das Rekrutieren mit Gold. Sobald das teurer wird als 600 Gold, sollte man Erz-Bergarbeiter von der Akademie kaufen, und sobald der Preis für Werkzeug über 5/6 gestiegen ist, gestählte Pioniere. Bevölkerungswachstum ist es erst dann Wert, in Betracht gezogen zu werden, wenn alle anderen Methoden ausfallen, also nach der Unabhängigkeitserklärung, und sollte bis dahin niedrigst priorisiert werden.



„Partys“, Boykotte und Zollhäuser

- Es ist wichtig, das Prinzip der Steuererhöhungen (siehe "Regeln im Klartext") zu verstehen und das Spiel entsprechend zu gestalten - vor allem, was die Lagerbestände in den Häfen angeht. Idealerweise lagert in den Häfen von den noch nicht boykottierten Waren immer als einzige diejenige, bei der ein Boykott am wenigsten schmerzt. Damit würde die erfreulichste aller Partys sozusagen erzwungen. Ganz so konsequent muss es aber gar nicht sein, wichtig ist nur, nicht-boykottgenehme Waren aus den Häfen fernzuhalten und boykottgenehme in mindestens einer Einheit vorrätig zu halten, eventuell sogar extra für diesen Zweck einzukaufen, wenn es keine andere Quelle gibt (wie z.B. bei Handelswaren). Ein unvermeidbares Risiko bei der Lagerung sind Werkzeuge für den Bau von Gebäuden, denn die müssen spätestens einen Zug vor der Fertigstellung im Lager der Kolonie liegen. Wenn nun der König gerade in diesem Zug eine Steuererhöhung ankündigt, die Alternative eine Tools-Party ist, und man dummerweise noch Werkzeuge einkaufen muss, um bis zum Spielende hinzukommen, dann ist das eben der eine unwahrscheinliche Fall, in dem die Steuern doch mal steigen.
- Niedrige Steuererhöhungen, vor allem 1-prozentige, sollte man akzeptieren. Die Anzahl der Warentypen ist ja begrenzt, d.h. begrenzt ist auch die Anzahl der Partys, die man feiern kann, und die Anzahl der Steuererhöhungen, die man ablehnen kann. Wenn man die Tabakparty am Anfang bei der 1-prozentigen Steuererhöhung gefeiert hat, kann man es später nicht mehr bei der 8-prozentigen tun, und muss sie womöglich schlucken.
- Den Wert des Gründervaters Jakob Fugger sollte man nicht unterschätzen, selbst wenn noch gar keine wichtigen Waren boykottiert werden. Wird er in der Mitte des Spiels gewählt, dann kann man alle Partys noch mal feiern und insgesamt doppelt so viele Steuererhöhungen ablehnen.
- Ein Zollhaus vereinfacht nicht nur den Verkauf von Waren, sondern ermöglicht ihn trotz Boykott und auch noch während des Unabhängigkeitskriegs. Bei Waren, die durch ein Zollhaus verkauft werden, ist die Kapazität des Lagers irrelevant. Man kann Warnungen über eventuelles Verderben der Waren also ignorieren - die Waren sind schon verkauft, bevor das passieren kann.
- Der Bau von mindestens einem Zollhaus ermöglicht es demnach, weitere Steuererhöhungen abzulehnen, nämlich durch Inkaufnahme des Boykotts von Waren, die man nur verkaufen möchte, aber nie kaufen muss. Diese Waren müssen dazu natürlich in mindestens einer Einheit in die Häfen eingelagert werden.
- Welche Waren durch ein Zollhaus automatisch verkauft werden, kann in einem Dialog festgelegt werden, der sich bei Klick auf das Gebäude (aha!) öffnet.

- Ein Zollhaus in einer Hafenkolonie ist nach Landung der Expeditionsarmee nicht mehr wirksam, ist also keine so gute Idee.
- Wenn nur ein Zollhaus gebaut wird, ist es vorteilhaft, dieses in der Kolonie mit dem größten Output an Verkaufswaren zu platzieren, denn so erspart man sich den kritischen Abtransport.
- Die Fertigstellung des ersten Zollhauses sollte man zum Anlass nehmen, die komplette Wirtschaftsstruktur zu überdenken. Man ist nun nicht mehr durch Boykotte zu bestimmter Aktivität gezwungen, z.B. zum Schnapsbrennen, weil man den Zucker nicht verkaufen darf. Man kann und sollte jetzt also alle Tätigkeiten, die auf Gewinn abzielen, kritisch anhand ihrer reinen Wertschöpfung prüfen. Das kann bedeuten, eine bis dato wichtige Produktion bis auf weiteres komplett aufzugeben und stattdessen die unverarbeiteten Rohstoffe zu verkaufen. Wenn z.B. der Verkaufspreis für Rum nur noch um 1 höher liegt als der für Zucker, dann erwirtschaftet ein Meister-Schnapsbrenner in einer Destille nur 12 Goldstücke pro Zug. Wahrscheinlich ist er dann anderswo besser aufgehoben, selbst wenn er dort nur als Laie antritt. Und sei es im Rathaus.
- Eine hoch entwickelte Wirtschaft mit Fabriken ist ohne Zollhäuser eigentlich kaum beherrschbar, und spätestens, wenn dann noch einige Kolonien tief im Landesinneren liegen sollen, wird sie durch das Zollhaus überhaupt erst möglich. Der Grund ist die begrenzte Transportkapazität. Man stelle sich vor, in jeder Kolonie befände sich eine Fabrik, die pro Zug 72 Einheiten produziert, und müsse diese Warenmassen mit nur einem Wagenzug pro Kolonie auf Schiffe in entlegenen Häfen abtransportieren - nicht machbar.



- Nach der Unabhängigkeitserklärung werden in den Kolonien einige Veteranen-Dragonen und -Soldaten in die Kontinentalarmee befördert, was mit einem Stärkegewinn einhergeht. Die maximal mögliche Anzahl an Beförderungen in einer Kolonie ist die Hälfte der Größe dieser Kolonie (abgerundet). Wie viele Einheiten tatsächlich befördert werden, hängt vom Anteil der Söhne der Freiheit in der Kolonie ab. Unter 50% wird gar keine Einheit befördert, ab etwa 85% das Maximum, dazwischen ein entsprechender Anteil davon.
- Der Stärkegewinn der Dragoner durch das Upgrade zur Kavallerie der Kontinentalarmee ist erheblich und kostet nichts, so dass man davon durch entsprechende Verteilung der Einheiten maximalen Gebrauch machen sollte. Achtung: Die Einheiten müssen vor der Unabhängigkeitserklärung bewegt werden. (Im Zug der Unabhängigkeitserklärung können alle Einheiten in die Kolonien zurückgezogen werden. Freihalten der Straßen ist nicht mehr nötig, da alle Einheiten anderer Europäer nach der Unabhängigkeitserklärung sofort verschwinden.)

- Der Angriff des Expeditionsheers läuft folgendermaßen ab: Der König wählt (einmalig und fest für die Dauer des gesamten Kriegs) eine Hafenkolonie am Ozean und direkt daneben zwei Landfelder am Ufer, die sich von einem Schiff direkt vor der Kolonie aus direkt besetzen lassen. Auf diese beiden Felder entlädt er in jedem Zug 3 bis 6 Einheiten - auf keinen Fall mehr, denn 6 ist die Frachtkapazität eines königlichen Kriegsschiffes. Ist eins der beiden Felder durch eine Einheit der Rebellen besetzt, dann entlädt er alle Einheiten auf das andere. Sind *beide* Felder von Rebellen besetzt, dann werden die königlichen Einheiten trotzdem auf diese Felder entladen, und die vorher dort befindlichen Rebelleneinheiten gehen verloren. Die Möglichkeiten, das Expeditionsheer auf bestimmte Felder zu dirigieren, sind also begrenzt. Man kann die Hafenkolonien gezielt platzieren, und man kann die Landung der königlichen Truppen auf *einem* besonders unliebsamen Feld verhindern, nicht aber auf mehreren. (Erfahrungen, nach denen sich die Landung auf ein ganz bestimmtes Feld durch Besetzen aller anderen Felder um die Kolonie erzwingen lässt, dürften dem Glück zu verdanken sein, dass dieses Feld unter den beiden gewählten war.)
- Ist in der Hafenkolonie ein Fort oder eine Festung gebaut, dann feuert diese Kolonie auf benachbarte Schiffe der königlichen Flotte. Normalerweise bringt das wenig, da die Schiffe nicht besiegt werden müssen und ihre Ladung schon abgesetzt haben. Dummerweise suggeriert die Optik, dass der Angriff durch in der Kolonie befindliche Artillerie-Einheiten passiert und diese bei Misserfolg sogar beschädigt werden. Dem ist aber nicht so.
- Für den Unabhängigkeitskrieg im großen Stil Artillerie zu kaufen oder gar zu bauen, bringt es nicht, da Kavallerie je nach Situation zumindest gleich stark ist und in der Masse billiger zu haben.
- Bei einer Niederlage behalten Kavallerie-Einheiten ihren Kontinentalarmee-Status, nicht aber Soldaten. Diese verlieren mit den Musketen auch ihre Beförderung, deshalb sollte man diesen Fall unbedingt vermeiden und immer nur mit Kavallerie kämpfen.
- Nur mit Kavallerie zu kämpfen, läuft darauf hinaus, immer nur Pferde zu verlieren, diese aber in großen Mengen. Die Pferde sind es also, und nicht die Soldaten, die in diesem Krieg dahingemetzelt werden. Es wird deshalb, um gegen das gewaltige königliche Expeditionsheer siegreich sein zu können, ein ebenso gewaltiger Vorrat an Pferden gebraucht, und dessen Aufbewahrung ist ein echtes Problem. Die Anzahl der Wagenzüge ist beschränkt, und Lagerhäuser sind teuer und bringen rein in Bezug auf Pferde wenig. Deshalb empfiehlt es sich, die Masse der Pferde erst unmittelbar vor der Unabhängigkeitserklärung zu kaufen, so dass sie in einer Hafenkolonie gleich in den (nun nicht mehr benötigten) Schiffen bleiben können, bis sie gebraucht werden.
- Es gibt noch eine andere Möglichkeit, die verlorenen Pferde zu ersetzen, diese würde aber auf einen Mikromanagement-Albtraum hinaus laufen. Eine Kolonie mit Stall, mit Lagerhaus-Erweiterung und mit gewaltigem Nahrungsüberschuss erreicht beim Pferdebestand ein Wachstum von 24 pro Zug, wenn nämlich der aktuelle Bestand bei exakt 276 gehalten wird. Ab einer Zahl von etwa 7 Kolonien dürfte das genügen, um die permanenten Verluste während des Kriegs auszugleichen.

- Der König könnte dann eine Million Soldaten haben und würde den Krieg trotzdem verlieren. Bei so einer Aufstellung könnte man es sich auch sparen, vor dem Krieg einen größeren Vorrat an Pferden einzukaufen, würde also mit einer relativ kleinen Wirtschaft hinkommen. Andererseits wollen 7 oder 8 Lagerhaus-Erweiterungen erstmal gebaut sein, und es würden auch sehr viele Farmer und Fischer gebraucht und einen Großteil der Koloniefelder in Besitz nehmen müssen, um den nötigen Nahrungsüberschuss zu erzeugen. Das geradezu Abschreckende an dieser Strategie ist aber, dass in *jeder* Kolonie in *jedem* Zug die 24 neuen Pferde aus den Ställen in Wagenzüge verladen werden müssten.



Die meisten erfahrenen Spieler gründen ihre ersten Kolonien entlang der Küste, so dass der Warenaustausch zwischen ihnen und der Abtransport von Verkaufsgütern bequem mit dem vorhandenen Schiff getätigten werden können. So erspart man sich, schon früh Straßen und Wagenzüge bauen zu müssen. Erst im späteren Spielverlauf werden dann unbequeme Inland-Kolonien in Betracht gezogen. Tatsächlich sind aber Straßen und ein Wagenzug keine aberwitzigen Investitionen, zumal 100 Werkzeuge vorhanden sind und Straßen ja auch die Leistung z.B. von Holzfällern verbessern. Der prinzipielle Nachteil einer Strategie, bei der nur die allererste Kolonie am Ozean gegründet wird und dann schon früh ins Inland expandiert, ist also nicht so riesig, und ihm stehen erhebliche Vorteile gegenüber, wie gleich deutlich wird. Man muss bei dieser Strategie allerdings den Straßenbau stark vorantreiben und in der ersten Kolonie sofort nach den Hafenanlagen einen Wagenzug bauen, später ist *zu spät*.

Aber was ist so wichtig an der Anzahl der Häfen? Nun, die neue Welt hat ja mit dem Heimatland und dessen König auf zwei besonders unerfreuliche Weisen zu tun. Zum einen sind da die regelmäßigen Steuererhöhungen, die man jeweils unter Vernichtung einiger Waren in einer Kolonie verweigern kann. Zum anderen muss man sich nach der Unabhängigkeitserklärung gegen die Expeditionstruppen des Königs verteidigen, die ihren Angriff auf eine einzelne Kolonie konzentrieren. In beiden Fällen ist die Kolonie, um die es geht, immer und garantiert ein Hafen. Wenn es nun nur *einen* solchen Hafen gibt, dann ist es leicht, die Spielprinzipien auszunutzen, um diese Unannehmlichkeiten zu entschärfen und den König sozusagen auszutricksen. Mit klugem Spiel kann man dann erstens über weite Strecken alle Steuererhöhungen ablehnen und tut sich zweitens auch mit den Expeditionstruppen leichter. Im Prinzip funktionieren die Tricks auch mit mehreren Häfen, aber nur einen zu haben, macht es vergleichsweise einfach.

Vorteil 1: Steuer-Vermeidung. Die Grundlagen hierzu wurden schon unter "Partys, Boykotts und Zollhäuser" erklärt, aber mit nur einem Hafen ist das Konzept der intelligenten Lagerung leichter durchzuhalten. Dann kann man es sich auch leisten, in dieser einen Kolonie überhaupt keine Verarbeitung stattfinden zu lassen, denn das würde ja einen ständigen Bestand an Sekundärprodukten mit sich bringen, die für den Verkauf bestimmt sind und nicht boykottiert werden dürfen.

Es bleibt die Frage: Was macht man mit so einer Kolonie, in der nicht verarbeitet werden darf, die aber gleichzeitig durch den Ozean viel Nahrung und damit das Potential zu einiger Größe hat. Antwort: Man kann hier Universität und Kirche bauen.

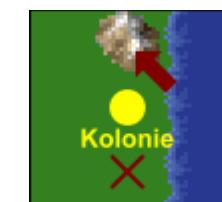
Vorteil 2: Angemessener Empfang für das königliche Expeditionsheer. Der aussichtsreichste aller möglichen Kämpfe gegen königliche Truppen ist ein Angriff mit einem hohen Hinterhalt-Bonus. Die Terrainarten mit den höchsten Boni sind:

- Berge: 150%
- Hügel: 100%
- Regenwald: 75%

Selbst die anderen Waldarten bringen immerhin 50% Bonus und machen damit einen Angriff immer noch aussichtsreicher als das Verteidigen in einer Festung gegen Angriffs- und Bombardierungsbonus. Der Trick ist nun, die Landung der Expeditionstruppen auf solchen Feldern zu erwirken und unter Ausnutzung des hohen Bonus alle 6er-Staffeln sofort nach der Landung zu vernichten, so dass sie nie zum Angriff kommen. Um diese Situation zu erreichen, muss erstens die Hafenkolonie gut gelegen sein. Die Landfelder neben der Kolonie, die direkt am Wasser liegen (auch diagonal), sollten - mit Ausnahme des schlechtesten, das sich blockieren lässt - einen möglichst guten Hinterhalt-Bonus haben, mindestens 50%. Ideal ist natürlich ein Berg, wobei folgende zwei Typen von Geografie die häufigsten sind (für alle anderen wären mindestens zwei Berge nötig):



Bucht mit Berg



gerade Küste mit Berg

Je günstiger die Stelle, umso schneller kann man die Unabhängigkeit erklären, weil weniger Pferde gekauft werden müssen. Das Blockieren des schlechtesten Feldes ist unter Umständen erst ab der zweiten Staffel möglich, wenn nämlich vorher dort eine Einheit eines anderen Europäers steht. (Diese verschwindet genau im falschen Moment.) Die erste Staffel muss also eventuell mit geringerem Hinterhalt-Bonus geschlagen werden, es sei denn, besagtes Feld wird frühzeitig freigehalten. Nach der ersten Staffel weiß man, welche beiden Landungsfelder sich der König ausgeguckt hat, und sollte, wenn sie sich im Hinterhalt -Wert unterscheiden, das schlechtere besetzt halten. Übrigens ist der Bau einer Festung bei dieser Strategie natürlich unnötig. Es gibt dann zwar kein Mittel gegen Schiffe, aber es müssen auch nur die Landungstruppen besiegt werden (Und Achtung: Nie aus der Kolonie heraus angreifen, denn dann gibt's den Hinterhalt -Bonus nicht!). Um zu einem strategisch günstig gelegenen einzigen Hafen zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten. Ideal ist, wenn gleich die erste Kolonie, die ganz am Anfang des Spiels gegründet wird, diesem Muster entspricht. Das lässt sich aber oft nicht machen, und dann bleibt nur die zweite Möglichkeit: spätestens gegen Spielende einen zweiten, besser gelegenen Hafen zu gründen und den ersten aufzulösen. An welcher Ecke des Kontinents der neue Hafen liegt, ist unwichtig, es muss nur am Ozean sein - und wenn es der Pazifik ist.

Er sollte aber nicht mehr als 9 Straßenfelder vom Gros der anderen Kolonien entfernt sein, weil von dort im ersten Zug nach der Unabhängigkeitserklärung die Armee kommt. Da man die Örtlichkeit für den neuen Hafen nach strategischen Gesichtspunkten auswählt, ist sie typischerweise als echter Hafen zum Warentransport ungeeignet, d.h. man wird den alten Hafen so lange wie möglich benutzen und erst ganz zuletzt aufgeben. Trotzdem sollte man in diese Kolonie nicht allzu viel investieren, vor allem nicht im großen Stil Freiheitsglocken herstellen, denn alle Söhne der Freiheit gehen mit dem Ende der Kolonie verloren.



Wenn das Ziel ist, so schnell wie möglich zur Unabhängigkeit zu gelangen, steht natürlich die Frage, wie viel Material denn minimal nötig ist, um den Unabhängigkeitskrieg zu gewinnen. Die folgende Rechnung beruht darauf, dass man die Expeditionstruppen nach der Landung jedes Mal sofort angreift und eliminiert.

Jede Einheit kann pro Zug nur einmal angreifen, d.h. alleine für die pro Zug nötigen Angriffe werden ebenso viele Einheiten benötigt. Um die 6 Einheiten zu zerstören, die die Tories pro Zug anlanden, sind 6 Angriffe nötig, plus Anzahl der enthaltenen Kavallerie und Artillerie (müssen je 2 mal geschlagen werden) plus Anzahl der Niederlagen. Gleichzeitig stehen diejenigen Einheiten nicht zur Verfügung, die im letzten Zug unterlegen waren und nun einen Zug brauchen, um neue Pferde zu empfangen. Das ergibt, den typischen Fall angenommen, $6+2+3+3=14$ Einheiten, dazu 4 mehr zur Sicherheit für nicht-so-typische Fälle, das wären dann also 18. Mehr Soldaten sind schlicht überflüssig. (Die Nicht-Hafen-Kolonien sind während des Krieges nicht mehr übermäßig wichtig und kommen ohne fest stationierte Einheiten aus.) Die Rede ist hier freilich nicht von irgendwelchen 18 Soldaten, sondern von Kavallerie, und damit erübrigts sich jeder Gedanke an einen extrem eleganten Sieg mit vielleicht nur einer Kolonie der Größe 8 o.ä., denn 18 Dragoner zur Kavallerie zu befördern, wird kaum mit weniger als 30 Söhne der Freiheit gelingen. Der Terminus "Minimalsieg" ist also relativ.

Der Vorrat an Pferden bei Kriegsbeginn muss, zusammen mit den Pferden, die während des Krieges in den Ställen heranwachsen, die Verluste bei Niederlagen abdecken, und das sind je nach Terrain etwa 25% bis 40% der Angriffe auf Soldaten und Kavallerie (Kavallerie müssen wieder doppelt gezählt werden). Die königliche Artillerie ist übrigens irrelevant, denn sie verliert im freien Feld praktisch jede Schlacht. Um die Siegchancen noch zu erhöhen, ist auf jeden Fall in zusätzliche Ladungen von Pferden zu investieren, nicht in zusätzliche Soldaten.

Für den Minimalsieg werden relativ wenige Musketen gebraucht, kaum mehr als 10 Ladungen. Die Hälfte davon kommt schon dadurch zusammen, dass man im frühen Spiel alle freien Mittel in Musketen anlegt, solange diese noch günstig zu haben sind. Den Rest kann man aus eingekauften Werkzeugen herstellen. Pferde werden in größeren Mengen gebraucht, müssen aber ebenfalls eingekauft werden, weil das Wachstum der Bestände in den Kolonien auch mit Stall nicht ausreicht, um ausreichende Mengen zu liefern. Mit dem Kaufen der Pferde kann man sich aber Zeit lassen.

Idealerweise ist man mit allen Vorbereitungen gleichzeitig fertig, als da wären:

- Ausbilden aller nötigen Soldaten. (Die Ausbildung eines Soldaten dauert 6 Züge. Beispiel: Für 16 Soldaten müssen 2 Schulen 24 Züge lang ausbilden, zuzüglich einer Anlaufphase, in der es noch keine 4 Soldaten zum Lehren gibt.)
- Kaufen/Herstellen ihrer Musketen.
- Vorbereiten eines hohen Pferdewachstums in den Kolonien (Stall, Lagerhaus, potenzieller Nahrungsüberschuss).
- Erwirtschaften/Sammeln des Goldes, um die darüber hinaus nötigen Pferde vor dem Krieg einzukaufen.
- Hervorbringen einer ausreichenden Anzahl von Söhnen der Freiheit, um alle Dragoner zur Kavallerie zu befördern. (Was normalerweise damit einhergeht, dass es mehr als 50% der Kolonisten sind - das ist die formale Voraussetzung für die Unabhängigkeitserklärung und muss natürlich ebenfalls erreicht sein. Aber hier könnte man zur Not auch tricksen, denn der Anteil wird nur aus den Kolonisten berechnet, die Teil einer Kolonie sind. Einfaches *Entlassen* eines Kolonisten aus seiner Tätigkeit erhöht also den Anteil der Söhne der Freiheit, der für die gesamte neue Welt berechnet wird.)

Ob es Sinn hat, Freiheitsglocken für die Intervention der zweiten europäischen Macht zu sammeln, kann man leicht überschlagen. Das Expeditionsheer kann man sich ja ansehen, und diese Liste wird während des Kriegs pro Zug um normalerweise 5 oder 6 Einheiten kürzer. Spätestens, wenn die Armee auf 10 Einheiten zusammengeschmolzen ist, gibt der König auf. Die Länge des Krieges ist also etwa bekannt, ebenso die Anzahl der Glocken, die pro Zug maximal produziert werden können. Es ist ziemlich klar, ob man die 8000 Freiheitsglocken für die Intervention in dieser Zeit sammeln kann oder nicht. Allerdings machen die paar Einheiten in Anbetracht des Gegners nicht den großen Unterschied. Der Sieg muss schon hauptsächlich von den Einheiten und Ressourcen getragen werden, die man selbst einbringt. Wenn ein Minimalsieg mit nur 4 oder 5 Kolonien verfolgt wird, sind die 8000 Glocken innerhalb von 20 Zügen oder weniger sowieso kaum zu machen, selbst wenn alle Rathäuser voll besetzt würden. Wenn man dann ein Zollhaus hat, ist es besser, mit den Freiheitsglocken aufzuhören und mit aller Kraft Waren zum Verkauf zu produzieren, denn eine dritte europäische Macht bietet gelegentlich Einheiten zum Kauf an. Das sind zwar wenige und auch nicht spottbillig, aber besser als nichts.

Mit dieser Spielweise sind vergleichsweise frühe Siege möglich.

Gute Voraussetzungen

Natürlich ist Colonization kein reines Denkspiel, auch das Glück trägt seinen Teil zum Erfolg bei. Die wichtigsten Glücksumstände sind nach meiner Erfahrung:

- netter Platz für erste Kolonie mit guten Hinterhalt-Feldern (ideal: erzwingbarer Berg)
- viel freies Land zwischen den Indianerdörfern
- nahes Silbervorkommen
- frühe Verfügbarkeit der wichtigen Gründerväter
- andere Europäer bleiben friedlich, bis Franklin im Kongress ist
- möglichst viele der vier nicht-akademischen Ausbildungen bei Indianern erhältlich
- Jungbrunnen (möglichst mit Brewster im Kongress, sonst hat man den Abschaum der Menschheit am Hals)

...und das geschah wirklich

Die Entdeckung

Im August 1492 stach von Spanien aus eine kleine Flotte in See, um Richtung Westen in unbekanntes Gewässer zu segeln. Die kühnen Männer um den Genuesen Christoph Kolumbus hatten vor, einen Seeweg nach Asien zu finden. Zu verdanken war dieses Unternehmen einem Irrtum: Zwar war der Umfang der Erdkugel recht genau bekannt, die Ausdehnung der erforschten eurasischen Landmasse konnte damals aber nur grob geschätzt werden. Kolumbus' Plan beruhte auf Schätzungen, welche das Land sehr viel größer veranschlagten, als es ist - und das Wasser folglich sehr viel kleiner. Asien hätte Kolumbus nicht erreichen können.

Davon ahnte er aber nichts, und so war er überzeugt, dass es sich bei den Inseln, auf die er nach 70 Tagen und 7000 Kilometern Ozean stieß, um die ersten Ausläufer Südostasiens handelte - ein Teil der Welt, der damals Indien zugerechnet wurde. Konsequent nannte er die Einwohner dann auch "Inder" (deutsche Verballhornung: "Indianer").

Andere Entdecker stießen jedoch hinter den Inseln auf die Küste eines großen Festlandes, bei dem es sich offenbar weder um Indien noch um China handelte. Unter ihnen war auch der Italiener Amerigo Vespucci, der bald die Vermutung äußerte, es mit einem ganzen Kontinent zu tun zu haben, der bislang unbekannt war.

Als sich die These bestätigte, machte man den Namen des Mannes zum Namen des Kontinents: Amerika. Wie groß und vielgestaltig der neue Kontinent wirklich war, das wusste man erst sehr viel später: 1805 erreichte die Expedition von Lewis und Clark den Pazifik auf dem Landweg durch Nordamerika.

Die Siedlungen

Die Engländer hatten mir ihrer ersten dauerhaften Siedlung Jameston, gegründet auf einer kleinen Flussinsel, wenig Glück. Das Gebiet war dicht von Indianern besiedelt, und trotz der Vermählung ihres Anführers mit der Häuptlingstochter Pocahontas mussten die Kolonisten ihre Anwesenheit mit jahrelangen blutigen Kämpfen bezahlen. Hilfreich war dagegen, dass in der Region wilder Tabak wuchs, und dass bestimmte Sorten auch angepflanzt werden konnten, wodurch die Kolonisten früh über ein Produkt verfügten, mit dem sie in Europa handeln konnten. Jamestown war eine Zeit lang die Hauptstadt der Kolonie Virginia, dann wurden die Siedlungen auf der Insel nach und nach aufgegeben; ihre Überreste sind heute ein Freilichtmuseum.

Ein ganz anderes Schicksal - bei ähnlichen Anfängen - war der wichtigsten holländischen Kolonie beschieden. Auch New Amsterdam wurde auf einer Flussinsel im Indianerland gegründet, allerdings machten die Holländer mit den Indianern einen Deal: Der Direktor der Kolonie, ein Mann namens Peter Minuit, kaufte die Insel. Es sollen Waren im Wert von gerade mal 60 Gulden gewesen sein, die er den Indianern dafür überlassen hat. Der Zweck der Kolonie war zunächst vor allem, den Warentransport in der pelzreichen Region militärisch abzusichern, aber sie entwickelte sich schnell zur wichtigsten Siedlung der "Nieuw Nederland". 40 Jahre lang war sie deren Verwaltungszentrum, dann eroberten die Engländer die Stadt und gaben ihr den heutigen Namen: New York.

Eine besondere Rolle in den britischen Kolonien spielten die so genannten Schuldsknechte. Das waren Menschen, die aus eigenen Mitteln die Überfahrt in die neue Welt nicht bezahlen konnten. Stattdessen trugen sie ihre Schuld gegenüber demjenigen, der für ihre Reise aufkam, über viele Jahre in einem sklavenähnlichen Arbeitsverhältnis ab. In manchen Regionen stellten solche verdingten Knechte über die Hälfte der Einwanderer.

Die Wirtschaft

Die europäischen Eindringlinge suchten ihr Glück in der neuen Welt auf recht verschiedene Art. Ein sehr genau definiertes Ziel hatten die spanischen Konquistadoren: das indianische Gold. Die Eingeborenen hatten den europäischen Waffen wenig entgegen zu setzen, und so wurde zuerst das Reich der Azteken durch Cortés vernichtet und nur 12 Jahre später das der Inka durch Pizarro. Die Übersiedler im nördlichen Amerika hatten eher ein Auge auf das Land der Indianer. Sie wollten sich dauerhaft niederlassen, von der Landwirtschaft leben und mit Naturprodukten handeln. Schon Kolumbus hatte das Zuckerrohr in die Karibik gebracht und dort ideale Bedingungen für den Anbau vorgefunden. Zucker und seine Produkte Melasse und Rum waren denn auch für mehrere hundert Jahre die Haupterzeugnisse der neuen Welt, so z.B. im Dreieckshandel des 18. Jahrhunderts. Das Bild änderte sich erst, als im frühen 19. Jahrhundert in den Südstaaten der USA die Baumwolle an Bedeutung gewann und fast zur Monokultur wurde.

Die Rebellion

Die wohl spektakulärste Entwicklung unter den Kolonien auf dem neuen Kontinent nahmen die britischen - und es begann mit einem finanzpolitischen Zerwürfnis. 1764 beschloss das britische Parlament den so genannten "Sugar Act", mit dem Zölle auf Zucker und andere Waren erhoben wurden. Schon dieses Gesetz und seine wirtschaftlichen Folgen hatten in den Kolonien für Empörung gesorgt, als nur ein Jahr später der "Stamp Act" folgte, der in der neuen Welt eine Steuer auf bestimmte Schriftstücke einföhrte, z.B. offizielle Dokumente und Zeitungen. Rein finanziell war diese Maßnahme durchaus gerechtfertigt, denn der Schutz der Kolonisten vor Indianern entlang der westlichen "Frontier" der 13 Kolonien war aufwändig und teuer für das Mutterland. Moralisch aber hatte die Sache einen Schönheitsfehler, denn die Kolonien waren im Londoner Parlament, das die Steuer beschloss, nicht vertreten. Unter der Devise "No taxation without representation" schlossen sich einige Aktivisten in den nordamerikanischen Kolonien zusammen, um gegen den Stamp Act vorzugehen - auch mit Gewalt, wenn es nötig wäre. Sie nannten sich die "Söhne der Freiheit".

Schon 1766 nahm London den Stamp Act zurück - führte im Gegenzug aber neue Zölle ein, diesmal auf den Import der Kolonien, vor allem auf Tee. Die Söhne der Freiheit riefen daraufhin zum Boykott des englischen Tees auf, der bald in Londoner Lagerhäusern zu verrotten begann. Die Situation eskalierte weiter und erreichte im November 1773 in Boston, einem wichtigen Hafen und Hochburg der Söhne der Freiheit, einen vorläufigen Höhepunkt, als die Kolonisten drei Schiffsladungen englischen Tees im Hafenwasser versenkten. Die Aktion ging als "Boston Tea Party" in die Geschichte ein.

Längst ging es den Söhnen der Freiheit nicht mehr um eine einzelne Steuer - es ging ums Prinzip. Sie waren nordamerikanische Patrioten geworden, und ihr Ziel war kein geringeres mehr als die vollständige Unabhängigkeit von England, von seinem Parlament und von seinem König. 1774 tagte in Philadelphia der erste Kontinentalkongress und entschied, eine eigene kontinentale Armee aufzustellen. Ein halbes Jahr später kam es zu ersten Zusammenstößen mit britischen Truppen; auf dem zweiten Kontinentalkongress wurde endgültig die Trennung vom Mutterland beschlossen, Thomas Jefferson formulierte die Erklärung der Unabhängigkeit. Der Krieg dauerte sieben Jahre und endete mit einem Sieg der Rebellen über die britische Kolonialmacht. Die Vereinigten Staaten von Amerika wurden gegründet, George Washington zum ersten Präsidenten gewählt. Zum militärischen Erfolg der Rebellen trug auch die Unterstützung durch den König von Frankreich bei, der - Ironie der Geschichte - wenige Jahre später von einer Revolution hinweggefegt wurde, die es ohne das Vorbild der amerikanischen Republik vielleicht nie gegeben hätte.



Fahne der
Söhne der Freiheit



Fahne der *Rebellion*



erste Nationalflagge
der USA

ANHANG

Die Gründerväter



Wirtschaft & Handel		
Adam Smith (1723-1790) 	Britischer Wirtschaftstheoretiker, der das erste grosse Werk der Wirtschaftspolitik veröffentlichte: "An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations" ("Der Wohlstand der Nationen") stellte eine detaillierte Untersuchung der Auswirkungen wirtschaftlicher Freiheit dar.	Adam Smith ermöglicht den Bau von Fabriken in Ihren Kolonien. In Fabriken können aus einer Einheit Rohstoffe 1 1/2 Einheiten Fertigprodukte hergestellt werden.
Jakob Fugger (1459-1525) 	Ausserordentlich erfolgreicher deutscher Kaufmann, der schon früh Import- und Exportgeschäfte mit den ostindischen Kolonien vorantrieb und damit sehr mächtig und einflussreich wurde. Da er beachtliche Reichtümer ansammelte, verlieh er einen Teil davon an Kaiser Maximilian I.	Wenn Fugger Ihrem Kongress beitritt, werden alle Boykotte aufgehoben, ohne dass Sie dafür Steuern nachzahlen müssen. Sie können also den Handel mit diesen Waren ohne zusätzliche Kosten wieder aufnehmen.
Peter Minuit (1580-1639) 	Generaldirektor der amerikanischen Kolonie der Dutch West India Company (holländisch-westindischen Gesellschaft). Er kaufte Manhattan von den Indianern für 24\$.	Nachdem Peter Minuit dem Kontinentalkongress beigetreten ist, müssen Sie für von den Indianern abgetretenes Land kein Geld mehr bezahlen.
Peter Stuyvesant (1610-1672) 	Erster erfolgreicher Gouverneur der holländischen Kolonie Neu Amsterdam (New York). Er war ein strenger Herrscher, förderte den Handel und setzte sich für den Schutz der Interessen der Neuen Welt ein.	Mit Peter Stuyvesant beginnt der Bau von Zollhäusern in Ihren Kolonien, wodurch der Handel mit Europa vorangetrieben und während der Revolution ermöglicht wird.
Jan de Witt (1625-1672) 	Holländischer Staatsmann und oberster Minister der Vereinigten Provinzen der Niederlande. Er versuchte, das Amt des Statthalters abzuschaffen und die Macht des Hauses von Oranien zu beschränken.	Wenn Jan de Witt Ihrem Kongress beitritt, wird der Handel mit anderen Nationen ermöglicht. Außerdem beinhaltet der Bericht über internationale Beziehungen von diesem Zeitpunkt an mehr Informationen.

Entdeckung			
Ferdinand Magellan (1480-1521) 	Portugiesischer Entdecker, dem es als ersten Europäer gelang, eine Expedition zu leiten, in der die Erde umsegelt wurde. Obwohl Magellan das Ende dieser Expedition nicht mehr erlebte, wurde diese nur durch seine Führung und seinen Mut ermöglicht.	Wenn Magellan Ihrem Kongress beitritt, wird das Bewegungsmaximum aller Schiffe um Eins erhöht, und die Zeit, die ein Schiff benötigt, um vom westlichen Rand der Karte nach Europa zu segeln, wird erheblich verkürzt.	
Francisco de Coronado (1510-1554) 	Spanischer Konquistador, der die ersten europäischen Expeditionen in den Südwesten Amerikas leitete. Er erreichte als Erster den Grand Canyon und entdeckte die Völker Neu Mexikos. Coronado war ein umsichtiger Planer und Kundschafter, der bedeutende Entdeckungen machte.	Wenn er Ihrem Kongress beitritt, werden alle Kolonien, die sich gegenwärtig auf der Karte befinden, einschließlich des sie umgebenden Gebietes gezeigt.	
Hernando de Soto (1500-1542) 	Skrupelloser spanischer Konquistador, der die ersten europäischen Expeditionen in den Südosten Nordamerikas leitete. Er kam in Florida an und erkundete grosse Teile von Georgia, Tennessee, Alabama, Mississippi, Louisiana und Arkansas. Er war auf der Suche nach Gold und wird für den Mord an Tausenden von Ureinwohnern verantwortlich gemacht.	Mit de Soto auf Ihrer Seite sind Sie immer erfolgreich, wenn Sie <i>Gerüchten über untergegangene Städte</i> nachgehen. Außerdem erhalten sämtliche Einheiten einen erweiterten Sichtradius.	
Henry Hudson (1570-1611) 	Englischer Entdecker im Dienste der Niederlande, der die Buchten von Chesapeake und Delaware sowie den Hudson River erkundete. Er entdeckte später die Hudson Bay und wurde schliesslich von Meuterern ermordet. Die Hudson Bay wurde zu einem der grössten Felfanggebiete, und die Hudson Bay Company war über viele Jahre hinweg in der Pelztierjagd und der Fellverarbeitung tätig.	Hudson erhöht die Effektivität aller Felljäger um 100%.	
La Salle (1643-1687) 	Französischer Entdecker, der den Mississippi bis zum Golf von Mexiko hinuntersegelte und das gesamte Entwässerungsland an diesem Fluss zum Eigentum der französischen Krone erklärte. Er trug dazu bei, die französische Vorherrschaft westlich der Appalachen aufzubauen.	Durch La Salle erhalten alle neuen Kolonien eine Einpfählung, sobald die Bevölkerungszahl 3 erreicht.	

Militär			
Hernan Cortes (1485-1547) 	Spanischer Eroberer Mexikos und Zerstörer des Aztekenimperiums. Cortes ist ein Musterbeispiel eines Konquistadors - ein Meister des Eroberns und Plünderns.	Nachdem Cortes Ihrem Kongress beigetreten ist, werfen alle eroberten Siedlungen der Ureinwohner mehr Schätze ab, und die Schätze werden kostenlos nach Europa transportiert.	
George Washington (1732-1799) 	Kommandant der amerikanischen Revolutionsstreitkräfte und der erste Präsident der Vereinigten Staaten. George Washington verstand es, die Truppen der Kolonien zum Sieg im Kampf um die Unabhängigkeit auszubilden und zu motivieren.	Wenn George Washington dem Kontinentalkongress beitritt, wird jeder Dragoner oder nicht erfahrene Soldat, der ein Gefecht gewinnt, befördert.	
Paul Revere (1735-1818) 	Amerikanischer Patriot, der im Unabhängigkeitskrieg in der Kolonialarmee diente und, als sich Britische Truppen näherten, "Freiwillige auf Abruf" sammelte. Sein beispielhafter Patriotismus veranlasst Kolonisten in der Warenproduktion, sich als Freiwillige zu melden und bei Bedarf zur Verteidigung der Kolonie melden.	Wenn eine Kolonie ohne stehende Armee angegriffen wird, bedient sich ein Kolonist automatisch der Musketen, die in der sich verteidigenden Kolonie gelagert werden.	
Francis Drake (1540-1596) 	Der grösste englische Seefahrer des Elisabethanischen Zeitalters. Drake war ein ausgezeichneter Freibeuter, der die spanischen Seefahrer mit einer Flotte von 15 Schiffen terrorisierte und dann eine in Schwierigkeiten geratene englische Kolonie rettete.	Wenn Drake Ihrem Kongress beitritt, erhöht sich die Kampfstärke Ihrer gesamten Freibeuter (der Kaperschiffe) um 50%.	
John Paul Jones (1747-1792) 	Tapferer schottischer Kommandant der Seestreitkräfte, der während des Unabhängigkeitskrieges auf Seiten der Kolonien kämpfte. Er bewies seine ausserordentlichen Fähigkeiten durch mehrere grosse Heldentaten im Gefecht und versenkte viele britische Schiffe.	Wenn Jones dem Kongress beitritt, erhalten Ihre Kolonial-Seestreitkräfte eine weitere Fregatte ohne zusätzliche Kosten.	

Politik			
Thomas Jefferson (1743-1826) 	Grosser Staatsmann der USA, Gestalter der Verfassung und dritter Präsident. Jeffersons Ideen trieben die Entwicklung der demokratischen Institutionen im kolonialen Amerika voran.	Der Beitritt Jeffersons zum Kongress erhöht die Produktion von Freiheitsglocken um 50%.	
Pocahontas (1595-1617) 	Stammesführerin der Powhattan-Indianer, die Spannungen zwischen der englischen Kolonie bei Jamestown und der Powhattan Konföderation von Virginia zu beseitigen suchte. Pocahontas Heirat mit dem Engländer John Rolfe führte zu einer Zeit des Friedens zwischen den Indianern und den Engländern.	Wenn Pocahontas dem Kongress beitritt, werden sämtliche Spannungen zwischen Ihnen und der indianischen Bevölkerung abgebaut, und die allgemeine Unruhe wächst nur noch halb so schnell.	
Thomas Paine (1737-1809) 	Nach Philadelphia ausgewanderter Engländer, der das bedeutende, revolutionäre Pamphlet "Common Sense" schrieb, in dem er die völlige Unabhängigkeit der Kolonien vertrat. Ausserdem verfasste er "The Rights of Man" ("Die Rechte der Menschen"), womit er sich für die Französische Revolution einsetzte, und schliesslich "The Age of Reason".	Mit dem Beitritt Thomas Paines zu Ihrem Kongress erhöht sich die Produktion von Freiheitsglocken um den gegenwärtigen Steuersatz.	
Simon Bolivar (1783-1830) 	Organisierte und führte weitestgehend die Aufstände in grossen Gebieten des nördlichen Südamerikas. Er befreite das heutige Venezuela, Kolumbien, Ecuador, Peru und Bolivien.	Tritt Bolivar Ihrem Kongress bei, erhöht sich der Anteil der Söhne der Freiheit in all Ihren Kolonien um 20%.	
Benjamin Franklin (1706-1790) 	Kolonist und späterer Staatsmann der USA, erster Generalpostmeister, Druckereibesitzer und Botschafter in den englischen Kolonien und auch einer der ersten grossen amerikanischen Wissenschaftler. Tritt Franklin dem Kongress bei und wird Botschafter in Europa, werden die Beziehungen zwischen den Kolonien und den europäischen Nationen verbessert.	Die Kriege der Könige in Europa haben keine Auswirkung mehr auf die Beziehungen der Kolonialmächte in der Neuen Welt untereinander, und Europäer in der Neuen Welt sind, gegen entsprechende Bezahlung, immer bereit, Frieden zu schliessen.	

Religion			
William Brewster (1567-1644) 	Einer der Pilgerväter und Gestalter des Mayflower-Vertrages. William Brewster war ein religiöser Führer der Pilgerväter und einer derjenigen, die die Reisenden der Mayflower zusammenstellten.	Befindet sich Brewster in Ihrem Kongress, erscheinen in den europäischen Häfen keine weiteren Kriminelle oder verdingte Knechte als Auswanderer. Sie bestimmen, welcher Auswanderer vom Rekrutierungspool zum Hafen gehen soll.	
William Penn (1644-1718) 	Englischer Quäkerführer und Gründer von Pennsylvania. William Penn erhielt ein grosses Stück Land in Nordamerika - das spätere Pennsylvania - um dort mit seinen Gefolgsmännern in religiöser Freiheit zu leben.	Durch Penn entstehen in Ihren Kolonien 50% mehr Kreuze.	
Jean de Brebeuf (1593-1649) 	Französischer Jesuitenmissionar, der in Kanada in einer Schlacht zwischen den Huronen und den Irokesen von den Irokesen getötet wurde. Er übersetzte den Katechismus in die Sprache der Huronen und wurde 1930 heilig gesprochen.	Wenn Brebeuf ein Mitglied Ihres Kongresses ist, werden alle Missionare zu erfahrenen Missionaren.	
Juan de Sepulveda (ca. 1490-1573) 	Spanischer Philosoph und ‚Humanist‘, der eine harte Behandlung der Ureinwohner befürwortete. Seine Denkweise basierte auf seiner Theorie, dass die Ureinwohner aufgrund ihrer Unzivilisiertheit nicht in der Lage wären, sich selbst zu regieren. Dies wurde durch die Tatsache "bewiesen", dass sie sich der spanischen Invasion nicht widersetzen konnten.	Durch seinen Beitritt zum Kongress erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass unterworfenen Ureinwohnern "konvertieren" und der Kolonie beitreten.	
Bartolome de Las Casas (1474-1566) 	Der "Apostel der Indianer", ein spanischer Missionar, der an Kolumbus' dritter Expedition teilnahm. Er setzte sich für die Rechte der Ureinwohner ein und versuchte, sie vor der Sklaverei zu beschützen. So machte er sich mehrere Male zum Fürsprecher der indianischen Bevölkerung vor spanischen Gerichten.	Mit dem Beitritt von Las Casas zum Kongress werden alle indianischen Konvertiten als freie Siedler in die Kolonien aufgenommen.	

ANHANG **Die Gebäude**



Einpfählung



Die Einpfählung besteht aus einer niedrigen, hölzernen Barrikade aus oben angespitzten Pfählen. Sie ist innen mit Schiessscharten für die Musketen und groben Podesten versehen, auf denen die Musketen-Schützen stehen können. Die Konstruktion einer Einpfählung stellt einen beachtlichen Arbeitsaufwand der Koloniebevölkerung dar und bedeutet, dass die Siedler eine Weile bleiben wollen. Der Bau kann bereits begonnen werden, wenn die Bevölkerungszahl 3 beträgt. Nach der Fertigstellung kann die Bevölkerungszahl nicht auf weniger als 3 reduziert werden.

Eine Einpfählung erhöht die Verteidigungsstärke einer Einheit um 100%.

Fort



Das Fort ist der Einpfählung aufgrund des deutlich erhöhten Schutspotentials bei weitem vorzuziehen und kann erbaut werden, sobald 4 Siedler in der Kolonie leben und bereits eine Einpfählung vorhanden ist. Die Pfahlkonstruktion wird mit Metallstreben verstärkt, und Artilleriekräfte werden eingesetzt, um Schwachstellen zu schützen. Ausserdem werden umfangreiche Verteidigungspläne entwickelt. Ein am Meer gelegenes Fort verlangt von ausländischen Schiffen und eröffnet das Feuer auf sie, wenn sie sich zu nahe heranwagen.

Die Verteidigungsstärke einer Einheit, die sich von einem Fort aus gegen Angreifer zur Wehr setzt, wird um 150% erhöht.

Festung



Die Festung ist eine Weiterentwicklung des Forts. Diese Struktur kann erbaut werden, wenn die Bevölkerungszahl 8 erreicht und bereits ein Fort vorhanden ist. Die robuste Holzbarrikade wurde weiter verstärkt, und die Schwachpunkte durch Mauerwerk ersetzt. Die Schiessscharten werden nun von der Artillerie besetzt, deren Aufgabenumfang ausgedehnt wurde. Gut geplante Schussfelder erschweren die Annäherung der gegnerischen Truppen. Eine am Ozean gelegene Festung verlangt von gegnerischen Schiffen und eröffnet das Feuer, wenn sie zu nahe kommen.

Die Verteidigungsstärke einer Einheit, die sich von einer Festung aus gegen Angreifer zur Wehr setzt, wird um 200% erhöht.

Waffenkammer



In dieser metall-verarbeitenden Einrichtung werden Werkzeuge zu Musketen umgewandelt. Die Schreiner fertigen in der Waffenkammer Artillerie-Einheiten, und Ihre Waffenschmiede wandeln Werkzeuge zu Musketen um.

Waffendepot



Die Waffenkammer kann zum Waffendepot umgewandelt werden, sobald die Bevölkerungszahl 8 erreicht. Dadurch wird die Musketenproduktion verdoppelt, sofern die nötigen Werkzeuge vorhanden sind.

Waffenarsenal



Das Waffendepot kann zum Waffenarsenal umgewandelt werden, wenn die Bevölkerung der Kolonie 8 erreicht. Ein Waffenarsenal verdoppelt die Musketenproduktion, sofern die nötigen Werkzeuge vorhanden sind.

Hafenanlagen



Hier handelt es sich um die Liegeplätze und Kaianlagen, die benötigt werden, um die Fische aus den Fischgründen entlang der Küste der Neuen Welt zu verarbeiten. Sind in Ihrer Kolonie Hafenanlagen vorhanden, können Sie Ihre Siedler in jedem Ozean- oder Seequadrat einsetzen, das an die Kolonie angrenzt.

Trockendocks



In den Trockendocks sind alle zur Reparatur eines Schiffes (z.B. nach einem Segefecht) nötigen Einrichtungen vorhanden. In Ihrem Mutterland haben Sie stets Zugang zu einem Trockendock, aber Ihre Siedler können in jeder Küstenkolonie mit Hafenanlagen und einer Bevölkerungszahl von 6 selbst ein Trockendock bauen. Wird eine See-Einheit beschädigt, gelangt sie automatisch zum nächsten Trockendock, um dort repariert zu werden. Mit Hilfe der Trockendocks kann jedes Schiff repariert werden, ohne dass Sie den weiten Weg nach Europa zurücklegen müssten.

Werft



In den Werften finden Sie alle zum Schiffsbau nötigen Einrichtungen. Hat Ihre Kolonie eine Werft, können die Schreiner dort Schiffe bauen.

Rathaus



Das Rathaus ist eines der ersten Gebäude, die die Koloniegründer bauten. Hier können sich die Siedler aus der Umgebung treffen, um Themen zu besprechen, die die Kolonie betreffen - der erste Ansatz zu einer funktionsfähigen Regierung. Ein Kolonist, der sich im Rathaus befindet, produziert Freiheitsglocken, die das Anwachsen des Nationalstolzes und die Entwicklung der Kolonialregierung repräsentieren. Ein grosser Staatsmann im Rathaus produziert zahlreiche Freiheitsglocken.

Schulhaus



Um Ihrer Bevölkerung die nötige Ausbildung angedeihen zu lassen, müssen Sie eine Schule bauen. Dies kann geschehen, sobald 4 Siedler in Ihrer Kolonie leben. Die Schule ermöglicht es den folgenden Kolonisten, Ihre Fähigkeiten weiterzugeben:

- Erfahrener Farmer
- Erfahrener Fischer
- Erfahrener Pelzjäger
- Erfahrener Silber-Bergarbeiter
- Erfahrener Erz-Bergarbeiter
- Erfahrener Holzfäller
- Meister-Schreiner/Zimmermann
- Kampferprobter Späher
- Gestählter Pionier

College



Die Schule kann zum College umgewandelt werden, wenn die Bevölkerung 8 erreicht. Die Funktion des College entspricht der der Schule, abgesehen von den folgenden Ausnahmen: Zwei Spezialisten können gleichzeitig als Lehrer fungieren und die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten lehren:

- Meister-Zuckerpflanzer
- Meister-Baumwollpflanzer
- Meister-Tabakpflanzer
- Meister-Schnapsbrenner
- Meister-Weber
- Meister-Tabakhändler
- Meister-Pelzhändler
- Meister-Schmied
- Meister-Waffenschmied
- Erfahrener Soldat

Universität



Das College kann zur Universität umgewandelt werden, wenn die Bevölkerungszahl auf 10 anwächst. Die Universität funktioniert genau wie das College, abgesehen von den folgenden Aspekten: Drei Spezialisten können gleichzeitig unterrichten, und die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten können erlernt werden:

- Jesuitenmissionar
- Feuriger Prediger
- Grosser Staatsmann

Lagerhaus



Normalerweise können in jedem Lagerhaus der einzelnen Kolonien je 100 Stück eines Frachtguts aufbewahrt werden. Ihre Schreiner können das Lagerhaus jedoch erweitern. Die grösseren Lagerhäuser fassen bis zu 200 Stück jeden Frachtguts.

Lagerhaus-Erweiterung

Normalerweise finden in jedem Lagerhaus bis zu 200 Stück eines Frachtguts Platz. Ihre Schreiner können das Lagerhaus jedoch beliebig oft erweitern, wobei die Lagerkapazität jedes Mal um 100 erhöht wird. Das erweiterte Lagerhaus sieht genau gleich aus, nur dass es mit der Zahl "2" versehen ist.

Ställe



Ställe werden erbaut, um die Zahl der Pferde zu erhöhen. Wird ein Stall fertig gestellt, wird die Pferde-"Produktion" verdoppelt.

Zollhaus



Nachdem Peter Stuyvesant dem Kontinentalkongress beigetreten ist, können Ihre Schreiner mit dem Bau von Zollhäusern beginnen. Ein Zollhaus ist eine permanente Einrichtung, die der Verbindung der Kolonie mit dem Mutterland dient.

Ist es fertig gestellt, dann entscheiden Sie, welche Waren und Rohstoffe Sie regelmässig nach Europa verkaufen möchten - die logistische Seite der Transaktionen läuft dann automatisch. Sie müssen Ihre Schiffe nicht mehr be- und entladen, da diese Aufgabe durch die kaufmännischen Überseegesellschaften in Europa und den Kolonien übernommen wird. Das Zollhaus ermöglicht Handelsbeziehungen mit Europa auch nach Ausbruch der Rebellion in den Kolonien, was andernfalls unmöglich wäre.

Verlag



Verlage und Druckereien bieten ein Forum für öffentliche Argumentation. Das dadurch geschaffene öffentliche Forum kreiert ein Gefühl der Zusammengehörigkeit und Solidarität, das den Kolonialstolz fördert.

Ist der Verlag fertig gestellt, wird die Produktion von Freiheitsglocken in der entsprechenden Kolonie um 50% erhöht.

Druckerei



Der Aufbau einer Druckerei bietet ein öffentliches Forum, das den Menschen die Möglichkeit gibt, ihre Sorgen und Nöte zu äussern, wodurch ein Gefühl der Zusammengehörigkeit und Solidarität kreiert wird, das den Kolonialstolz fördert.

Hat der Bau von Druckereien begonnen, erhöht sich die Produktion von Freiheitsglocken in der entsprechenden Kolonie um 100%.

Haus des Webers



Die Indianer verwenden eine neue Baumwollart, und einige Kolonisten verweben das feine Garn zu hochwertigem Tuch. Ein Kolonist, der im Haus des Webers arbeitet, kann Stoff herstellen, wenn ihm genügend Baumwolle zur Verfügung steht. Der Stoff wird anschliessend im Lagerhaus verwahrt.

Weberei



Hat eine Kolonie eine Weberei, wird die Produktion von Stoffen erhöht. Die Siedlung muss mindestens 4 Einwohner haben, um mit dem Bau einer Weberei beginnen zu können.

Textilwerk



Die Weberei kann zum Textilwerk ausgebaut werden. Das Textilwerk steigert die Effizienz dramatisch, wodurch mehr Stoff pro Baumwolleinheit produziert werden kann. Um mit dem Bau dieser Einrichtung beginnen zu können, muss Adam Smith Ihrem Kontinentalkongress beigetreten sein und die Bevölkerungszahl Ihrer Kolonie mindestens 8 betragen.

Haus des Tabakhändlers



Einige der Kolonisten haben den Ureinwohnern den Tabakgenuss abgeschaut und beginnen bereits damit, die Pflanze zu trocknen und zu verarbeiten, Zigarren herzustellen. Diese Industrie, die noch in den Kinderschuhen steckt, könnte sich irgendwann zur wichtigen Einnahmequelle entwickeln. Ein Kolonist, der im Tabakladen arbeitet, kann Zigarren herstellen (wenn genügend Tabak vorhanden ist).

Tabakladen



Ist in einer Kolonie ein Tabakladen vorhanden, wird die Produktion von Zigarren deutlich erhöht. Die Siedlung muss mindestens 4 Einwohner haben, um mit dem Bau des Tabakladens beginnen zu können.

Zigarrenfabrik



Der Tabakladen kann zur Zigarrenfabrik umgewandelt werden, wodurch die Effizienz dramatisch gesteigert wird. Daher werden mehr Zigarren pro Tabakeinheit hergestellt. Adam Smith muss Ihrem Kontinentalkongress beigetreten sein und die Kolonie mindestens 8 Mitglieder umfassen, um mit dem Bau beginnen zu können.

Haus des Rumbrenners



In einigen Gegenden wird feinstes Zuckerrohr angebaut - die Ureinwohner haben sogar riesige Felder. Die Kolonisten wissen, dass aus dieser Pflanze Schnaps gebrannt werden kann. Befindet sich ein Siedler im Haus des Schnapsbrenners, kann er Rum herstellen, wenn ihm genug Zucker zur Verfügung steht. Der Rum wird in Flaschen abgefüllt und im Lagerhaus aufbewahrt.

Rumbrennerei



Eine Rumbrennerei erhöht die Rumproduktion jedes dort beschäftigten Schnapsbrenners. Die Kolonie muss mindestens 4 Einwohner haben, um mit dem Bau der Rumbrennerei beginnen zu können.

Rumfabrik



Die Schnapsbrennerei kann zur Rumfabrik umgebaut werden, wodurch die Effizienz und damit die Produktion von Rum pro Zuckereinheit erheblich erhöht wird. Adam Smith muss Ihrem Kontinentalkongress beigetreten sein und die Kolonie mindestens 8 Mitglieder umfassen, damit Sie mit dem Bau beginnen können.

Haus des Gerbers



Als die Kolonisten in der Neuen Welt eintrafen, fiel Ihnen der fast unerschöpfliche Reichtum an pelztragenden Säugetieren auf. Bald fanden sie auch heraus, wie viel Nutzen die Indianer aus dieser Tatsache zogen, und sie erkannten, dass der Verkauf dieser Felle und ihre Verarbeitung zu Kleidungsstücken ein äusserst profitables Geschäft waren. Ein Kolonist, der in einer Gerberei arbeitet, kann Mäntel produzieren, wenn er mit genügend Fellen versorgt wird. Auch die Mäntel finden Zugang in das Lagerhaus der Siedlung.

Pelzhandelsposten



Ein Pelzhandelsposten steigert die Produktion von Mänteln jedes Pelzhändlers. Die Kolonie muss mindestens 4 Siedler umfassen, um mit dem Bau beginnen zu können.

Pelzfabrik



Der Pelzhandelsposten kann zur Pelzfabrik umgewandelt werden, wodurch die Produktionsrate erheblich gesteigert wird. Dadurch werden pro Pelzeinheit mehr Mäntel hergestellt. Adam Smith muss Ihrem Kontinentalkongress beitreten sein und die Kolonie mindestens 8 Mitglieder umfassen, damit Sie mit dem Bau beginnen können.

Zimmerei



Die Gemeinschaft baut eine Schreinerei/Zimmerei aufgrund der offensichtlichen Notwendigkeit, Holzgegenstände für die Kolonie herzustellen. Ein Kolonist, der in der Schreinerei arbeitet, produziert (abhängig von den vorhandenen Holzvorräten) eine bestimmte Anzahl von Hämtern, die zur Konstruktion von Gebäuden und anderen Strukturen nötig sind.

Sägewerk



Die einfache Zimmerei kann verbessert und ausgebaut werden, wodurch die dort Beschäftigten effektiver arbeiten können. Sie können die Zimmerei zum Sägewerk umwandeln, sobald die Bevölkerung aus 3 Siedlern besteht. Dadurch wird die Zahl der Hämmer verdoppelt, die von den dort arbeitenden Siedlern hergestellt werden - allerdings nur dann, wenn genug Holz vorhanden ist.

Kirche



Schon bald nach der Ankunft in der Neuen Welt kann eine Kirche gebaut werden, denn Sie benötigen dazu lediglich eine Bevölkerungszahl von 3. Sofort danach wird die Produktion von Kreuzen gesteigert, doch diese Zahl kann durch das Einsetzen von Kolonisten in den neuen Gebäuden noch erhöht werden.

Kathedrale



Eine Kirche kann zur Kathedrale umgewandelt werden, wenn die Kolonie 8 Siedler umfasst. Dadurch wird die Produktion von Kreuzen erneut erhöht. Zudem können noch mehr Kolonisten als Prediger in der Kathedrale arbeiten.

Haus des Schmieds



Die Gemeinde baut eine Schmiede, um die wichtigsten Metallgegenstände - z.B. Werkzeuge - anfertigen und vorhandene Geräte reparieren zu können. Ein Kolonist, der in der Schmiede tätig ist, kann Werkzeuge herstellen, die im Lagerhaus aufbewahrt werden. Der Schmied benötigt Erz, um Werkzeuge herstellen zu können.

Schmiede



Das Haus des Schmieds kann in eine grössere Werkstatt "umgebaut" werden, wodurch die Werkzeugproduktion erhöht wird. Sie können mit dem Projekt beginnen, sobald Ihre Bevölkerungszahl 4 erreicht hat.

Eisenhütte



Ihre Kolonisten können sich an den Bau der Eisenhütte machen, sobald die Bevölkerungszahl 8 erreicht. Es handelt sich hierbei um eine grosse Metallverarbeitungshalle, die die Werkzeugproduktion erheblich steigert. Die Eisenhütte ist ein fabrikähnliches Gebäude und kann daher erst gebaut werden, nachdem Adam Smith Ihrem Kontinentalkongress beigetreten ist.

ANHANG **Die militärischen Einheiten**



Landeinheiten

Soldaten



Wenn Sie einem Kolonisten Musketen geben, wird dieser zu einem Soldaten, der zu einem erfahrenen Soldaten aufsteigen kann, indem er Kämpfe gewinnt oder in einem College unterrichtet wird. Erfahrene Soldaten (Veteranen) finden Sie gelegentlich auch unter den Auswanderern, oder Sie können sie an der königlichen Universität anwerben.

Dragoner



Dragoner sind berittene Soldaten - die koloniale Entsprechung der Kavallerie. Sie können jeden Soldaten zu einem Dragoner machen, indem Sie ihn mit einem Pferd ausstatten. Dragoner können pro Zug grössere Entferungen zurücklegen und auch besser kämpfen. Erfahrene Dragoner sind in Gefechtssituationen effizienter als normale berittene Soldaten.

Erfahrene Soldaten



Erhält ein beliebiger Kolonist Musketen, dann wird er zum Soldaten. Um zum erfahrenen Soldaten zu werden, benötigt er jedoch Ausbildung oder Kampferfahrung. Veteranen der europäischen Kriege erscheinen zuweilen in den Hafenanlagen, sie können aber auch an der Königlichen Universität ausgebildet werden. Auch Soldaten, die aus Kämpfen siegreich hervorgehen, werden schliesslich zu erfahrenen Soldaten.

Erfahrene Dragoner



Bis zur Etablierung der Kontinentalarmee stellen die Dragoner Ihre beste Militäreinheit dar. Dragoner sind berittene Soldaten und daher etwas stärker als gewöhnliche Soldaten. Durch Ausbildung oder Erfahrung erlangen sie den Status des erfahrenen Soldaten.

Artillerie



Artillerieeinheiten können Sie in Europa kaufen oder in Ihren Kolonien, die über eine Waffenkammer verfügen, produzieren. Artillerieeinheiten sind sehr nützlich, um Kolonien anzugreifen und zu verteidigen und um befestigte Einheiten oder indianische Siedlungen anzugreifen. Wenn eine Artillerieeinheit in einem Kampf geschlagen wird, verliert sie einen Teil ihrer Feuerkraft und wird zu einer schwachen Artillerie.

Kontinentalkavallerie



Ihre Kontinentalkavallerie steht in Sachen Effektivität eine Stufe über Ihren erfahrenen Dragonern. Sie sind erfahrene Soldaten, die die abgelegensten Gebiete kennen, und haben ausserdem eine militärische Ausbildung durchlaufen.

Kontinentalarmee



Ihre kontinentalen Infanterietruppen stehen in Sachen Effektivität eine Stufe über Ihren erfahrenen Soldaten. Sie sind erfahrene Soldaten, die die abgelegensten Gebiete kennen, und haben ausserdem eine militärische Ausbildung durchlaufen.

Seeeinheiten

Karavelle



Eine Karavelle ist ein kleines Erkundungsschiff, das eine kleine Mannschaft sowie dementsprechend Fracht für deren Versorgung über ein paar Monate transportieren kann. Sie verfügt über 2 freie Plätze und hat ein Bewegungsmaximum von 4.

Handelsschiff



Ein Handelsschiff ist ein mittelgrosses Frachtschiff, dessen Hauptaufgabe darin besteht, Handelswaren zu Häfen zu transportieren. Es ist etwas grösser als eine Karavelle und hat mehr Segel.

Galeone



Eine Galeone ist ein grosses Frachtschiff, das für lange Reisen und grosse Transportmengen ausgelegt ist. Sie ist so gross wie ein Kriegsschiff, ist aber für Angriffe nicht ausgerüstet.

Kaperschiff



Ein Kaperschiff befindet sich im Besitz von Privatpersonen und erhielt von seiner Regierung einen "Kaperbrief", der ihm das "Recht" gibt, Schiffe anderer Nationen zu überfallen. Kaperschiffe anderer Nationen können Ihrem Handel sehr gefährlich werden, da sie keinerlei internationale Verhaltensmassregeln einhalten. Die Nationen, die diese Schiffe unterstützen, leugnen gewöhnlich jegliche Verbindung ab.

Fregatte



Fregatten sind gefährliche, bewaffnete Schiffe, die in der Lage sind, jedes gegnerische Schiff zu beschädigen oder zu versenken.

Einheiten des Königs

Reguläre Truppen



Europäische Infanterietruppen sind die regulären Armeetruppen der Krone. Sie tauchen im Spiel auf, wenn Sie Ihre Unabhängigkeit erklären. Ihre Schwäche besteht darin, dass Sie mit dem unbekannten, rauen Terrain der Neuen Welt nicht vertraut sind.

Europäische Kavallerie



Die europäische Kavallerie besteht aus regulären berittenen Truppen der Krone. Sie kommen ins Spiel, wenn Sie Ihre Unabhängigkeit erklären. Ihre Schwäche liegt darin, dass sie für das unbekannte, rauhe Terrain nicht ausgebildet sind.

Kriegsschiffe



Diese mächtigen Schiffe tauchen nur auf, wenn ein Unabhängigkeitskrieg ausgebrochen ist. In diesem Fall werden sie von Ihrem Heimatland geschickt, um Ihre Truppen zu bekämpfen, und wenn andere Nationen intervenieren, erhalten Sie einige dieser Schiffe zu Ihrer eigenen Unterstützung. Sie sind mit einer grossen Zahl von Kanonen bewaffnet und in der Lage, riesige Invasionstruppen oder auch eine grosse Frachtmenge zu befördern.

Ureinwohner Einheiten

Krieger



Krieger stellen die grundlegende Einheit der amerikanischen Ureinwohner dar. Sie sind Ureinwohner ohne zusätzliche Ausstattung, d.h. vor dem Erhalt von Waffen oder Pferden von den Europäern.

Bewaffnete Krieger



Die amerikanischen Ureinwohner können Ihnen sehr gefährlich werden, wenn sie den Umgang mit den von Europa eingeschleppten tödlichen Waffen lernen. Wenn ein Stamm von den Europäern Waffen erhält, werden einige Gruppen seiner Krieger damit ausgerüstet. Die Waffen in Verbindung mit ihrer Kenntnis der weiten Landschaft machen sie zu herausragenden Kämpfern in Wäldern, Hügellandschaften und Bergen.

Reiter



Das Pferd kam erst im späten 15. Jahrhundert mit den Spaniern zu den indianischen Völkern. Sie integrierten es sehr schnell in ihre Kultur und in einigen Fällen wurde das Pferd zu einem sehr wichtigen Bestandteil der indianischen Lebensweise. Pferde erhöhen die Mobilität und die Kampfstärke der Ureinwohner.

Erfahrene Reiter



Stämme, die von den Europäern Pferde und Musketen erhalten haben, sind wirklich sehr gefährlich. Sie sind ebenso gut wie koloniale Dragoner, sogar noch besser, wenn sie in der Wildnis kämpfen.

Nicht militärische Einheiten

Wagenzüge



Wagenzüge benötigen Sie, um Waren und Rohstoffe auf dem Land zu transportieren. Sie können darin allerdings keine Kolonisten befördern. Um mit der indianischen Bevölkerung effektiv zu handeln, müssen Sie Ihre Ware in diesen Zügen zu ihnen bringen. Wagenzüge haben zwei freie Plätze und können Handelsrouten zugewiesen werden.

Schatzzüge



Schatzzüge befördern erbeutete Schätze, vor allem Gold, Silber, Edelsteine und wertvolle Stoffe. Sie werden eingesetzt, um die erbeuteten Schätze einer indianischen Siedlung oder untergegangenen Stadt abzutransportieren. Um die Waren eines Schatzzuges über das Meer zu befördern, brauchen Sie eine Galeone

Späher



Jeder Kolonist, der ein Pferd erhält, wird zu einem Späher und kann dann wichtige Aufgaben für Sie ausführen: Späher können unbekannte Gebiete schneller erforschen, pro Zug grössere Entferungen zurücklegen, haben mehr Erfolg, wenn sie *Gerüchten über untergegangene Städte* nachgehen, können sich mit Stammesführern treffen und mit diesen reden, sich in fremde Kolonien einschleichen, um herauszufinden, was dort passiert und sich mit gegnerischen Majoren in deren Kolonien treffen.

Kampferprobte Späher



Kolonisten zu Pferde führen Späheraufgaben aus. Ein Späher sieht besser, bewegt sich schneller und kann Informationen über fremde Ansiedlungen (z.B. indianische Dörfer und Städte) zusammentragen. Kampferprobte Späher führen dieselben Aufgaben schneller und effektiver aus. Manchmal erscheinen sie als Immigranten in den Hafenanlagen, oder werden durch den Besuch indianischer Siedlungen zu kampferprobten Spähern.



ANHANG

Die Kolonisten / Siedler

Erfahrene Farmer



Einige Ihrer Leute haben den "grünen Daumen", und ihre Kenntnisse über Wetter und Jahreszeiten schenken ihnen reiche Ernten. Diese Experten finden Sie als Ausreisewillige in Europa, oder Sie bilden sie an der Königlichen Universität aus. Auch einige der Ureinwohner sind hervorragende Farmer, und sie können freie Kolonisten und verdingte Knechte in die Geheimnisse der Landwirtschaft einweihen.

Flachland ist für die Landwirtschaft besonders geeignet. Erfahrene Farmer ernten pro Kartenquadrat 2 Nahrungseinheiten mehr als andere Bauern.

Meister-Zuckerpflanzer



Der Anbau von Zuckerrohr ist ein kompliziertes Unterfangen, das gute Planung und spezielle Techniken verlangt. Nur die Ureinwohner verfügen über die nötigen Kenntnisse, um als Experten bezeichnet zu werden, und nur sie können Ihren Leuten dieses Wissen vermitteln. Beschäftigt sich ein Kolonist lange genug mit der Landwirtschaft, kann er jedoch selbst zum Meister werden.

Der beste Ort für den Zuckerrohranbau ist die Savanne. Meister-Zuckerpflanzer sind doppelt so produktiv wie ihre Berufs-Kollegen.

Meister-Tabakpflanzer



Tabak ist in der Neuen Welt im Überfluss vorhanden. Er wird von den Indianern angebaut und für viele Rituale und zur Entspannung verwendet. Einige Indianer verfügen über weitreichende Kenntnisse über dieses geheimnisvolle Kraut und stehen Ihren Leuten beim Tabakanbau hilfreich zur Seite.

Das Grünland ist für Tabak am besten geeignet. Meister-Tabakpflanzer sind auf ihrem Gebiet doppelt so produktiv wie andere Farmer.

Meister-Baumwollpflanzer



Die Baumwolle in der Neuen Welt ist von guter Qualität und kann zu feinem Tuch versponnen werden. Meister-Baumwollpflanzer müssen von der indianischen Bevölkerung in diese Kunst eingeweiht werden, deren langjährige Erfahrung die besten Anbaumethoden hervorgebracht hat.

Präriegebiete eignen sich am besten für den Anbau von Baumwolle. Meister-Baumwollpflanzer sind auf ihrem Gebiet doppelt so produktiv wie andere Farmer.

Erfahrene Pelzjäger



In der Neuen Welt herrscht ein enormer Reichtum an pelztragenden Säugetieren, deren Felle in Europa gute Gewinne bringen. Die indianischen Ureinwohner jagen diese Tiere wegen der Felle und des Fleisches seit vielen Generationen. Ihre Kolonisten können von den Indianern alles über die Tiere des Waldes erfahren und so zu Meister-Pelzjägern werden.

Waldgebiete eignen sich am besten für das Fallenstellen, besonders in kühleren Gegenden. Meister-Pelzjäger sind doppelt so produktiv wie andere Trapper.

Erfahrene Holzfäller



Nutzholz ist sowohl in der Neuen als auch in der Alten Welt ein unverzichtbares Material. Erfahrene Holzfäller finden Sie daher in den Hafenanlagen von Europa. Sie können auch ausgebildet werden.

Waldgebiete sind für die Nutzhholzgewinnung natürlich am besten geeignet. Erfahrene Holzfäller sind doppelt so produktiv wie andere.

Erfahrene Erz-Bergarbeiter



Seit der Eisenzeit war der Bergbau in der Alten Welt von grosser Bedeutung. Viele Experten haben umfangreiche Kenntnisse über Mineralien und Vorkommen, Erzadern und Minenbau. Erfahrene Erz-Bergarbeiter finden Sie in den Hafenanlagen Europas, oder Sie bilden sie in der Neuen Welt aus.

Erzvorkommen finden Sie in Bergen, Hügeln und Sumpfgebieten, besonders, wenn es dort auch Mineralvorkommen gibt. Erfahrene Erz-Bergarbeiter sind doppelt so produktiv wie andere.

Erfahrene Silber-Bergarbeiter



Wie der Erzabbau ist auch die Gewinnung von Silber eine wichtige und lukrative Fähigkeit, die in Europa wohlbekannt ist.

Der beste Ort, um Silber zu finden, sind die Berge. Erfahrene Silber-Bergarbeiter sind doppelt so produktiv wie andere.

Erfahrene Fischer



Der Fischfang ist in Europa seit langem ein einträgliches Geschäft, und viele der Immigranten verfügen über gute Kenntnisse über die Gewohnheiten und Lebensräume der Fische. Die besten Fischgründe liegen entlang der Ozeanküste und in den Seen. Allgemein gilt:

Je mehr Land an das Kartenquadrat angrenzt, in dem der Fischer seiner Arbeit nachgeht, desto produktiver ist er. Erfahrene Fischer sind doppelt so produktiv wie andere.

Erfahrene Schnapsbrenner



Die Kunst, Rohzucker in Rum und andere Schnapssorten umzuwandeln, gibt es seit Menschengedenken. Einige der Immigranten, die in der Neuen Welt eintreffen, sind mit dem Herstellungsvorgang vertraut.

Erfahrene Schnapsbrenner sind doppelt so produktiv wie andere.

Meister-Tabakhändler



Nachdem die Kolonisten die Indianer beim Tabakkonsum beobachtet und sich mit den vielen Nuancen der Pfeifen- und Zigarrenherstellung vertraut gemacht haben, ist in Europa ein einträglicher Industriezweig entstanden. Tabakhändler wandeln Tabak in Zigarren um. Meister-Tabakhändler warten in den Hafenanlagen von Europa, wo sie auch ausgebildet werden können.

Meister-Tabakhändler sind doppelt so produktiv wie gewöhnliche Kolonisten, die als Tabakhändler arbeiten.

Meister-Weber



Das Weben ist ein uraltes Handwerk. Meister-Weber warten in den Hafenanlagen von Europa auf die Überfahrt.

Sie sind doppelt so produktiv wie andere Weber.

Meister-Pelzhändler



Der Reichtum an Fellen in der Neuen Welt hat die Pelzindustrie Europas auf Vordermann gebracht, und viele erfahrene Gerber treffen in der Neuen Welt ein, um hier ihr Glück zu machen. Erfahrene Pelzhändler finden Sie in den Hafenanlagen Europas oder Sie bilden sie aus.

Sie sind doppelt so produktiv wie gewöhnliche Kolonisten, die Felle zu Mänteln verarbeiten.

Erfahrene Schreiner



Die weiten Waldgebiete der Neuen Welt bieten genügend Rohmaterialien für eine Vielzahl von Bauprojekten. Ein Meister-Schreiner ist für die Entwicklung Ihrer Kolonie von entscheidender Bedeutung. Meister-Schreiner finden Sie in den Hafenanlagen Europas. Sie können sie dort auch ausbilden.

Erfahrene Schreiner sind doppelt so produktiv wie gewöhnliche Kolonisten, die als Schreiner Holz in Gebäude umwandeln.

Erfahrene Schmiede



Metallbearbeitung ist ein wichtiger Aspekt erfolgreicher Kolonisierung. Schmiede können Metallgegenstände reparieren oder neue herstellen. Sie wandeln Erz in Werkzeuge um, erscheinen in den Hafenanlagen Europas oder können dort ausgebildet werden.

Erfahrene Schmiede sind doppelt so produktiv wie gewöhnliche Kolonisten, die als Schmiede arbeiten.

Meister-Waffenschmiede



Die Fähigkeit, Ihre Leute mit Waffen aus eigener Produktion auszustatten, ist für Ihren Weg in die Unabhängigkeit von entscheidender Bedeutung. Waffenschmiede wandeln Werkzeuge in Musketen um. Sie erscheinen in den Hafenanlagen Europas oder können dort ausgebildet werden.

Meister-Waffenschmiede sind doppelt so produktiv wie gewöhnliche Kolonisten, die als Waffenschmiede beschäftigt sind.

Feurige Prediger

Der religiöse Unfriede in Europa ist ein Auslöser für die Immigration in die Neue Welt. Religiöse Unruhen in Europa können gefördert werden, so dass mehr Prediger sich aufmachen, um in der Neuen Welt ihre Lehre zu verbreiten. Prediger produzieren Kreuze, die für Religionsfreiheit stehen. Je mehr Kreuze in Amerika produziert werden, desto mehr potentielle Kolonisten versammeln sich an den Hafenanlagen Europas.

Ein feuriger Prediger produziert doppelt so viele Kreuze wie ein gewöhnlicher Kolonist, der in einer Kirche oder Kathedrale als Priester tätig ist.

Grosse Staatsmänner

Politiker und Menschen, die die Funktion der Politik und der Regierung erkennen, sind für Ihre Gesellschaft von grossem Wert, denn sie schaffen eine politische Infrastruktur. Staatsmänner produzieren Freiheitsglocken, die für die Fortentwicklung der Regierung und patriotische Gesinnung stehen.

Grosse Staatsmänner produzieren doppelt so viele Freiheitsglocken wie gewöhnliche Staatsmänner und können in Europa ausgebildet oder in den Hafenanlagen gefunden werden.

Freie Kolonisten

Freie Kolonisten sind Immigranten, die sich als freie Männer und Frauen dazu entschlossen haben, in der Neuen Welt ihre ganze Kraft und all ihre Fähigkeiten zum Wohle der Gemeinschaft einzusetzen. Sie sind daher in allen Arbeitsbereichen, in den Feldern und in der Heimindustrie erfolgreich tätig. Abgesehen von erfahrenen Siedlern mit Berufsausbildung sind die freien Kolonisten die produktivsten Mitglieder Ihrer Gesellschaft.

Pioniere

Pioniere erhalten Sie, indem Sie Kolonisten mit Werkzeugen ausrüsten. Diese führen verschiedene, wichtige Aufgaben aus, z.B. Wälder abholzen, Felder pflügen und Strassen bauen. Im Allgemeinen verrichten gestählte Pioniere diese Aufgaben schneller als gewöhnliche Siedler, die als Pioniere eingesetzt werden.

Gestählte Pioniere



Diese ganz besondere Sorte von Männern und Frauen drang in die Neue Welt vor, um der Wildnis ein wenig Zivilisation abzuringen. Die Pioniere können daher als Vorkämpfer Ihrer neuen Gesellschaft angesehen werden. Sie bauen Straßen, roden Wälder und pflügen Felder. Jeder Siedler kann zum Pionier gemacht werden, wenn Sie ihm Werkzeuge geben, aber zum gestählten Pionier wird man nur durch Ausbildung. Allerdings können Sie diese besonderen Männer und Frauen auch in den Hafenanlagen Europas finden.

Gestählte Pioniere führen sämtliche Pionieraufgaben wesentlich schneller durch als gewöhnliche Pioniere.

Missionare



Einen Missionar können Sie überall dort erschaffen, wo sich eine Kathedrale oder eine Kirche befindet, d.h. entweder in den europäischen Häfen oder in einer Kolonie, in der schon eine Kirche oder eine Kathedrale gebaut wurde. Missionare führen folgende wichtige, besondere Aufgaben aus: Sie errichten Missionen in indianischen Siedlungen, um die Verärgerung der Ureinwohner zu reduzieren, sie bezichtigen andere europäische Missionen der Ketzerei, was zu deren Zerstörung führen kann, oder sie bewegen die Ureinwohner dazu, eine andere Nation anzugreifen und leisten Ihnen somit wertvolle Unterstützung in einer kriegerischen Auseinandersetzung. Jesuitenmissionare sind für diese Aufgabe am besten geeignet.

Jesuitenmissionare



Die Jesuiten sind überzeugte Christen, die in Indianergebieten Missionsstationen aufbauen und fortan mit den Ureinwohnern leben, um die christliche Lehre zu verbreiten. Sie erfüllen Vermittlerfunktionen zwischen Ihnen und den Ureinwohnern, und oft gelingt es ihnen, die Indianer zum Kampf gegen konkurrierende europäische Mächte zu überreden. Ihre Hauptaufgabe ist es, die Ureinwohner zu beschwichtigen und zum Christentum zu bekehren.

Verdingte Knechte



Verdingte Knechte sind Menschen, die zwar in die Neue Welt aufbrechen möchten, sich aber die Überfahrt nicht leisten können. Deshalb haben sie sich verpflichtet, die Kosten für ihre Überfahrt in der Neuen Welt abzuarbeiten. Aufgrund dieses Zustands der Unfreiheit sind sie weniger produktiv als zu wünschen wäre. Wie Kleinkriminelle sind auch sie gute Feld- und Minenarbeiter, aber für Manufaktur- und Weiterverarbeitungsberufe weniger geeignet als freie Kolonisten. Sie können jedoch durch Ausbildung oder Militärdienst zu solchen umgewandelt werden.

Kleinkriminelle



Kleinkriminelle wurden "gewaltsam" in die Neue Welt deportiert, um für ihre Vergehen zu büßen. Im Allgemeinen sind die Kleinkriminellen die am wenigsten produktiven Mitglieder Ihrer Kolonien. Sie sind gute Arbeiter, für Manufaktur- und Weiterverarbeitungsberufe jedoch gänzlich ungeeignet. Durch Ausbildung oder militärische Erfahrungen können sie jedoch zu verdingten Knechten werden

Konvertierte Indianer



Den Missionaren, die mit den Ureinwohnern zusammenleben, gelingt es zuweilen, einige Indianer zum Christentum zu bekehren. Diese Konvertiten sind in allen Berufszweigen tätig, die mit der Wildnis zu tun haben, d.h. sie halten sich meist draussen auf. Für Manufaktur und weiterverarbeitende Berufe sind sie jedoch nicht geeignet.

Alle Einheiten im Überblick

	Einheiten-Typ	Angriff	Kampf	Bewegung	Ladekapazität
See-Einheiten	Karavellen	0	2	4	2
	Handelsschiffe	0	6	5	4
	Kaperschiffe	8	8	8	2
	Galeonen	0	10	6	6
	Fregatten	16	16	6	4
	Kriegsschiffe	24	24	5	6
Land-Einheiten	Siedler	0	1	1	-
	Soldaten	0	2	1	-
	Dragoner	3	3	4	-
	Kontinentalarmee	4	4	1	-
	Kontinentalkavallerie	5	5	4	-
	Reguläre Truppen	5	5	1	-
	Europäische Kavallerie	6	6	4	-
	Missionare	0	1	2	-
	Wagenzüge	0	1	2	2
	Schatzzüge	0	0	1	-
	Krieger	1	1	1	-
	Reiter	2	2	4	-
	Bewaffnete Krieger	2	2	1	-
	Erfahrene Reiter	3	3	4	-

ANHANG **Geländefelder**



Tundra

Dieses offene und recht kalte Land wirft zwar eine geringe Menge von Nahrungsmitteln ab, ist aber kaum für den Ackerbau geeignet. Sie finden dort jedoch oft Erze.



Wüste

In diesen kargen, trockenen Gebieten ist es zwar möglich, aber sehr schwer Nahrungsmittel anzubauen. Sie können dort jedoch manchmal Erze abbauen.



Flachland

In diesen Gebieten können Sie eine ganze Reihe von Nahrungsmitteln anbauen, am besten Nahrungsmittel. Sie sind aber auch für den Anbau von Baumwolle geeignet.



Prairie

Diese offenen, relativ flachen Gebiete eignen sich hervorragend für den Anbau von Baumwolle. Sie können dort aber auch Nahrungsmittel anbauen. In diesen Gebieten wächst Baumwolle am besten.



Grünland

Durch den fruchtbaren Boden und das milde Klima sind diese Gebiete ideal für den Tabakanbau. Sie können dort aber auch Nahrungsmittel anbauen. Tabak wächst in diesen Gebieten am besten.



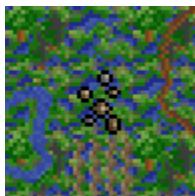
Savanne

Fruchtbare, feuchte Böden machen diese Gebiete zu idealen Zuckeranbaugebieten. Sie eignen sich aber auch für den Nahrungsmittelanbau. Zuckerrohr wächst dort am besten.



Feuchtgebiete

Diese Gebiete befinden sich dort, wo das Land und das Meer zusammentreffen. Sie können dort einige Nahrungsmittel anbauen, und ausserdem finden Sie dort Erze im Überfluss.



Sumpfland

Diese niedriggelegenen Sumpfgebiete verbergen oft Erzvorkommen. Sie können dort in geringem Masse Nahrungsmittel und auch ein wenig Zucker anbauen.



Boreale Waldgebiete

Dies ist ein Waldgebiet in kälteren Zonen, das sich gut für die Pelztierjagd und das Schlagen von Holz eignet. Es wird zur Tundra (Erze), wenn Sie es abholzen.



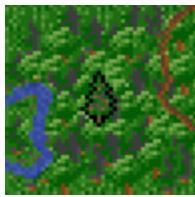
Mischwald

Mischwald befindet sich in Gebieten mit mildem Klima. Er eignet sich gut für die Pelztierjagd und das Schlagen von Holz. Dieses Gebiet verwandelt sich in Flachland (Nahrungsmittel), wenn es abgeholt wird.



Laubwald

Laubwald befindet sich in Gebieten mit mildem Klima. Er eignet sich gut für die Pelztierjagd und das Schlagen von Holz. Laubwaldgebiete, die abgeholt werden, verwandeln sich in Prärie (Baumwolle).



Nadelwald

Nadelwald befindet sich in Gebieten mit mildem Klima. Er eignet sich gut für die Pelztierjagd und das Schlagen von Holz. Nadelwaldgebiete, die abgeholt werden, verwandeln sich in Grünland (Tabak).



Wälder in Feuchtgebieten

Wälder in Feuchtgebieten befinden sich in tropischen Gebieten. Sie können dort Holz schlagen, etwas Pelztierjagd betreiben und Erze abbauen. Wenn Sie diese Gebiete abholzen, werden Sie zu Feuchtgebieten (Erze).



Regenwald

Dies ist ein tropisches Waldgebiet, in dem Sie Holz schlagen, etwas Zucker anbauen und Erze abbauen können. Regenwald wird zu Sumpfland (Erze), wenn er abgeholt wird.



Gestrüpp

Hier handelt es sich um trockenes, ödes Land mit wenig Vegetation. Manchmal kann in diesen Gegenden Erz gefunden werden. Wird nach der Rodung zur Wüste (Erz).



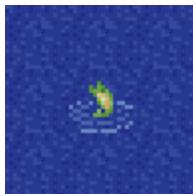
Tropenwald

Bewaldetes Gebiet mit feuchtem Klima; gut zur Holzgewinnung und bedingt für Fallenstellen (Pelze) geeignet. Wird nach der Rodung zur Savanne (Zuckerrohr).



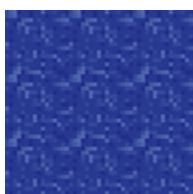
Arktisch

Kalt und eisig - für die landwirtschaftliche Nutzung kaum geeignet.



Ozean

Das weite, offene Meer. Geeignet für den Fischfang, besonders entlang der Küste und in Fischgründen.



Seeweg

Hier handelt es sich um Teile des offenen Ozeans, die zu den wichtigsten Schifffahrtsrouten zwischen der Neuen Welt und Europa führen. Soll ein Schiff Richtung Europa segeln, muss es sich zu einem der Seewege begeben.



Berge

Hier handelt es sich um weite, bergige Gebiete, die das Reisen erschweren, auf der anderen Seite aber auch Erz- und Silbervorkommen aufweisen. In bergigem Terrain können keine Kolonien aufgebaut werden. In diesen Gebieten sind grosse Mengen an Silber und Erz zu finden.



Hügellandschaft

Diese Gegenden eignen sich gut für den Abbau von Erzen. Auch landwirtschaftlich bieten sie gewisse Möglichkeiten. Reiche Erzvorkommen.

ANHANG

Waren



Nahrungsmittel



Nahrungsmittel stellen die wichtigste Ware einer Kolonie dar, denn schliesslich hängt Ihr Überleben davon ab. Folgende Gebiete sind für den Nahrungsmittelanbau am besten geeignet: Flachland, Grünland, Prärie, Savanne. Wenn Sie das Land pflügen, erhalten Sie höhere Erträge. Ausserdem bietet die Fischerei eine gute Nahrungsquelle. Nutzen Sie ertragreiche Fischgründe. Jeder Kolonist, der in einer Kolonie arbeitet, verzehrt pro Zug zwei Nahrungsmittleinheiten.

Zucker



Zucker ist ein landwirtschaftliches Produkt, das in Europa zu einem guten Preis verkauft werden oder von einem Schnapsbrenner zu Rum verarbeitet werden kann, um noch höhere Gewinne zu erzielen. Zucker gedeiht gut in der Savanne, vor allem in bestem Zuckergebiet.

Tabak



Tabak ist ein landwirtschaftliches Produkt, das in Europa zu einem guten Preis verkauft werden oder von einem Tabakhändler zu Zigarren verarbeitet werden kann, um noch höhere Gewinne zu erzielen. Tabak wächst besonders gut im Grünland, vor allem in bestem Tabakgebiet.

Baumwolle



Baumwolle ist ein landwirtschaftliches Produkt, das in Europa zu einem guten Preis verkauft werden oder von einem Weber zu Stoffen verarbeitet werden kann, um noch höhere Gewinne zu erzielen. Baumwolle wächst besonders gut in der Prärie, vor allem in bestem Baumwollgebiet.

Pelze



Pelze gibt es in Amerika in grossem Masse, und sie lassen sich sehr gut in Europa verkaufen. Ihre Pelzhändler verarbeiten Felle zu Mänteln, wodurch noch grössere Gewinne erzielt werden. Auf Pelztierjagd können Sie in allen Wäldern gehen, vor allem in Wild- und Biber- Quadranten der kälteren Regionen. Eine Strasse in einem Wald-Quadrat sorgt für grössere Erträge. Pelztiere trifft man in grosser Zahl in allen Wäldern, vor allem aber in kälteren Regionen, in denen Biber vorkommen.

Nutzholz

Nutzholz ist eines der wertvollsten Erzeugnisse, das Sie herstellen können. Ihre Schreiner benötigen es für Gebäude, Schiffe, Artillerie und Festungen. Nutzholz fällt ab, wenn Ihre Pioniere ein Wald-Quadrat abholzen oder Holzfäller in den Wäldern arbeiten. Holz können Sie in allen Arten von Wäldern schlagen. Straßen in den Wäldern und beste Nutzholzgebiete erhöhen die Nutzholzproduktion.

Erz

Erz ist eines Ihrer nützlichsten Produkte. Sie können es in Europa verkaufen oder von Ihren Schmieden zu Werkzeugen verarbeitet lassen. Die Werkzeuge können dann von den Waffenschmieden zu Waffen weiterverarbeitet werden. Erze kommen in Hügellandschaften, Bergen und Sumpflandschaften vor.

Silber

Silber ist normalerweise das wertvollste Material, das die Neue Welt zu bieten hat. Es kann in Minen in Berg-Quadraten abgebaut werden, und einige indianische Völker besitzen es in grossen Mengen. Silber kommt in den Bergen vor. Aber wenn es dort in Minen abgebaut wird, sind diese Vorkommen schnell erschöpft.

Pferde

Pferde stellen in der Neuen Welt ein wichtiges Transportmittel dar. Späher und Dragoner sind wesentlich schneller als Kolonisten, die sich zu Fuss fortbewegen. Jeder Kolonist kann durch ein Pferd zu einem Späher werden, und jeder Soldat kann so zu einem Dragoner gemacht werden. Pferde erhalten Sie nur in Europa, aber sobald Sie welche nach Amerika gebracht haben, vermehren sie sich. Sie brauchen in einer Kolonie zwei oder mehr Pferde und zusätzliche Nahrungsmittel in den Lagern, um mehr Pferde zu züchten. Errichten Sie Ställe, vermehren sich die Pferde doppelt so schnell.

Rum

Rum erhält man durch die Verarbeitung von Zucker in einer Schnapsbrennerei. Er ist in der Regel weitaus mehr wert als unverarbeiteter Zucker. Jeder Kolonist, der als Schnapsbrenner arbeitet, kann Zucker zu Rum verarbeiten.

Zigarren

Zigarren erhält man durch die Verarbeitung von Tabak im Haus oder Geschäft eines Tabakhändlers. Gewöhnlicherweise bekommt man für Zigarren wesentlich mehr Geld als für unverarbeiteten Tabak. Jeder Kolonist, der als Tabakhändler arbeitet, kann Tabak zu Zigarren verarbeiten.

Stoff



Stoff wird aus Baumwolle im Haus eines Webers oder dessen Geschäft hergestellt. Für Stoffe erhalten Sie normalerweise weitaus mehr Geld als für unverarbeitete Baumwolle. Jeder Kolonist, der als Weber arbeitet, kann Baumwolle zu Stoffen verarbeiten.

Mäntel



Mäntel entstehen durch die Verarbeitung von Pelzen im Haus oder Geschäft eines Pelzhändlers. Sie sind gewöhnlich viel mehr wert als unverarbeitete Felle. Jeder Kolonist, der als Pelzhändler arbeitet, kann Felle zu Mänteln verarbeiten.

Handelswaren



Handelswaren erhalten Sie nur aus Europa oder von anderen europäischen Kolonien. Dies sind Fertigprodukte wie kleinere Werkzeuge, Schmuck, Bekleidung usw., die Sie zum Handel mit den Ureinwohnern verwenden können. Die meisten indianischen Völker nehmen diese Waren, zumindest anfänglich, gerne an.

Werkzeuge



Werkzeuge sind für alle kolonialen Aktivitäten von grösster Bedeutung. Sie benötigen Werkzeuge, um Pioniere auszustatten. Nur sie sind in der Lage, Strassen zu bauen, Wälder abzuholzen und Felder zu pflügen. Sie brauchen Werkzeuge ausserdem für die Fertigstellung vieler Gebäude und für die Herstellung von Waffen. Ihre Waffenschmiede verarbeiten Werkzeuge nämlich zu Musketen. Werkzeuge kaufen Sie in Europa oder lassen sie von Ihren Schmieden herstellen, die Erze zu Werkzeugen verarbeiten.

Musketen



Musketen benötigen Sie für die Verteidigung Ihrer Kolonien und um eine gute Offensivarmee aufzustellen. Mit ihnen rüsten Sie Soldateneinheiten aus. Mit Musketen können Sie jeden Kolonisten zu einem Soldaten und jeden Späher zu einem Dragoner machen. Musketen können Sie in Europa kaufen oder in einer Waffenkammer, einem Waffendepot oder -arsenal herstellen lassen. Jeder Kolonist, der als Waffenschmied arbeitet, kann Werkzeuge zu Waffen verarbeiten.

ANHANG

Die europäischen Mächte



England



Das Zeitalter der Expansion traf in England mit einer Periode religiöser Konflikte zusammen. Die Anglicanische Kirche - eigentlich protestantisch, doch mit vielen katholischen Traditionen - sah sich in der Kolonialzeit einer Reihe von Angriffen durch Reformer (Puritaner) ausgesetzt. Die Unterstützung der englischen Monarchie schwankte von Generation zu Generation zwischen Pro-Katholiken und verschiedenen Formen des Protestantismus hin und her. Der Bürgerkrieg (1640-49) endete mit der Enthauptung Charles I und einer Regierungszeit der Puritaner (1649-60) unter Oliver

Cromwell. Aufgrund dieser Konflikte konnte die englische Regierung keine religiöse Konformität in ihren Kolonien durchsetzen. Diese entwickelten sich dadurch zu Zufluchtsstätten mit religiöser Freiheit für alle Gruppen (z.B. Puritaner, Wiedertäufer, Quäker), die in der Alten Welt verfolgt wurden.

Nationenabhängige Auswirkung:

Um die grosse Zahl der englischen Einwanderer in die Kolonien zu reflektieren, benötigt der England-Spieler nur 2/3 der normalen Zahl von "Kreuzen", um Immigranten zu schaffen.

Oberhaupt: Walter Raleigh

KI-Verhaltensmuster			
Verhalten	aggressiv	neutral	freundlich
Ausbreitung	expansiv	neutral	perfektionistisch
Regierung	zivilisiert	neutral	militärisch

Frankreich



Als Nachzügler in der Neuen Welt baute Frankreich seine ersten sicheren Kolonien in Kanada am Sankt-Lorenz-Strom auf, wo das harte nordische Klima sich als günstiger für den Pelzhandel erwies als für grössere landwirtschaftliche Unternehmungen. Die Indianer der Grossen Seen erwiesen sich als ideale Partner beim Pelzhandel, und die Franzosen schlossen langfristige Handelsabkommen mit den Huronen, Algonquins und anderen Stämmen. Obwohl das Gebiet um die Grossen Seen bald mit Forts, Missionen und Handelsniederlassungen übersät war, waren die französischen Siedlungen meist so klein, dass sie in Harmonie mit den Eingeborenen lebten. Zwar gab es auch Zwischenfälle, doch die Franzosen arbeiteten häufig gewinnbringend mit den Indianern zusammen. Diese Kooperation weitete sich gelegentlich auch auf den militärischen Bereich aus.

Nationenabhängige Auswirkung:

Um die Überlegenheit der Franzosen bei der Zusammenarbeit mit der eingeborenen Bevölkerung zu reflektieren, lösen die Kolonien und Einheiten des Frankreich-Spielers unter den Indianern nur halb so viel Beunruhigung aus wie andere.

Oberhaupt: Jacques Cartier

KI-Verhaltensmuster			
Verhalten	aggressiv	neutral	freundlich
Ausbreitung	expansiv	neutral	perfektionistisch
Regierung	zivilisiert	neutral	militärisch

Holland



Die protestantischen holländischen Provinzen wurden im Zeitalter der Expansion vom katholischen Spanien unabhängig. Als Fischer und Kaufleute unterhielten die holländischen Niederlande Flotten in der Nord- und Ostsee. Nach der Unabhängigkeit im frühen 17. Jh. konnte diese winzige Nation ihre ideale Lage zur Ausweitung ihres Übersee-Handels auf lukrative neue Märkte im Fernen Osten und in der Neuen Welt nutzen. Anders als ihre Rivalen und zeitweise Gegner, die Spanier, Franzosen und Engländer, wurden die Holländer von ihrer Kaufmannsklasse regiert. Daher waren sämtliche Aspekte ihrer Staats-, Militär- und Wirtschaftspolitik auf Handelsinteressen ausgerichtet. Ihre Strategie erwies sich als erfolgreich, und die holländische Wirtschaft und ihre Handelsflotte expandierten so rasch, dass die anderen europäischen Mächte sich zu drastischen Massnahmen gezwungen sahen, um ihre eigenen Unternehmungen zu verteidigen.

Nationenabhängige Auswirkung:

Um die Stärke der holländischen Wirtschaft und ihre Erfolge bei Handel und Bankgeschäften zu repräsentieren, erhält der Holland-Spieler einen Bonus, wenn er mit Amsterdam handelt. Die Rohstoffpreise in Amsterdam fallen nicht so rasch wie die in anderen europäischen Häfen und erholen sich schneller.

Oberhaupt: Michiel De Ruyter

KI-Verhaltensmuster			
Verhalten	aggressiv	neutral	freundlich
Ausbreitung	expansiv	neutral	perfektionistisch
Regierung	zivilisiert	neutral	militärisch

Spanien



1492, im selben Jahr, in dem Columbus Amerika entdeckte, beendeten die Spanier ihre jahrhundertlange "reconquista" der Iberischen Halbinsel von den moslemischen Mauren. Daraus war Spanien eine Generation von Militärs erwachsen, die darauf brannten, neue Länder zu erobern und die Heiden mit Waffengewalt zum Christentum zu bekehren. Die Neue Welt mit ihren ahnungslosen Ureinwohnern bot genau diese Gelegenheit, daher besteht das erste Jahrhundert der spanischen Eroberung Amerikas aus Plünderungen und der Vernichtung zahlloser Eingeborenen-Zivilisationen. Die

Spanier waren die ersten, die auf "Indianer" trafen, und die ansonsten mächtigen Reiche der Inkas und Azteken waren dem Ansturm der bewaffneten Fremden nicht gewachsen. Der Konquistador Hernando Cortez landete 1519 mit ein paar Hundert Männern in Veracruz und zwang innerhalb von zwei Jahren das Aztekenreich in die Knie.

Nationenabhängige Auswirkung:

Um den strategischen Überraschungseffekt zu reflektieren, mit dem die Spanier die prä-kolumbianischen Völker bezwangen, erhält der Spanienspieler einen 50%-Kampfbonus beim Angriff auf Indianerdörfer.

Oberhaupt: Christopher Columbus

KI-Verhaltensmuster			
Verhalten	aggressiv	neutral	freundlich
Ausbreitung	expansiv	neutral	perfektionistisch
Regierung	zivilisiert	neutral	militärisch



ANHANG

Die Ureinwohner

Es gibt drei Arten von Siedlungen: **Städte**, **Dörfer** und **Lager**. Die Art der Siedlungen unterscheiden sich in erster Linie durch die Möglichkeiten mit den dort lebenden Ureinwohnern zu handeln und durch die allfällige Bedrohungslage.

Beim Aufbau eines neuen Kolonialreiches ist es sinnvoll die herumliegenden Städte und Dörfer gut im Auge zu behalten. Ein respektvoller Abstand, vor allem zu Städten, ermöglicht ein friedliches Zusammenleben mit den Indianern.

Städte:



Haben einen Radius von zwei Felder, also Vorsicht beim Gründen einer Kolonie in dessen Nähe. Städte sind sehr gut befestigt und verteidigt, haben eine grosse Bevölkerung und meistens eine grosse Schatz-Ausbeute. Sehr gut zum handeln

Dörfer:



Gut verteidigt aber mit wenig Bevölkerung. Mittlere Schatz Ausbeute.
Gute Handelsmöglichkeiten.

Lager:



Schlechte Verteidigung, sehr wenig Bevölkerung.
Ungeeignet für den Handel.

Man sollte beachten, dass Hauptstädte die besten Möglichkeiten zum Handeln bieten. Der Handel mit den Eingeborenen einer Hauptstadt hat einen großen Einfluss auf die umliegenden Dörfer des Stammes.

Hauptstädte werden durch einen goldenen Stern als Symbol gekennzeichnet.

Die Stämme im Detail

Es gibt acht verschiedene Indianerstämme in Sid Meier's Colonization. Zuerst gibt es eine kurze Beschreibung des Stammes und einige zusätzliche Informationen über die Art der Siedlungen und welche Fähigkeiten sie in der Regel den Kolonisten lehren können.

Arawak



Die Arawak sind Inselbewohner in der Karibik, auf die Columbus zuerst getroffen ist. Es waren freundliche Eingeborene, welche die Eindringlinge mit offenen Armen empfangen und äusserst grosszügig beschenkt haben. Nach grausamen Misshandlungen durch die Spanier wurden sie aber böse und misstrauisch.

Art der Siedlung:

Dörfer

Wahrscheinliche Spezialfähigkeit:

Zuckerpflanzer, Fischer

Kleinere Chance für diese Fähigkeiten: -

Azteken



Die Azteken stehen für die Hochkulturen Mittelamerikas. Sie bauten prächtige Städte aus Stein. Große Pyramiden dienten als Kulisse für religiöse Zeremonien. Die Azteken waren ein sehr kriegerisches Volk mit einer langen Tradition geprägt von Kunst und Kultur.

Art der Siedlung:

Städte

Wahrscheinliche Spezialfähigkeit:

Silber Bergarbeiter, Farmer, Fischer

Kleinere Chance für diese Fähigkeiten: **Zuckerpflanzer, Erz Bergarbeiter**

Inkas



Die Inkas stellen die Hochkulturen des westlichen Südamerikas dar. Die Völker der Anden und Küstenebenen waren hochqualifizierte Bauherren und Landwirte. Ihre Städte bestanden aus Steinbauten welche ohne Mörtel hochgezogen wurden. Man haute riesige Steine so genau in Form, dass jeder Stein genau auf den anderen passte. Diese Gebäudestrukturen stehen noch heute. Die Inkas waren eine der am weitesten entwickelten landwirtschaftlichen Hochkulturen, die jemals existierten.

Art der Siedlung:

Städte

Wahrscheinliche Spezialfähigkeit:

Silber Bergarbeiter, Erz

Kleinere Chance für diese Fähigkeiten: **Bergarbeiter, Fischer, Farmer**

Weber

Tupi



Die Tupi repräsentieren verschiedene Dschungel-Völker an den Küsten des Amazonasbeckens und östlichen Südamerika. Den Europäern bekannt waren sie vor allem durch ihren Kannibalismus, ihre ständigen Kriege mit Nachbarvölkern, ihr Nacktsein und ihre sexuelle Freizügigkeit.

Art der Siedlung:

Wahrscheinliche Spezialfähigkeit:

Lager

Zuckerpflanzer, Späher,

Baumwollpflanzer

Kleinere Chance für diese Fähigkeiten: Pelzhändler, Tabakpflanzer

Cherokee



Die Cherokee-Indianer lebten in den Waldgebieten des südöstlichen Nordamerikas. Sie waren einige der am weitesten entwickelten Zivilisationen zur Zeit der europäischen Invasion. Im Gegensatz zu den Azteken und Inka-Völkern, waren sie nicht Erbauer von riesigen Steinbauten und Städte, sondern wohnten in einfachen Holzhäusern. Sie lebten in Harmonie mit den Tieren und Pflanzen ihrer Umgebung. Mit den Chickasaw, Choctaw, Muskogee und Seminolen wurden sie 1820 zu den fünf zivilisierten Nationen gezählt.

Art der Siedlung:

Wahrscheinliche Spezialfähigkeit:

Dörfer

Baumwollpflanzer, Fischer, Erz

Bergarbeiter, Späher

Kleinere Chance für diese Fähigkeiten: Tabakpflanzer, Farmer, Pelzhändler

Irokesen



Traditionell sind die Irokesen und Cherokee ähnlich. Sie hatten ähnliche Wohnungen, religiöse Überzeugungen und kulturellen Symbole. Die Irokesen jedoch entwickelten ein ausgeklügeltes demokratisches Regierungssystem, welches in vielerlei Hinsicht die Grundlage für die US-Verfassung bildete. Sie waren eine Koalition von nicht weniger als sechs verschiedenen Stämmen mit gewählten Vertretern und gegenseitigen Schutz-Vereinbarungen. Die Stämme die dazu gehörten hießen: Mohawk, Oneida, Onondaga, Cayuga, Seneca und später Tuscarora.

Art der Siedlung:

Wahrscheinliche Spezialfähigkeit:

Dörfer

Pelzhändler, Farmer, Späher

Kleinere Chance für diese Fähigkeiten: Baumwollpflanzer, Tabakpflanzer,

Fischer, Erz Bergarbeiter

Sioux



Die Sioux-Indianer lebten in den Great Plains in den nordwestlichen Gebieten von Nordamerika. Die bekannten kegelförmigen Tipis waren die Wohnräume der Sioux-Stämme. Sie waren Nomaden, die den Büffelherden folgen. Sioux Krieger waren als hoch talentierte Reiter bekannt. Sie übernahmen das Pferd aus der spanischen Kolonialisierung.

Art der Siedlung:

Lager

Wahrscheinliche Spezialfähigkeit:

Tabakpflanzer, Pelzhändler, Späher

Kleinere Chance für diese Fähigkeiten: **Farmer**

Apachen



Die Apachen sind Vertreter der großen Nationen des amerikanischen Südwestens. Sie waren ziviliisierte Nomaden mit fortgeschrittenen Techniken in der Landwirtschaft. Die Apachen-Gruppen in Arizona, New Mexico und Mexiko lebten in Wickiups, einfachen Strauch- und Grashütten. Die auf den Plains in Texas beheimateten Lipan- und Kiowa-Apachen hausten in Tipis. Die wilden Krieger wurden von den europäischen Eindringlingen weitgehend gezähmt, ihre gesamte Kultur wurde durch den Kampf ums Überleben mit Europäern verwandelt.

Art der Siedlung:

Lager

Wahrscheinliche Spezialfähigkeit:

Baumwollpflanzer, Farmer

Kleinere Chance für diese Fähigkeiten: **Zuckerpflanzer, Tabakpflanzer**



Zusammenstellung aus folgenden Quellen:

www.steffens-spaete-spieltipps.de

www.colonizationfans.com

www.de.wikipedia.org

www.navigatorseite.de/col

www.colonization.biz

Original Sid Meier's Colonization Manual

Grafiken:

www.steffens-spaete-spieltipps.de

Sid Meier's Colonization Game-Data

www.civfanatics.com (thanks angrylion for coloview.exe)