SID MEIER'S

# CIVILIZATION VI

# INHOUDSOPGAVE


SECTIE 1: IN HET BEGIN ..... 4

Inleiding ..... 5

Over deze handleiding ..... 5

De Civilopedia ..... 6

De tutorials ..... 6

Een spel beginnen ..... 7

De *Civilization VI*-website ..... 11

Een spel opslaan en laden ..... 12

Niveau ..... 14

Het optiescherm ..... 15

SECTIE 2: DE BASIS ..... 17

Inleiding ..... 18

*Civilization VI*-beurtensysteem ..... 18

Beschavingen en leiders ..... 18

Adviseur ..... 20

De interface ..... 22

Fog of War ..... 25

Infoschermen ..... 27

Terrein ..... 30

Grondstoffen ..... 41

Eenheden ..... 49

Acties van eenheden ..... 54

Verplaatsen ..... 62

Gevechten ..... 66

Barbaren en stamdorpen ..... 83
Steden ..... 86
Voedsel, water en uitbreiding ..... 96
Technologie ..... 99
Cultuur ..... 103
Bouwers en verbeteringen ..... 106
Acties van bouwers ..... 110
Regeringen ..... 115
Sociale beleidsvoeringen ..... 116
Religie ..... 117
Stadsstaten ..... 119
Grootse mensen ..... 122
Goud ..... 129
Voorzieningen ..... 131
Wonderen ..... 132
Diplomatie ..... 133
Winnen en verliezen ..... 139
SECTIE 3: REGELS VOOR GEVORDERDEN ..... 144
Luchtgevechten ..... 145
Nucleaire wapens ..... 148
Korpsen en legers ..... 149
*Civilization VI*-multiplayer ..... 150
CREDITS ..... 154
TECHNISCHE HULP ..... 170

SECTIE 1:

# IN HET BEGIN



## INLEIDING

Welkom bij *Sid Meier's Civilization VI!* In deze game speel je als de grootste leiders in de geschiedenis tijdens een oneindig gevecht vol oorlogen, diplomatie, technologie, cultuur en economie. Er zijn vele verschillende paden in Civilization VI, en ze zijn allemaal bezaaid met onzekerheden. Kun jij je volk naar een militaire, culturele, religieuze of technologische overwinning leiden, of word je verpletterd onder de strijdwagens van je vijanden en in de vergetelheid gestort als leider van een verloren volk?

Groots heerser, je volk heeft je nodig! Kun jij ze glorie bezorgen en een rijk bouwen dat de tand des tijds kan weerstaan?

Veel plezier, en succes!

## OVER CIVILIZATION VI

*Civilization VI* is het zesde deel in een klassieke gamereeks die begon in de vroege jaren 90. Het is de langst lopende en beste wereldgeschiedenissimulator ooit, en wordt geroemd om zijn diepgaande gameplay en unieke, verslavende aard.

We hopen dat *Civilization VI* zijn voorlopers eer aan doet en nieuwe manieren biedt om de wereld te beïnvloeden: steden die zich uitbreiden over de kaart, technologische en culturele onderzoeksvertakkingen die de ware potentie van je rijk ontluiken, en concurrerende wereldleiders die hun eigen agenda volgen op basis van hun historische karakter.

## OVER DEZE HANDLEIDING

In deze handleiding staat alles wat je moet weten om *Civilization VI* te kunnen spelen. De handleiding is verdeeld in drie secties: 'In het begin' (wat je nu leest); 'De basis', waarin je alles vindt wat je nodig hebt om *Civilization VI* te spelen (in ieder geval tot en met het industriële tijdperk); 'Regels voor gevorderden', waarin je alles vindt over luchtgevechten, nucleaire wapens, multiplayer credits, technische hulp en de altijd leuke auteursrechten.

De beste manier om *Civilization VI* te leren spelen is door de tutorial te volgen, die geopend kan worden via het hoofdmenu, of door gewoon een spel te beginnen. Als iets niet duidelijk is of als je meer informatie nodig hebt, kun je deze handleiding of de Civilopedia in de game (zie hieronder) raadplegen. Je kunt dit prachtige handboek natuurlijk van voren naar achteren uitlezen, maar dat is niet nodig om te kunnen spelen, of zelfs om te winnen.

# DE CIVILOPEDIA

De Civilopedia is een naslagwerk in de game voor *Civilization VI*. Je kunt hem openen door in de game het ?-pictogram te selecteren in het **RECHTER TRAY**-menu, dat je kunt openen door op de R-knop te drukken.

De Civilopedia is opgedeeld in vier hoofdonderwerpen die links op het scherm worden weergegeven. Selecteer een van de onderwerpen om naar de opties van die sectie te gaan en zoek vervolgens het gewenste onderwerp.

De sectie 'Concepts' (spelconcepten) in de Civilopedia bevat een enigszins verkorte versie van deze handleiding, opgedeeld in kleinere stukken.

# DE TUTORIAL

De tutorial is een speciaal onderdeel om je te leren hoe het spel werkt. In de tutorial leer je de beginselen kennen, maar je deskundige adviseur zal tijdens het spelen van Civilization VI altijd tot je beschikking staan om je te helpen. In het menu 'Settings' (instellingen) kun je instellen hoe vaak je adviseur opduikt in de game.

## DE TUTORIAL BEGINNEN

Start een spel (zie volgende sectie) nadat je de software hebt geïnstalleerd. Klik in het hoofdmenu op 'Tutorial'.

Het volgende menu verschijnt:



# EEN SPEL BEGINNEN

Start de game als de installatie is afgerond.

Nadat je de openingsanimatie hebt bekeken (of op een **willekeurige knop** hebt gedrukt om hem over te slaan), ga je met de rechter Stick naar de knop 'Single Player' in het hoofdmenu. Selecteer vervolgens 'Play Now' (nu spelen) om aan een spel met standaardwaarden te beginnen. Het spel begint dan direct.

Als je je ervaring wilt aanpassen, kun je 'Create Game' (spel maken) selecteren om het niveau, de kaartgrootte, de speelbare beschaving en meer in te stellen. Selecteer vervolgens 'Start Game' (spel beginnen) om een spel te starten.

Met deze stappen kun je snel aan de gang gaan. Lees verder als je meer wilt weten over de spelopties.




## HET HOOFDMENU

Het hoofdmenu verschijnt na de openingsanimatie. Je vindt er de volgende opties:

## SINGLE PLAYER

Klik hierop om een spel voor één speler te spelen. (Zie hieronder.)

## MULTIPLAYER

Begin een multiplayer-spel. Lees de sectie over multiplayer-spellen in 'Regels voor gevorderden' voor meer informatie.

## GAME OPTIONS
Selecteer dit om gameplay-opties te wijzigen.

## DOWNLOADABLE CONTENT
Selecteer dit om je aanvullende gedownloade content te beheren

## TUTORIAL
Klik hierop om te leren hoe je moet spelen. We lopen alle aspecten van de game met je door.

## CREDITS
Klik hierop om een lijst te zien van iedereen die verantwoordelijk is voor het maken van *Sid Meier's Civilization VI.*




## HET SINGLEPLAYER-MENU
Dit scherm kan geopend worden via het hoofdmenu (zie hierboven) en bevat de volgende opties:

## PLAY NOW
Klik op deze knop om een spel te spelen met de huidige instellingen. Als je de instellingen hebt veranderd tijdens een spelsessie, nemen alle nieuwe spellen die je daarna begint die instellingen over.

## SCENARIOS
Deze knop brengt je naar het scherm "Choose Scenario" (scenario kiezen), waar je een vooraf ingesteld scenario kunt kiezen, een leider en een moeilijkheidsgraad.

## CREATE GAME
Met deze knop ga je naar het scherm 'Create Game' (spel maken), waar je een beschaving, niveau, kaartgrootte en meer kunt kiezen. Zie hieronder.




# HET CREATE GAME-SCHERM

In dit scherm kun je je spel aanpassen aan je voorkeuren.

## BESCHAVING KIEZEN

Scroll door het Civilization-menu om een leider en bijbehorende beschaving te kiezen. Het Civilization-menu geeft alle beschikbare leiders/beschavingen weer. Ook zie je hier het 'kenmerk' (speciale vaardigheid) van de leider en de unieke eenheden en gebouwen van de beschaving. Scrol door de lijst en kies de beschaving die je wilt opbouwen en beheren. Het "?"-pictogram bovenaan de lijst is de knop 'Random Leader' (willekeurige leider). Selecteer deze om met een willekeurige leider te spelen.

Als je een keus hebt gemaakt, kun je doorgaan naar het volgende menu om je spel verder aan te passen.

## NIVEAU KIEZEN

Hiermee kun je het niveau van het spel instellen, van 'Settler' (makkelijkst), tot 'Deity' (moeilijkst). Het niveau heeft invloed op een aantal factoren, van de intelligentie van je tegenstanders tot de beloningen die je kunt vinden in de stamdorpen. Lees de sectie over 'Niveaus' op pagina 14 voor meer informatie.

## SPELTEMPO KIEZEN

Hiermee bepaal je hoelang je elke beurt de tijd hebt om bepaalde taken te voltooien, zoals het bouwen van gebouwen, het onderzoeken van technologieën enzovoorts. Het niveau 'Online' is precies wat je denkt, en zorgt voor een razendsnelle game. 'Standard' is het standaardtempo, en is ideaal voor nieuwe spelers. 'Epic' en 'Marathon' verlengen de tijd die je voor vrijwel alle taken krijgt. We raden je aan om deze uit te proberen als je een paar spellen op 'Standard' hebt gespeeld.

## KAARTTYPE KIEZEN

Klik hierop om een kaarttype te kiezen. Er zijn een aantal opties, waaronder de knop 'Random Map Type' (willekeurig kaarttype).

### CONTINENTS

Net als thuis. Kies deze optie voor een wereld die op de aarde lijkt, met een aantal grote continenten en een paar kleinere eilanden.

### FRACTAL

Deze onvoorspelbare wereld kan vele grote of kleine landmassa's bevatten.

### INLAND SEA

Schept een wereld met een grote oceaan in het midden van de kaart.

### ISLAND PLATES

Deze wereld bevat vele grote en middelgrote eilanden, plus een paar kleine eilanden.

### PANGAEA

Deze wereld bestaat uit een enorm continent en mogelijk een paar kleinere eilanden.

### SHUFFLE

Deze wereld wordt willekeurig aangemaakt voor spelers die verrast willen worden!

## KAARTGROOTTE KIEZEN

Als je eenmaal een wereld hebt gekozen, kun je vervolgens kiezen hoe groot hij moet worden. Er zijn verschillende kaartgroottes. De grootte van de kaart bepaalt ook het aantal beschavingen en stadstaten dat in de game verschijnt.  'Duel' is het kleinst en 'Huge' is het grootst.

## INSTELLINGEN VOOR GEVORDERDEN

Het scherm 'Advanced Setup' geeft je extra opties voor het opzetten van je spel. Je kunt dit scherm openen door op de knop 'Advanced Setup' te klikken onder aan het scherm 'Create Game'.




Hier kun je het exacte aantal computergestuurde spelers, de spelsnelheid, de kaartgrootte, de overwinningsvoorwaarden en allerlei andere kleine details aanpassen. Klik op 'Start Game' als je klaar bent, of op 'Back' om terug te keren naar het instellingenscherm.

### START GAME

Druk op de "+"-knop om een spel te starten met de gekozen instellingen.

### BACK

De "B"-knop brengt je terug naar het vorige singleplayerscherm.

### LOAD CONFIGURATION

Hiermee kun je configuraties die je zelf hebt gemaakt laden.

### SAVE CONFIGURATION

Hier kun je je favoriete spelconfiguraties opslaan.

# DE CIVILIZATION VI-WEBSITE

De *Civilization*-website is een handige bron voor tips, blogs van de ontwikkelaar, interacties met de community en mods. Ga naar de website voor het laatste nieuws, updates en informatie over het Civilization VI-universum!

**WWW.CIVILIZATION.COM**

# EEN SPEL OPSLAAN EN LADEN

Je kunt een *Civilization VI*-game op elk moment opslaan of laden.

## EEN SPEL OPSLAAN

Om een spel op te slaan druk je op de “+”-knop om het 'Game Menu' (spelmenu) te openen. Selecteer vervolgens 'Save Game' (spel opslaan) om een nieuw spelbestand aan te maken.

## HET SAVE GAME-SCHERM




Selecteer 'Save Game' om het spel op te slaan met de standaardnaam, of voer een nieuwe naam in. Vervolgens wordt het spel opgeslagen en keer je terug naar je spel.

## EEN SPEL LADEN

### AAN HET BEGIN VAN EEN SPEL

In het hoofdmenu selecteer je 'Single Player' en vervolgens 'Load Game'. Je gaat nu naar het scherm 'Load Game'.

### TIJDENS HET SPELEN

Klik op de “+”-knop en selecteer vervolgens 'Load Game'.

## HET LOAD GAME-SCHERM




In dit scherm selecteer je de naam van het bestand dat je wilt laden, en vervolgens druk je op de “A”-knop of tik je op 'Load Game'. Het bestand wordt geladen, zodat je verder kunt vanaf het moment waarop je hebt opgeslagen.

## SPECIALE OPSLAGBESTANDEN

### AUTOMATISCH OPSLAAN

Het spel wordt na elke twee beurten automatisch opgeslagen. (In het scherm 'Options' kun je aanpassen hoe vaak er automatisch wordt opgeslagen.) Als je een automatisch opgeslagen bestand wilt laden, moet je het scherm 'Load Game' openen, de knop 'Auto-Save' selecteren, vervolgens het automatisch opgeslagen bestand dat je wilt spelen, en dan 'Load Game'. Het automatisch opgeslagen bestand wordt geladen, zodat je verder kunt vanaf het moment waarop automatisch is opgeslagen.

### SNEL OPSLAAN

Daarnaast is er nog een manier om op te slaan en te laden: 'snel opslaan', wat vooral handig is als je haast hebt. Als je het spel wilt opslaan, druk je op de “+”-knop om het Game Menu te openen en vervolgens selecteer je "Quick Save". Het spel wordt dan opgeslagen zonder dat je verder iets hoeft te doen. Je kunt steeds maar één spelbestand snel opslaan. Het bestand wordt vervolgens overschreven als je de volgende keer snel opslaat.

# NIVEAU

Het spelniveau heeft invloed op een aantal onderdelen, waaronder de beginkracht van de computergestuurde tegenstanders, het tempo waarmee je beschaving groeit enzovoorts.

## NIVEAUS

Dit zijn de niveaus van makkelijkst naar moeilijkst:

**SETTLER (KOLONIST)**

**CHIEFTAIN (OPPERHOOFD)**

**WARLORD (KRIJGSHEER)**

**PRINCE (PRINS)**

**KING (KONING)**

**EMPEROR (KEIZER)**

**IMMORTAL (ONSTERFELIJK)**

**DEITY (GODHEID)**

## EFFECTEN VAN NIVEAUS

'Prince' is het middelste niveau. Op dit niveau krijgen jij noch je computergestuurde tegenstanders een voordeel. Op lagere niveaus dan Prince krijg je bijvoorbeeld extra gevechtskracht en ervaring. Barbaren zijn op lagere niveaus ook minder agressief en slim.

Op hogere niveaus dan Prince ontvangen computergestuurde tegenstanders steeds grotere voordelen, zoals extra opbrengsten, gevechtskracht en technologie. Soms zullen ze met meer eenheden en technologieën beginnen en agressiever spelen dan op lagere niveaus.

# HET GAME OPTIONS-SCHERM

In het scherm 'Game Options' kun je een aantal instellingen aanpassen. Druk op de “L”- en “R”-knoppen om door de tabbladen te bladeren en de opties in die sectie aan te passen.




## GAME (SPEL)

Onder 'Game Options' vind je de volgende opties:

**Quick Combat (snelle gevechten):** Hiermee versnel je de gevechtsanimaties.

**Quick Movement (snelle verplaatsing):** Hiermee versnel je de animaties voor het verplaatsen van eenheden.

**Auto End Turn (beurt automatisch beëindigen):** Hiermee ga je automatisch naar de volgende beurt als je geen acties meer kunt doen.

**City Ranged Attack Turn Blocking (beurt blokkeren bij stad aanvallen):** Hiermee zet je het beurt blokkeren aan of uit tijdens een langeafstandsaanval op een stad.

**Advisor:** Hiermee zet je de informatie van je adviseur aan of uit.

**Turns between autosaves (beurten tot automatisch opslaan):** Hiermee bepaal je hoe vaak het spel automatisch wordt opgeslagen.

**Number of autosaves to keep (aantal automatisch opgeslagen bestanden):** Hiermee kun je instellen hoeveel opslagbestanden je wilt houden. Het oudste bestand wordt steeds gewist als er een nieuw bestand wordt opgeslagen.

**Time of Day (tijdstip):** Met deze schuifknop pas je het geanimeerde tijdstip aan.

**Animated Time of Day (geanimeerd tijdstip):** Hiermee zet je het geanimeerd tijdstip aan of uit.

**Camera Movement Friction (camerabewegingsfrictie):** Met deze schuifknop pas je de camerbeweging aan.

**Zoom Speed (snelheid in-/uitzoomen):** Met deze schuifknop pas je de snelheid aan van het in- en uitzoomen.

## AUDIO

In dit scherm kun je het volume van de verschillende soorten geluid instellen.

**Master Volume (hoofdvolume):** Bepaalt het volume van de hele game.

**Music Volume (muziekvolume):** Bepaalt het volume van de achtergrondmuziek.

**Sound Effects Volume (volume geluidseffecten):** Bepaalt het volume van effecten: explosies, strijdkreten enz.

**Ambient Sound Volume (volume achtergrondgeluiden):** Bepaalt het volume van achtergrondgeluiden: vogels, golven enz.

**Leader Speech Volume (volume leiderstemmen):** Bepaalt het volume van de stemmen van adviseurs en andere leiders.

## INTERFACE

In dit scherm kun je verschillende interfaces en opties aanpassen.

**Cinematic Subtitles (ondertiteling):** Met dit selectievakje zet je de ondertiteling aan of uit.

**Clock Format (klokweergave):** Hiermee kun je schakelen tussen een 12-uurs en 24-uurs weergave.

**Show Intro Video (introfilmpje tonen):** Als deze optie aan staat, wordt het introfilmpje afgespeeld aan het begin van een nieuw spel.

**Auto Unit Cycling (automatisch naar volgende eenheid):** De volgende eenheid wordt automatisch geselecteerd als dit is ingeschakeld.

**Minimap Size (afmeting minikaart):** Met deze schuifknop pas je de afmeting van de minikaart aan.

**Touch Tooltip Delay (tooltipduur):** Met deze schuifknop stel je in hoe lang een tooltip op het scherm wordt getoond.

SECTIE 2:

# DE BASIS



## INLEIDING

Deze sectie van de handleiding bevat een overzicht van *Sid Meier's Civilization VI* en legt alles uit wat je nodig hebt om te beginnen. Als je klaar bent, kun je de sectie 'Instellingen voor gevorderden' bekijken voor informatie over geavanceerde tactieken, multiplayer en meer.

Vergeet ook de Civilopedia in de game niet. Kijk op pagina 6 voor meer informatie over de Civilopedia.

# CIVILIZATION VI-BEURTENSYSTEEM

## OVERZICHT

*Civilization VI* kan met twee verschillende beurtensystemen worden gespeeld. Het standaard singleplayer-spel wordt om beurten gespeeld (zie hieronder), terwijl multiplayer-spellen gespeeld worden met gelijktijdige beurten.

## OM BEURTEN SPELEN

Een solospel *Civilization VI* wordt om beurten gespeeld: je speelt je beurt (verplaats je eenheden, doe aan diplomatie, beheer je steden enzovoorts). Elke tegenstander speelt zijn beurt, en daarna is het weer jouw beurt. Dit gaat zo door tot iemand wint.

## GELIJKTIJDIG SPELEN

Tijdens multiplayer-spellen worden er gelijktijdig beurten gespeeld. In dit speltype spelen jij en je tegenstanders allemaal tegelijk jullie beurt. Alle spelers verplaatsen hun eenheden, doen aan diplomatie, beheren hun steden enz., allemaal op hetzelfde moment. Als iedereen zijn orders heeft gegeven, eindigt de beurt en begint er een nieuwe. Als je wilt, kun je een timer instellen voor beurten. Zo beperk je de tijd die spelers hebben om hun orders in te voeren.

Spellen met gelijktijdige beurten kunnen erg leuk zijn, maar zijn misschien niet voor iedereen. We raden je aan om met beurtelingse spellen te oefenen in *Civilization VI* voor je een spel met gelijktijdige beurten begint.

# BESCHAVINGEN EN LEIDERS

Elke beschaving in *Civilization VI* is uniek, met een eigen 'kenmerk', gevechtseenheden en infrastructuur. De leider van een beschaving heeft ook zijn eigen kenmerk. Sommige kenmerken verschijnen vroeg in het spel, terwijl andere misschien later opduiken.

De kenmerken, unieke eenheden en infrastructuur van een beschaving en een leider worden weergegeven wanneer je een beschaving kiest. Je kunt ze ook terugvinden in de sectie 'Civilizations' in de Civilopedia.

## KENMERKEN VAN BESCHAVINGEN

Zoals hierboven beschreven heeft elke beschaving een uniek kenmerk, een speciaal voordeel tijdens het spel. Deze bonussen zijn krachtig en helpen vaak met het behalen van een specifieke overwinning. Frankrijk ontvangt bijvoorbeeld extra toerisme voor wonderen, waardoor ze erg goed zijn voor het behalen van een culturele overwinning.

## KENMERKEN VAN LEIDERS

Elke beschaving heeft een leider. Sommige beschavingen hebben slechts één beschikbare leider, maar andere beschavingen hebben meerdere leiders om uit te kiezen. Leiders hebben een uniek kenmerk, net als beschavingen. Deze kenmerken zijn anders dan de kenmerken van beschavingen en zijn specifiek voor elke leider: zelfs leiders van dezelfde beschaving hebben andere kenmerken.




## UNIEKE EENHEDEN

Elke beschaving beschikt over een of meer 'unieke eenheden'. Deze eenheden hebben allerlei verschillende effecten, van extra gevechtskracht tot aanvullende vaardigheden. Deze eenheden zijn alleen beschikbaar in specifieke tijdperken, en sommige unieke eenheden vervangen de standaardeenheden van andere beschavingen. Sommige kenmerken van leiders geven je nog meer unieke eenheden naast de eenheden van een beschaving.

## UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Alle beschavingen hebben hun eigen unieke infrastructuur. Dit kan een uniek gebouw zijn, zoals de Amerikaanse filmstudio, een uniek district, zoals het Braziliaanse carnaval, of zelfs verbeterde vakjes, zoals de Egyptische sfinx. Sommige van deze unieke infrastructuren vervangen de standaard infrastructuur in de game (het carnavaldistrict vervangt bijvoorbeeld het entertainmentdistrict), terwijl andere infrastructuren volledig uniek zijn, zoals de sfinx-verbetering.

# DE ADVISEUR

Als leider van een grootse beschaving heb je een deskundige adviseur aan je zijde voor begeleiding en advies. Zij wijst je op dingen die volgens haar belangrijk zijn of die je misschien bent vergeten.




## CONTACT OPNEMEN MET DE ADVISEUR

Tijdens het spelen duikt de adviseur af en toe op met advies. Vaak geeft ze links naar andere informatie die relevant is voor het onderwerp. Je kunt deze links volgen of de adviseur wegsturen door op de “A”-knop te drukken of met drie vingers op het scherm te tikken.




## DE ADVISEUR UITSCHAKELEN

In het scherm 'Game Options' onder de tab 'Game' kun je instellen hoeveel hulp je van de adviseur ontvangt. Je kunt het adviesniveau instellen op "New to Nintendo Switch" (nieuw op de Nintendo Switch), "New to Civilization" (onbekend met Civilization), "New to Civilization VI" (onbekend met Civilization VI) of 'Disabled' (uitgeschakeld). "New to Nintendo Switch" geeft advies dat past bij een speler met kennis van Civilization, die wel graag aanwijzingen krijgt over hoe je de game op de Switch speelt. "New to Civilization" geeft advies dat passend is voor geheel nieuwe Civilization-spelers en geeft uitleg over alle basisprincipes van de game. Met "New to Civilization VI" gaat de adviseur er vanuit dat je al eens een Civilization-game gespeeld en past ze haar advies aan zodat alleen de nieuwe mogelijkheden worden belicht. Als je voor 'Disabled' kiest, zal de adviseur helemaal niet verschijnen.

# DE INTERFACE

## HET HOOFDSCHERM

In het hoofdscherm breng je de meeste tijd door. Hier verplaats je eenheden, ga je gevechten aan en bouw je steden.




## DE HOOFDKAART

De hoofdkaart geeft de 'bekende wereld' weer: de locaties die je hebt verkend, je steden, het terrein, grondstoffen en verbeteringen, je eenheden en alle neutrale en vreemde landen die 'zichtbaar' zijn.

## NAVIGEREN OP DE HOOFDKAART

Er is een aantal manieren om je perspectief op de hoofdkaart te wijzigen

## RICHTEN EN SELECTEREN

Gebruik de linkerstick om het selectievak te verplaatsen. Gebruik de rechterstick om de camera over de hoofdkaart te bewegen. Druk op de rechterstick om het gebied waar je in bent te selecteren.

### IN- EN UITZOOMEN

Gebruik je “ZL”- en “ZR”-knoppen om in- en uit te zoomen.

### CENTREREN

Tik op een stadsvlag om je perspectief te centreren.

### AUTOCENTREREN TIJDENS EENHEIDSACTIVATIE

Wanneer een eenheid actief wordt tijdens je beurt, zal de hoofdkaart zich automatisch op die eenheid centreren.

**MINIKAART**
Klik op een plek op de minikaart om je hoofdkaart op die locatie te centreren.

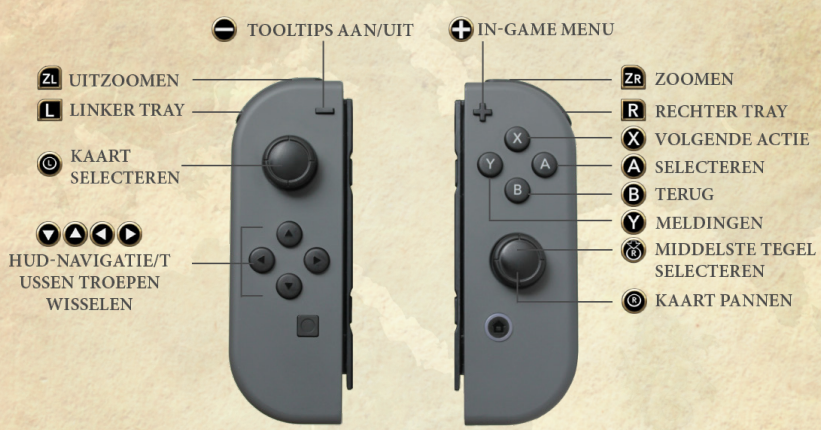
## DE MINIKAART

De minikaart is een veel kleinere weergave van de wereld, maar geeft een algemeen overzicht van de verkende wereld. Zoals hierboven beschreven, kun je de hoofdkaart centreren door op een willekeurige locatie op de minikaart te tikken.

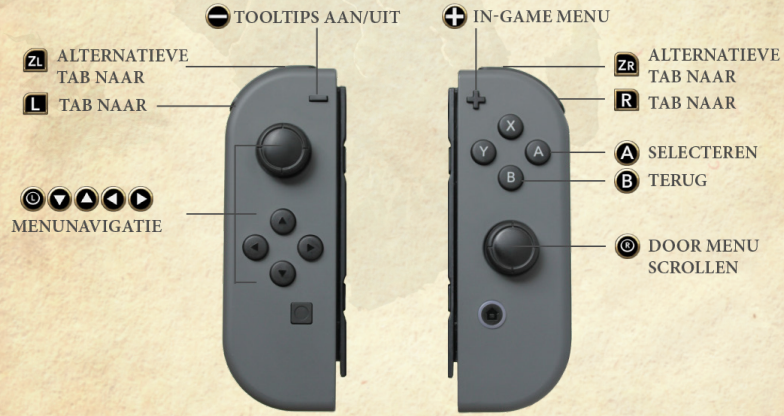
# BESTURING

*Civilization VI* kan het best gespeeld worden met de Joy-Con™ Controllers of de Nintendo Switch Pro Controller, maar kan ook via het touchscreen worden gespeeld.

## Besturing




## Menubesturing



# FOG OF WAR

De delen van de wereld die je in *Civilization VI* niet hebt verkend, liggen op de kaart verborgen in de 'Fog of War' (oorlogsmist).

De Fog of War bestaat uit het blanco perkament dat aan het begin van de game het overgrote deel van de wereld bedekt. Door eenheden te verplaatsen, dring je de Fog of War terug en onthul je meer van de wereld. Als de Fog of War is opgetrokken van een vakje, keert hij niet terug.

## DE DRIE STANDEN VAN KENNIS




### ZICHTBAAR

Als een vakje zichtbaar is voor een eenheid of je grondgebied, kun je het terrein zien en eventuele verbeteringen. Daarnaast zie je of hij is omringd door grenzen, onderdeel uitmaakt van een stad of wordt bevolkt door eenheden. Soms zie je de ook de grondstoffen van een zichtbaar vakje, maar dit is afhankelijk van je technologie.

### ONTHULD

Als de Fog of War is opgetrokken, maar het vakje op het moment niet zichtbaar is, is het vakje een beetje 'mistig' en lijkt het op een handgetekende kaart. Je kunt nog steeds zien over wat voor terrein het vakje beschikt en andere permanente kenmerken, zoals steden en verbeterde vakjes, maar niet welke eenheden er staan. Daarnaast zie je ook niet wat er aan het vakje wordt toegevoegd als deze niet meer zichtbaar is, zoals nieuwe verbeteringen of steden.

## FOG OF WAR

Vakjes onder het blanco perkament van de Fog of War zijn volstrekt onbekend. Je weet niet eens wat voor terrein er ligt of wie het land bevolkt.

## WAT JE ZIET

Je ziet alles wat zich binnen je grenzen bevindt en één vakje erbuiten. De meeste eenheden kunnen alles binnen 2 vakjes zien. Terrein kan invloed hebben op zichtbaarheid. Eenheden achter heuvels en blokkerende vakjes kunnen er niet overheen kijken, maar eenheden op heuvels kunnen over geblokkeerde vakjes heen kijken. Bepaalde promoties zorgen ervoor dat eenheden 1 vakje verder kunnen kijken. Later in de game kunnen marine-eenheden ook verder kijken.

## BLOKKEREND TERREIN

Bergen en natuurlijke wonderen zijn ondoordringbaar: ze blokkeren het zicht op alles wat er achter ze ligt (behalve vliegende eenheden).

Bossen, regenwouden en heuvels vallen allemaal onder 'blokkerend' terrein. Eenheden kunnen deze vakjes wel zien, maar ze kunnen er niet overheen kijken, behalve als ze op een heuvel staan. Eenheden op heuvels kunnen over blokkerend terrein heen kijken en zien wat erachter ligt, tenzij het aangrenzende vakje een heuvel met bos of regenwoud bevat.

## BLIND VUUR

Bepaalde langeafstandseenheden kunnen blind vuren, wat betekent dat ze kunnen schieten op doelwitten die zij niet kunnen zien, maar een van je andere eenheden wel.



# INFOSCHERMEN

*Civilization VI* bevat de volgende informatieschermen met samenvattingen en overzichten van je beschaving. Je kunt deze schermen oproepen met de knoppen in de linker en rechter tray-menu's, door op de "L"- en "R"-knoppen te drukken of door te tikken op het touchscreen.




Laten we bovenaan beginnen

## INFORMATIEBALK

De informatiebalk is de blauwe streep boven aan het scherm met belangrijke informatie, zoals opbrengsten (wetenschap, cultuur, geloof, goud enz.) en informatie over de grondstoffen die je hebt, het beurtnummer, de datum en de tijd.

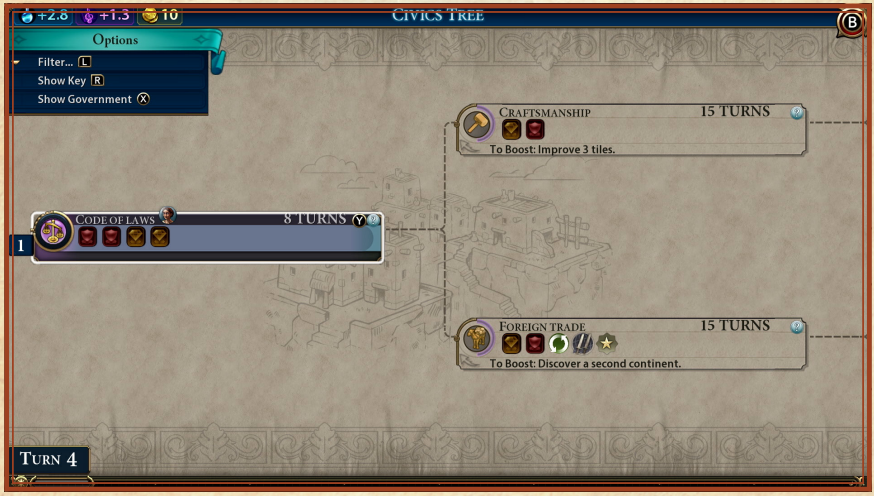
## KNOP TECHNOLOGIESCHEMA

In het linker tray-menu zet je met de eerste knop in het bovenste paneel het technologieschema aan of uit. Hier zie je een schema van alle technologieën die beschikbaar zijn, je huidige onderzoek, en welke andere technologieën dit onderzoek zal ontgrendelen. Lees de sectie 'Technologie' voor meer informatie.




## KNOP CIVICS-SCHEMA

In het linker tray-menu zet je met de tweede knop in het bovenste paneel het civics-schema aan of uit. Hier zie je een schema van alle civics die beschikbaar zijn, je huidige civic-onderzoek, en welke andere civics dit onderzoek zal ontgrendelen. Lees de sectie 'Civics' voor meer informatie.



## KNOP REGERINGEN

Als deze derde knop in het bovenste paneel van het linker tray-menu eenmaal is ontgrendeld met de civic 'Code of Laws', kun je hiermee het regeringen-scherm openen en sluiten. Op dit scherm kun je je huidige regering bekijken, beleidsvoeringen aannemen en een nieuwe, meer geavanceerde regering kiezen wanneer deze beschikbaar is. Lees de sectie 'Regeringen' voor meer informatie.




## KNOP RELIGIE

In het linker tray-menu zet je met de vierde knop in het bovenste paneel het religiescherm aan of uit. Hier kun je de voortgang van je huidige pantheon en religie zien, geloven toewijzen aan je pantheon en religie, en meer informatie vinden over de religies die al zijn opgericht in het spel. Lees de sectie 'Religies' voor meer informatie.

## KNOP GROOTSE MENSEN

In het linker tray-menu zet je met de vijfde knop in het bovenste paneel het grootse-mensenscherm aan of uit. Hier kun je de grootse mensen bekijken die beschikbaar zijn in het spel, en een archief bekijken van alle grootse mensen die al zijn opgeëist. Als je eenmaal genoeg grootse-mensen-punten in een bepaalde klasse hebt verzameld (punten voor grootse wetenschappers van het campusdistrict, bijvoorbeeld), kun je dit scherm openen en die grootse persoon opeisen. Lees de sectie 'Grootse mensen' voor meer informatie.

## KNOP MEESTERWERKEN

In het linker tray-menu zet je met de zesde en laatste knop in het bovenste paneel het meesterwerkenscherm aan of uit. Hier kun je alle meesterwerken bekijken en beheren die je hebt gemaakt (meesterwerken in de kunst, muziek en literatuur, maar ook artefacten en relieken). Je kunt meesterwerken naar andere gebouwen verplaatsen voor themabonussen op basis van hoe je ze combineert. Dit scherm is erg belangrijk als je een culturele overwinning wilt behalen. Lees de sectie 'Meesterwerken' voor meer informatie.

### DIPLOMATIEMENU
In het rechter tray-menu is een paneel dat portretten bevat van jezelf en de leiders die je tijdens het spel hebt ontmoet. Als je een van deze portretten selecteert, verschijnt het informatievenster van de betreffende leider. Hier zie je belangrijke informatie over die leider en opties voor mogelijke interacties, zoals afspraken maken, delegaties sturen enz. Lees de sectie 'Diplomatie' voor meer informatie.

### KNOP WERELDKLASSEMENT
Met deze knop in het paneel rechtsboven kun je het scherm 'Victory Progress' openen. Hier zie je je huidige voortgang op de verschillende paden naar de overwinning. Lees de sectie 'Overwinning' voor meer informatie.

### KNOP STADSTATEN
Dit is de tweede knop in het rechter tray-menu en je kunt er alle stadstaten mee bekijken en beheren die je bent tegengekomen, evenals bonussen die je verdiend hebt van afgezanten, en je suzereiniteit (als je bij hen bent aangesloten). Hier moet je ook zijn als je de oorlog wilt verklaren aan een stadstaat. Lees de sectie 'Stadstaten' voor meer informatie.

### KNOP SPIONAGEOVERZICHT
Dit is de derde knop in het rechter tray-menu en je kunt er al je spionageactiviteiten mee bekijken en beheren, je spionnen beheren en hun huidige status bekijken. Lees de sectie 'Spionage' voor meer informatie.

### KNOP HANDELSOVERZICHT
Dit is de vierde knop in het rechter tray-menu en je kunt er al je huidige handelsroutes mee bekijken, evenals een overzicht van alle handelsroutes uit het verleden. Lees de sectie 'Handelsroutes' voor meer informatie.

## TERREIN

In *Civilization VI* bestaat de wereld uit zeshoekige vakjes (ook wel hexagonen of tegels genoemd). Deze vakjes geven verschillende terreintypen weer, zoals woestijnen, of graslanden, en beschikken soms over 'eigenschappen' zoals bossen. Het terrein en de eigenschappen van een vakje zijn van grote invloed op de gevechten en verplaatsingen die er plaatsvinden.

### GRONDSTOFFEN
Grondstoffen verschijnen in bepaalde vakjes en zijn een bron van voedsel, productie en goud. Sommige geven een beschaving zelfs een speciale bonus. Sommige grondstoffen zijn vanaf het begin van de game zichtbaar, voor anderen moet je eerst bepaalde technologieën in handen hebben. Lees de sectie 'Grondstoffen' voor meer informatie.

### TERREINTYPEN
Er zijn negen terreintypen in de game, al zul je ze niet allemaal tegenkomen in iedere game.

## UITLEG VAN TERREINWAARDEN

**City Yield (stadsopbrengst):** Dit geeft aan hoeveel voedsel, goud of productiviteit een nabijgelegen stad ontvangt van een niet-verbeterd vakje van een van deze drie typen.

**Movement Cost (verplaatsingkosten):** De kosten in verplaatsingspunten (Movement Points) om op het vakje te gaan staan.

**Combat Modifier (gevechtsmodificatie):** De gewijzigde offensieve of defensieve kracht van de eenheid die het vakje bezet.

## KUST

Kustvakjes zijn de oceeaanvakjes die aan het land grenzen. Deze leveren voedsel en goud aan een nabijgelegen stad. Alleen marine-eenheden en ingescheepte landeenheden kunnen zich op een kustvakje begeven.

Je kunt geen steden bouwen op kusten; alleen marine-eenheden of ingescheepte eenheden kunnen zich op deze vakjes begeven.



## WOESTIJN

Woestijnvakjes kunnen op meerdere manieren gebruikt worden door een beschaving. Ze kunnen voordelen opleveren voor religies en opbrengsten, afhankelijk van de districten en wonderen die er door de betreffende beschaving gebouwd zijn. Andere eigenschappen, zoals ondergelopen vlaktes, kunnen zich ook op woestijnvakjes bevinden, waardoor hun waarde stijgt.




## GRASLAND

Over het algemeen produceren graslanden het meeste voedsel van alle terreintypen. Steden die in de buurt van graslanden zijn gebouwd groeien sneller dan steden op andere plekken. Het grootste nadeel van dit vakje is dat er geen defensieve bonus is voor nietsvermoedende eenheden.



## HEUVELS

Heuvels zijn, tja, heuvels. Het valt niet mee om heuvels te bewerken en trotseren, maar ze bieden goede verdedigingsbonussen en herbergen diverse grondstoffen. Eenheden op heuvels kunnen over blokkerend terrein heen kijken.

Heuvels verbeteren de productiviteit van een nabijgelegen stad en bieden belangrijke gevechtsbonussen.




## BERG

Bergen zijn opgehoogd terrein en kunnen alleen door vliegende eenheden worden bedwongen. Soms leveren ze zoetwater of andere bonussen aan nabijgelegen districten en steden.



## OCEAAN

Oceanen leveren alleen voedsel en goud als de nabijgelegen stad over de juiste technologie beschikt.




## VLAKTE

Vlaktes leveren een combinatie van voedsel en productie aan een nabijgelegen stad. Een stad die omringd wordt door vlaktes groeit minder snel dan een stad met grasland, maar is wel veel productiever.



## SNEEUW

Sneeuw levert geen voedsel of productie aan een nabijgelegen stad.
Natuurlijk kan een sneeuwvakje een nuttige grondstof bevatten, maar verder zijn het koude, onherbergzame plekken.




## TOENDRA

Toendra's zijn de deels bevroren landvlaktes die je aantreft in de koudere delen van de wereld. Ze zijn minder nuttig dan vlaktes of graslanden, maar wel iets beter dan sneeuw. Tenzij je wanhopig op zoek bent naar grondstoffen of verder geen kant op kunt, heeft het weinig zin om te bouwen op toendra's. De uitzondering is natuurlijk als je beschaving voordelen kan halen uit de toendra, zoals Rusland.



## EIGENSCHAPPEN

Eigenschappen zijn terreinonderdelen of planten die zich op het terrein van een vakje bevinden. Een graslandvakje kan bijvoorbeeld een bos of moeras bevatten. Deze eigenschappen beïnvloeden de productiviteit van een vakje en mogelijk ook de hoeveelheid verplaatsingspunten die een eenheid moet besteden om het vakje te betreden. Eigenschappen kunnen ook voor defensieve gevechtsbonussen zorgen of een eenheid op het vakje straffen.

## EIGENSCHAPSWAARDEN

Net als het terrein zelf hebben de eigenschappen ook invloed op de stadsopbrengst, de gevechten en het verplaatsen.

## CONTAMINATIE

Contaminatie als gevolg van radioactieve neerslag is een speciale 'eigenschap' (of eigenlijk een soort anti-eigenschap) die optreedt als er nucleaire wapens zijn ingeslagen. Radioactieve neerslag vermindert de opbrengst van een vakje tot deze gereinigd is door een bouwer.

Als je reparaties wilt maken of verbeteringen wilt bouwen, moet de radioactieve neerslag eerst worden opgeruimd door een bouwer.



## ONDERGELOPEN VLAKTES

Ondergelopen vlaktes zijn laaggelegen gebieden die aan rivieren grenzen. De rivier stroomt elk jaar over en voorziet het aangrenzende land daarmee van water en voedingsstoffen. Daardoor zijn ondergelopen vlaktes ontzettend vruchtbaar, en vormen ze de meest productieve landbouwgrond ter wereld. Het oude Egypte had het grootste deel van zijn rijkdom en macht te danken aan de jaarlijkse overstroming van de Nijl.

Je vindt ondergelopen vlaktes alleen in woestijnvakjes die grenzen aan een rivier.



## BOSSEN

Voor de vroege mens speelden bossen een enorm belangrijke rol. Bossen leverden hout voor vuur, gereedschap en onderdak en dankzij de vele dieren die er leefden, kon de mens in haar levensbehoeften voorzien. Als je stad groeit, is het verleidelijk om bossen te kappen voor landbouwgrond, maar een verstandig leider richt geen kaalslag aan. Bossen zorgen voor productiviteit en een goed humeur. Bovendien ontvangen militaire eenheden die in bossen zijn gelegerd een flinke verdedigingsbonus.




## IJS

IJs is ijs, meer kunnen we er ook niet van maken. Het heeft een beschaving nauwelijks iets te bieden. IJs is niet te trotseren en levert niks op. Laat ijs maar lekker met rust.



## REGENWOUD

Duister, onheilspellend en dodelijk voor leken: regenwouden zijn een rijke bron van voedsel voor degenen met de vaardigheden en kennis om erin te overleven. Regenwouden leveren echter niet veel op qua materiaal, en een groeiende beschaving kan weleens toegeven aan de verleiding om ze te mijnen of te bewerken tot akkerland. Aan de andere kant ontvangen militaire eenheden die in een regenwoud zijn gelegerd een flinke verdedigingsbonus. Regenwoudvakjes die gekapt worden, veranderen in vlaktes.




## MOERAS

Moerassen hebben een grote biodiversiteit, maar verder hebben ze een hongerige, uitdijende beschaving weinig te bieden. Je kunt moerassen droogleggen en als landbouwgrond gebruiken voor een hogere opbrengst. Hou er rekening mee dat militaire eenheden een flinke straf krijgen als ze in het moeras worden aangevallen.



## OASE

Een oase is een weelderig, groen gebied in een woestijn, en is meestal te danken aan een rijke en heldere waterbron. Oases zijn ontzettend kostbare bronnen in een anderszins dorre en levenloze woestijn, en woestijnstammen vechten er dan ook regelmatig om.

Oases zijn alleen te vinden op woestijnvakjes.




## NATUURWONDEREN

Natuurwonderen zijn de grootste, prachtigste creaties van de natuur die ons allemaal inspireren en versteld doen staan. Of je het nu hebt over Crater Lake of het Groot Barrièrerif, natuurwonderen tonen de ongeëvenaarde schoonheid van de natuur.

Alle natuurwonderen geven je beschaving unieke voordelen, en sommige hebben zelfs aanvullende effecten: als je bijvoorbeeld versterkt naast de Dode Zee, wordt de gezondheid van je eenheden direct aangevuld.

## RIVIEREN

Steden worden niet voor niets al sinds mensenheugenis aan rivieren gebouwd. Rivieren zorgen voor irrigatie, verbeteren het boerenland rond de stad en geven bonussen aan commerciële districten. Een rivier kan cruciaal zijn voor de groei van een stad, omdat het een aangename zoetwaterbron is.

## RIVIERLOCATIES

In tegenstelling tot andere eigenschappen lopen rivieren langs de randen van vakjes in plaats van erdoorheen. Alle aan een rivier grenzende vakjes en eenheden doen hier dus hun voordeel mee, zonder dat ze kostbare ruimte voor productie innemen.

### OFFENSIEVE STRAF
Als iemand aanvalt via een rivier, krijgt de aanvallende eenheid -5 gevechtskracht.

### VERPLAATSINGSEFFECT
Het oversteken van een rivier kost 3 verplaatsingspunten, en eenheden kunnen nog een keer bewegen als ze punten overhebben. Er zijn geen extra kosten voor het oversteken zodra er een middeleeuwse weg over de rivier ligt.

## GRONDSTOFFEN

Grondstoffen zijn bronnen voor voedsel, productiviteit of cultuur, en kunnen een beschaving voorzien van speciale bonussen. De rijkdom en macht van je kolonie hangt in grote mate af van de hoeveelheid en de soorten grondstoffen in je bezit. Je kunt gebruikmaken van een grondstof als deze zich binnen de grenzen van je beschaving bevindt. Daarnaast moet je de juiste verbetering bouwen in het betreffende vakje of er een stad op bouwen. Om bijvoorbeeld te profiteren van de grondstof 'banaan' moet je de verbetering 'plantage' aanleggen.

Er zijn drie soorten grondstoffen: bonus, strategisch en luxe. Ze leveren alle drie iets op voor nabijgelegen steden, maar strategische en luxe grondstoffen bieden belangrijke extra voordelen (zie hieronder).

Mogelijk heb je niet toegang tot alle grondstoffen binnen je grenzen. Om aan ontbrekende grondstoffen te komen, kun je ruilen met andere beschavingen.

### BONUSGRONDSTOFFEN
Bonusgrondstoffen vergroten de opbrengst van een vakje. Bonusgrondstoffen kunnen niet worden geruild met andere beschavingen.



BANANEN



HERTEN



VEE



VISSEN



KOPER



RIJST



KRABBEN



SCHAPEN



STEEN



TARWE

## LUXE GRONDSTOFFEN

Luxe grondstoffen geven de opbrengst van een vakje een kleine bonus en vergroten het geluk van je beschaving door voorzieningen te produceren als ze verbeterd worden. Slechts één bron van een bepaalde luxe grondstof produceert voorzieningen, die gedeeld worden door de vier hulpbehoevende steden in je rijk. Als je bijvoorbeeld 2 citrus-grondstoffen rond je hoofdstad hebt verbeterd, produceert alleen de eerste voorzieningen voor je rijk. Je kunt de tweede citrus ruilen met een andere beschaving voor iets wat je nodig hebt, zoals goud of een andere grondstof.



CITRUS



KOFFIE



CACAO



KATOEN



DIAMANTEN



WIEROOK



VERFSTOF



IVOOR



BONT



JADE



GIPS



MARMER



KWIK



ZILVER



PARELS



KRUIDEN



ZOUT



SUIKER



ZIJDE



THEE



**TRUFFELS**



**WALVISSEN**



**TABAK**



**WIJN**

## STRATEGISCHE GRONDSTOFFEN

Strategische grondstoffen zijn niet altijd meteen zichtbaar; soms moet je een bepaalde technologie onder de knie hebben voor ze op de kaart verschijnen. Als je bijvoorbeeld onderzoek doet naar de technologie 'Bronze Working' (bronswerk), zie je ijzer op de kaart verschijnen.

Strategische grondstoffen stellen je in staat om bepaalde eenheden te produceren. Als je een verbetering bouwt
op een strategisch grondstofvakje, ontvang je die grondstof.

Om een strategische grondstofeenheid te produceren in een stad, moet je 2 van die grondstof hebben. Als de stad een geschikt militair district heeft (kampementen voor landeenheden, havens voor watereenheden, vliegterrein voor luchteenheden) heb je slechts 1 van de betreffende grondstof nodig. Om een strategische grondstofeenheid te kopen, heb je 2 van de betreffende grondstof nodig.

Boven aan het hoofdscherm kun je zien hoeveel je van elke strategische grondstofeenheid hebt.



**ALUMINUM**



**PAARDEN**



**STEENKOOL**



**IJZER**



**SALPETER**



**URANIUM**



**OLIE**

# EENHEDEN

In *Civilization VI* gebruiken we de term 'eenheid' (Unit) voor alles wat zich over de map kan verplaatsen. Er zijn verschillende soorten eenheden: landgevechtseenheden, marinegevechtseenheden, burgereenheden, ondersteuningseenheden enzovoorts. Het merendeel van de beschikbare eenheden bestaat uit land- en marinegevechtseenheden.

## EENHEDEN PRODUCEREN

Eenheden produceer je in steden. De productiekosten van elke eenheid geven aan hoeveel productiepunten een stad moet uitgeven om een eenheid te kunnen produceren. Daarnaast moet je beschaving voldoende kennis hebben van de vereiste technologie. Zo kun je pas een boogschuttereenheid produceren als je bekend bent met de technologie 'Archery' (boogschieten). Voor de productie van bepaalde eenheden zijn ook nog eens bepaalde grondstoffen nodig. Zo kun je zonder ijzer bijvoorbeeld geen zwaardvechters produceren.




## KENMERKEN VAN EENHEDEN

Alle eenheden hebben drie basiswaarden: verplaatsingssnelheid, gevechtskracht en promoties.

### VERPLAATSINGSSNELHEID

Verplaatsingsspunten (Movement Points) geven aan over hoeveel ongehinderde vakjes een eenheid zich kan verplaatsen. De meeste eenheden beschikken over 2 verplaatsingspunten. Lees de sectie 'Verplaasen' voor meer informatie.

## KORTEAFSTANDSKRACHT
Korteafstandskracht (Melee Strength) geeft aan hoe sterk een eenheid is tijdens gevechten. Gevechtskracht geeft aan hoe sterk een eenheid is tijdens gevechten; gevechtskracht wordt weergegeven als korteafstandskracht of langeafstandskracht. De krijger, de eerste gevechtseenheid die tot je beschikking staat, heeft een korteafstandskracht van 20. Niet-vechtende eenheden, zoals kolonistens en bouwers, hebben geen gevechtskracht, dus deze eenheden worden gevangen of vernietigd bij een aanval van een militaire eenheid.

## PROMOTIES
Een militaire eenheid kan promoties verdienen door te trainen of zich te bewijzen in de strijd.

## SPECIALE VAARDIGHEDEN
Veel eenheden beschikken over speciale vaardigheden waarmee ze zich onderscheiden van andere eenheden. Kolonisten zijn bijvoorbeeld de enigen die nieuwe steden kunnen bouwen, terwijl boogschutters van een afstand kunnen aanvallen. Bekijk het Civilopedia-artikel van een eenheid om zijn speciale vaardigheden te bekijken.

## UNIEKE EENHEDEN
Elke beschaving in *Civilization VI* heeft een of meer unieke eenheden die op een of andere manier beter zijn dan de gewone versie van die eenheid. De Amerikaanse beschaving heeft bijvoorbeeld een P-51 Mustang in plaats van een straaljagereenheid. De Griekse beschaving heeft hoplieten in plaats van speervechters.

Bekijk het Civilopedia-artikel van een beschaving om de bijbehorende speciale eenheid te bekijken.

## EENHEDEN VERPLAATSEN
Over het algemeen verplaatsen eenheden zich van vakje naar vakje door verplaatsingspunten uit te geven. Eenheden moeten over het vereiste aantal verplaatsingspunten beschikken voor ze zich naar een vakje kunnen verplaatsen, tenzij ze op hun beurt nog niet hebben bewogen; in dat geval mogen ze altijd minstens één vakje bewegen.

Eenheden zijn onderhevig aan beperkingen. Aan het eind van een beurt mogen er geen twee landgevechtseenheden van dezelfde klasse in hetzelfde vakje staan, en hetzelfde geldt voor twee burgereenheden (kolonisten, bouwers, grootse mensen enz.). De meeste eenheden zijn beperkt in hun mogelijkheden. Zo kunnen landeenheden zich niet begeven op bergvakjes en zijn landvakjes onbegaanbaar voor marine-eenheden. Dankzij wegverbeteringen kunnen eenheden zich sneller over het land verplaatsen.

Je kunt ook verschillende eenheidsklassen in hetzelfde vakje in formaties opstellen. Je kunt een krijger (landgevechtseenheid) bijvoorbeeld op hetzelfde vakje plaatsen als een bouwer (burgereenheid)
en een stormram (ondersteuningseenheid).

Lees de sectie 'Verplaasen' voor meer informatie.




## VECHTEN MET EENHEDEN

Militaire eenheden kunnen het opnemen tegen andere eenheden of steden. De meeste militaire eenheden zijn korteafstandseenheden. Dit betekent dat ze alleen vijanden in aangrenzende vakjes kunnen aanvallen. Maar er bestaan ook langeafstandseenheden die één of meer vakjes kunnen overbruggen.

Lees de sectie 'Gevechten' voor meer informatie.

## PROMOTIES

Als een militaire eenheid een gevecht overleeft, verdient deze soms ervaringspunten (XP) die gebruikt kunnen worden om promoties aan te schaffen voor die eenheid. Promoties kunnen de vaardigheden van een eenheid verbeteren in bepaalde situaties (bijvoorbeeld als deze in een bos verdedigt) of een ander voordeel geven tijdens gevechten.

## NIET-VECHTENDE EENHEDEN

Er zijn verschillende soorten niet-vechtende eenheden kolonisten, bouwers, handelaars, religieuze eenheden en grootse mensen. Elk van deze eenheden speelt een cruciale rol in het succes van een beschaving. Zoals de naam al aangeeft, kunnen deze eenheden niet vechten. Elk van deze eenheden speelt een cruciale rol in het succes van een beschaving. Zoals de naam al aangeeft, kunnen deze eenheden niet vechten. Als je eenheid zich alleen in een vakje bevindt en wordt aangevallen door een vijand, wordt je eenheid automatisch gevangengenomen, teruggestuurd naar vriendelijk gebied of vernietigd. Het is dan ook aan te raden om deze kwetsbare eenheden te laten vergezellen door militaire eenheden als je je buiten de stadsgrenzen begeeft.

## LANDGEVECHTSEENHEDEN

Gevechtseenheden zijn verdeeld in verschillende klassen met hun eigen vaardigheden en toepassingen.

### VERKENNINGSEENHEDEN

Deze eenheden worden gebruikt om te verkennen. Ze kunnen zich doorgaans verder verplaatsen en hun promoties bieden terrein-, zicht- en sluipvaardigheden. Deze eenheden kunnen aanvallen, maar zijn meestal niet zo sterk tijdens gevechten. Voorbeelden van verkenningseenheden zijn de scout en de ranger.

### KORTEAFSTANDSEENHEDEN

Dit zijn landeenheden die vijanden in aangrenzende landvakjes kunnen aanvallen. Ze kunnen geen vijanden op zee aanvallen en ook geen vijanden op meer dan één vakje afstand. Voorbeelden van korteafstandseenheden zijn krijgers, musketiers, infanterie en meer.

### LANGEAFSTANDSEENHEDEN

Dit zijn eenheden die vijanden kunnen aanvallen in aangrenzende of verder gelegen vakjes. De waarde 'Range' geeft aan over welke afstand een eenheid kan aanvallen, terwijl de kracht van een langeafstandsaanval wordt weergegeven door de waarde 'Ranged Combat'.

Langeafstandseenheden vallen altijd van een afstand aan, ook als die eenheid zich in een aangrenzend vakje bevindt. Langeafstandseenheden gebruiken hun korteafstandskracht alleen als ze zich moeten verdedigen tegen een aanval van een andere eenheid.

### BELEGERINGSEENHEDEN

Dit zijn zware langeafstandseenheden die een bonus krijgen als ze een stad of district aanvallen. Voorbeelden van belegeringseenheden zijn katapulten, kanonnen, artillerie en meer.

### ANTICAVALERIE-EENHEDEN

Dit zijn de eenheden die spiesen en speren hanteren. Ze krijgen altijd een gevechtsbonus tegen lichte en zware cavalerie-eenheden.

### LICHTE CAVALERIE-EENHEDEN

Eenheden als de ruiter en cavalerie vallen onder lichte cavalerie-eenheden. Dit zijn flankerende eenheden te paard die bezette gebieden altijd negeren. Het zijn tevens de snelste landeenheden in de game.

### ZWARE CAVALERIE-EENHEDEN

Dit zijn snelle landeenheden die bezette gebieden negeren, net als de lichte cavalerie. Deze eenheden beschikken over zwaardere pantsers dan lichte cavalerie. De ridder en zware strijdwagen zijn voorbeelden van zware cavalerie.

## MARINE-EENHEDEN

Marine-eenheden kunnen zich door water verplaatsen en kunnen niet op het land komen. Sommige marine-eenheden kunnen zich alleen in kustwateren begeven, terwijl andere de diepe wateren van oceanen kunnen trotseren. Dat hangt af van het type en de technologische vooruitgang. Er zijn vier soorten marine-eenheden: korteafstandsschepen, langeafstandsschepen, jagers en vliegdekschepen.

### KORTEAFSTANDSSCHEPEN

Dit zijn basiseenheden die tegen langeafstandsschepen en vliegdekschepen kunnen vechten. Ze kunnen ook gebruikt worden om steden te veroveren. Eenheden als de karveel en galei vallen onder deze klasse.

### LANGEAFSTANDSSCHEPEN

Deze eenheden hebben een gevechtsbonus tegen districten. De quadrireem en het slagschip vallen onder deze klasse.

### JAGER

Deze eenheden zijn perfect voor snelle, korte aanvallen. In latere tijdperken worden ze voorzien van stealth-technologie en de mogelijkheid om goud te plunderen tijdens een aanval. Het kaperschip en de onderzeeër vallen onder deze klasse.

### VLIEGDEKSCHIP

Dit is een speciale marine-eenheid die als mobiele landingsbaan dient.

## LUCHTEENHEDEN
De naam zegt het al, deze eenheden verplaatsen zich door de lucht. Ze zijn later in het spel van cruciaal belang, want de winnaar wordt vaak bepaalt door wie het luchtruim regeert.

## STRAALJAGER
Deze gevechtseenheden krijgen een bonus tegen bommenwerpers.

## BOMMENWERPER
Deze klasse dient als belegeringseenheid en ontvangt een bonus tegen steden en districten. Bommenwerpers kunnen verbeteringen 'plunderen'.

## ACTIES VAN EENHEDEN
Een actieve eenheid kan een of meerdere acties uitvoeren. Klik op het actie-icoontje van een eenheid om die actie uit te voeren.

**Create Escort Formation (escorte creëren):** koppel 2 eenheden van verschillende typen zodat ze bij elkaar blijven (militair en burger, militair en ondersteuning enz.)




**Move to (ga naar):** geef je huidige eenheid de opdracht zich naar het geselecteerde vakje te begeven.




**Sleep (slapen):** de eenheid doet niets zolang je geen nieuwe orders geeft. Een slapende eenheid wordt tijdens een volgende beurt niet actief. Je moet hem handmatig selecteren.




**Fortify (versterken):** de eenheid doet niets zolang je geen nieuwe orders geeft. De eenheid ontvangt een verdedigingsbonus.




**Fortify Until Healed (versterken tot volledig hersteld):** de eenheid wordt pas actief als hij volledig is hersteld. De eenheid ontvangt een verdedigingsbonus en geneest elke beurt.




**WMD Strike-Nuclear Weapon (massavernieting: nucleair wapen):** lanceert een nucleair wapen op het gekozen vakje. Het doelwit en alle omringende vakjes binnen het bereik van de inslag lopen enorme schade op.




**WMD Strike-Theromonuclear Weapon (massavernieting: thermonucleair wapen):** Lanceert een thermonucleair wapen op het gekozen vakje. Het doelwit en alle omringende vakjes binnen het bereik van de inslag lopen enorme schade op.




**Rebase (nieuwe basis):** geef een luchteenheid opdracht om zich te stationeren in een andere stad.




**Range Attack (aanvallen op afstand):** voer een langeafstandsaanval uit op een geselecteerd vakje.




**Pillage (plunderen):** geef een eenheid opdracht om de verbetering op het huidige vakje te vernietigen. Je moet de verbetering, de weg of het gebouw repareren voordat je deze opnieuw kunt gebruiken.




**Found City (stad stichten):** geef een kolonist opdracht om een nieuwe stad te stichten op het huidige vakje. Dit kost je een kolonist.




**Activate Great Person (groots persoon activeren):** door bepaalde grote personen te activeren, activeer je hun unieke speciale vaardigheid. Dit kost je een groots persoon na één of meer aanwendingen.




**Automate Explore (verkenning automatiseren):** geef een eenheid opdracht om nieuwe gebieden in kaart te brengen. Deze eenheid verplaatst zich elke beurt tot je de automatisering stopzet.




**Cancel (annuleren):** annuleer de laatste opdracht die je aan een eenheid hebt gegeven. Dit kan van pas komen als je per ongeluk een verkeerde opdracht hebt gegeven.




**Wake (wekken):** wek de slapende eenheid.




**Delete (verwijderen):** verwijder de actieve eenheid voorgoed en ontvang daar een kleine hoeveelheid goud voor.

# VERPLAATSING

Tijdens het spelen van *Civilization VI* breng je een groot deel van je tijd door met het verplaatsen van eenheden over de wereld. Je stuurt je militairen eropuit om het land te verkennen of te vechten met je buren. Je bouwers trekken naar nieuwe vakjes om terrein te verbeteren. Je kolonisten gaan op zoek naar geschikte locaties voor de vestiging van nieuwe steden.

De volgende regels gelden voor het verplaatsen van land- en marine-eenheden. Luchteenheden hebben hun eigen speciale regels; deze treden pas later in het spel op, en zijn beschreven in 'Regels voor gevorderden'.

## ZO GEEF JE EEN EENHEID OPDRACHT ZICH TE VERPLAATSEN

### LINKERSTICK & A-KNOP

Als een eenheid is geselecteerd en de "Move Mode"-actieknop is geactiveerd met de linkerstick, kun je een eenheid naar elke plek op de kaart verplaatsen door het selectievak te richten en op de "A"-knop te drukken.

### TOEGESTANE EN NIET-TOEGESTANE ACTIES

Als een locatie niet is toegestaan voor die eenheid, kun je de opdracht niet geven (als je bijvoorbeeld naar een vakje met een berg probeert te verplaatsen).

Als de locatie wel is toegestaan, begeeft je eenheid zich naar het aangewezen vakje zolang hij genoeg verplaatsingspunten heeft. Als de eenheid geen verplaatsingspunten meer heeft, wordt de opdracht opgeslagen en de volgende beurt automatisch uitgevoerd.

## VERPLAATSEN OVER MEERDERE BEURTEN

Als een eenheid meerdere beurten nodig heeft om een bestemming te bereiken, zal hij de kortste route kiezen. De eenheid zal zijn weg per beurt vervolgen tot hij zijn bestemming heeft bereikt.

Als een eenheid zijn bestemming niet kan bereiken, bijvoorbeeld omdat na verkenning duidelijk is dat het vakje zich in een oceaan bevindt en je de eenheid niet kunt inschepen of omdat een andere eenheid het vakje bezet, zal de eenheid stoppen en om een nieuwe opdracht vragen.

Je kunt een opdracht op elk moment wijzigen door op een eenheid te klikken en vervolgens een nieuwe opdracht te geven of je eerdere opdracht te annuleren door op 'Cancel Orders' te klikken.




## VERPLAATSINGSPUNTEN

Alle mobiele eenheden hebben een bepaald aantal verplaatsingspunten (Movement Points) die ze elke beurt uit kunnen geven om zich te verplaatsen. Als alle punten zijn uitgegeven, moeten ze wachten tot de volgende beurt (met uitzondering van speciale eenheden die vervoerd worden door andere eenheden).

De meeste landeenheden beginnen met 2 punten, cavalerie- en marine-eenheden hebben er meer.

## VERPLAATSINGSPUNTEN UITGEVEN

Eenheden verbruiken punten om naar een nieuwe vakje te gaan. Het terrein bepaalt hoeveel punten een eenheid kwijt is om zicht te kunnen verplaatsen. Het verlaten van je huidige vakje kost je niks. Er worden alleen punten afgetrokken voor het betreden van een vakje.

Raadpleeg de terreinregels voor meer informatie over de verplaatsingspunten. Over het algemeen kost het betreden van open terrein als graslanden en vlaktes je 1 punt, terwijl bossen en heuvels je 2 punten kosten. Daarnaast verbruik je 3 punten om een rivier over te steken (tenzij je een brug kunt gebruiken).

Als de eenheid al zijn punten heeft verbruikt, of als het volgende vakje meer punten vereist dan de eenheid heeft, stopt hij met verplaatsen.

## WEGEN

Wegen verminderen of verwijderen de extra verplaatsingskosten op veilig of neutraal terrein. Als een eenheid zich van het ene vakje met een weg naar het andere vakje met een weg begeeft, is de eenheid veel minder punten kwijt dan normaal. Zolang een eenheid punten over heeft, kan hij zich via de weg blijven verplaatsen.




## NIET-TOEGESTANE ACTIES

Bepaalde vakjes zijn niet toegankelijk voor bepaalde eenheden. Een marine-eenheid heeft bijvoorbeeld geen toegang tot een landvakje dat geen stad is en een grondeenheid kan zich niet op een berg- of oceaanvakje begeven. Als een eenheid geen toegang heeft tot een vakje kun je een eenheid er niet naartoe verplaatsen. Soms ontdek je pas tijdens het verplaatsen dat de actie niet is toegestaan. In dat geval zal de eenheid stoppen zodra hij ontdekt dat hij fout zit en wachten op nieuwe opdrachten.

## BEZETTINGSBEPERKINGEN

Tot aan het industriële tijdperk kan maximaal één eenheid van een bepaalde klasse (gevecht, ondersteuning, burger en handel) zijn beurt beëindigen in een vakje. Een enkele gevechtseenheid met een ondersteuningseenheid en een enkele burgereenheid kunnen wel samen in een vakje een beurt beëindigen.




Een eenheid kan een andere eenheid passeren zolang hij genoeg punten heeft om een actie af te ronden en niet eindigt in hetzelfde vakje als een andere eenheid van hetzelfde type.

Als je de civic 'Nationalism' echter hebt onderzocht, kun je eenheden combineren. Lees de sectie 'Korpsen en legers' voor meer informatie.

## VERPLAATSING TIJDENS GEVECHTEN

### AANVALSOPDRACHTEN

Over het algemeen zal een eenheid die zich begeeft in een vakje dat wordt bezet door een vijand die opdracht opvatten als een bevel om tot de aanval over te gaan. Wanneer de verplaatste eenheid niet geschikt is voor gevechten, zal de eenheid stoppen en vragen om nieuwe opdrachten.

### BEZETTE GEBIEDEN

Gevechtseenheden bezetten een gebied dat ook de omringende vakjes bestrijkt. Als een eenheid zich op zo'n vijandelijk gebied begeeft, kost dit hem al zijn verplaatsingspunten. Cavalerie-eenheden zijn hier een uitzondering op, omdat zij snel genoeg zijn om te ontsnappen.

## VERPLAATSEN OP WATER

Over het algemeen gelden voor marine-eenheden dezelfde regels als voor landeenheden, met als verschil dat ze zich over het water verplaatsen. Vroege marine-eenheden zijn vaak beperkt tot kustwateren (aangrenzend aan landvakjes) en kuststeden. Later zul je marine-eenheden produceren die zich op oceaanvakjes kunnen begeven om de oceaan te verkennen. Marine-eenheden hebben geen toegang tot ijsvakjes.

## INGESCHEEPTE LANDEENHEDEN

Over het algemeen kunnen landeenheden zich niet op watervakjes begeven. Als je de technologie 'Sailing' echter hebt geleerd, kunnen bouwers zich in kustwater begeven. Na 'Shipbuilding' kunnen alle eenheden inschepen. Om een eenheid in te schepen, geef je hem opdracht om naar het water te gaan. Een landeenheid verbruikt al zijn verplaatsingspunten bij het inschepen (tenzij je als Noorwegen speelt, of als je inscheept vanaf een kuststad of havendistrict).




Op het water is een ingescheepte eenheid enorm traag en hulpeloos. De eenheid kan niet vechten is een makkelijke prooi voor vijandelijke marine-eenheden. Het is belangrijk om ingescheepte landeenheden te vergezellen door een krachtige marine-eenheid.

Als de eenheid zich naast een landvakje bevindt, kun je opdracht geven om op het droge te gaan.

# GEVECHTEN

Gevechten zijn confrontaties tussen twee politieke entiteiten die oorlog voeren met elkaar. Een beschaving kan oorlog voeren met een andere beschaving of met een stadstaat. Barbaren voeren altijd oorlog met alle beschavingen en stadstaten.

Er zijn vier soorten militaire gevechten: korteafstandsgevechten, langeafstandsgevechten, zeegevechten en luchtgevechten. De eerste twee komen het meest voor. Luchtgevechten vinden pas plaats als iemand vliegtuigen heeft uitgevonden.

Dit komt pas later in het spel van pas, dus je hoeft je in het begin nog niet bezig te houden met het uitvoeren van luchtgevechten. Luchtgevechten worden besproken in de sectie 'Regels voor gevorderden' (zie de sectie 'Luchtgevechten').

# OORLOG VERKLAREN

Je kunt een andere beschaving op verschillende manieren de oorlog verklaren en vice versa.

## OORLOG VERKLAREN OP DIPLOMATIEKE WIJZE

Je kunt een beschaving de oorlog verklaren via het venster 'Diplomacy' (zie de sectie 'Diplomatie'). Klik op de stad van een stadstaat of gebruik het menu stadstaten in het rechter tray-menu en selecteer de knop "Declare War" om die stadstaat de oorlog te verklaren. Er zijn twee typen oorlogsverklaringen: verrassingsoorlogen en formele oorlogen.



## EEN VERRASSINGSOORLOG VERKLAREN

Een verrassingsoorlog houdt in dat je geen aanklacht indient en geen geldige reden hebt. Je wilt gewoon heel graag aanvallen. Verrasingsoorlogen hebben een hogere straf dan formele oorlogen, omdat je een barbaarse handeling uitvoert. Een verrassingsoorlog later in het spel doet meer diplomatieke schade dan een oorlog die eerder in het spel plaatsvindt.



## EEN FORMELE OORLOG VERKLAREN

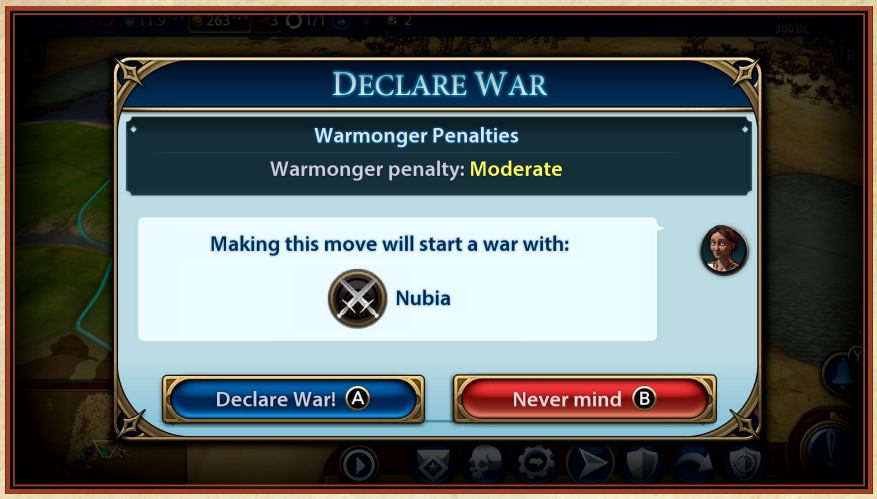
Als je een aanklacht indient tegen een beschaving voor je ze formeel de oorlog verklaart, zullen je buurlanden je als 'beschaafder' zien. Ze zullen je misschien nog steeds als oorlogszuchtig beschouwen, maar de straf is minder groot dan voor een verrassingsoorlog.

Je kunt diplomatieke straffen voor oorlogszuchtigheid beperken als je een reden hebt om de oorlog te verklaren. Als een andere beschaving je bijvoorbeeld onrecht heeft aangedaan, heb je een 'casus belli' en ben je gerechtvaardigd in je oorlogsverklaring. Hier kunnen verschillende oorzaken voor zijn, bijvoorbeeld als je steden bekeerd worden door een andere religie, als je een geallieerde stadstaat te hulp schiet, of als er steden van je bondgenoot worden veroverd.



## EEN ANDERE EENHEID AANVALLEN

Je kunt een van je eenheden opdracht geven om de eenheden van de andere beschaving aan te vallen. Als je niet in oorlog bent met de beschaving die je aanvalt, verschijnt er een bericht met de vraag of je die beschaving (of stadstaat) de oorlog wilt verklaren. Wanneer je dit bevestigt, vindt de aanval plaats en is de oorlog verklaard. Als je de verklaring afwijst, wordt de aanval geannuleerd.




## GEBIED VAN EEN BESCHAVING BETREDEN

In het begin van het spel kunnen eenheden ongehinderd door het gebied van een beschaving bewegen tot ze de civic 'Early Empire' ontgrendelen. Daarna is het een oorlogsdaad om je te begeven op het terrein van een beschaving zonder dat je de overeenkomst 'Open Borders' (open grenzen) hebt gesloten met die beschaving. Je wordt via een bericht gevraagd om je actie te bevestigen.

## EEN VIJANDELIJKE OORLOGSVERKLARING ONTVANGEN

Een andere beschaving of stadstaat kan jou te allen tijde de oorlog verklaren. Je wordt dan op de hoogte gebracht door middel van een melding of een andere leider. Lees de sectie 'Diplomatie' voor meer informatie.

Barbaren zijn altijd met je in oorlog, dus van hen krijg je nooit een oorlogsverklaring.

## EEN OORLOG BEËINDIGEN

Een oorlog eindigt automatisch als een van beide partijen zijn laatste stad kwijt is, of als beide partijen door middel van diplomatieke onderhandelingen tot een akkoord komen en het gevecht beëindigen. Zowel jij als je tegenstander kan het initiatief nemen voor dergelijke onderhandelingen. Lees de sectie 'Diplomatie' voor meer informatie.

Je kunt niet onderhandelen met barbaren. Je blijft met ze in gevecht voor zolang ze bestaan.

## WELKE EENHEDEN KUNNEN VECHTEN

Elke militaire eenheid kan een vijandelijke eenheid aanvallen. Burgereenheden zoals bouwers, kolonisten en grootse mensen kunnen niet aanvallen. Als ze alleen zijn en worden aangevallen, worden deze eenheden teruggestuurd naar hun gebied van herkomst. Bouwers kunnen door de oorspronkelijke eigenaar worden bevrijd als ze gevangen zijn genomen. Ondersteuningseenheden, zoals de stormram of de belegeringstoren, kunnen geen aanval beginnen. In plaats daarvan helpen ze andere eenheden in hun groep. Als ze alleen zijn en worden aangevallen, gaan ze kapot. Een stad kan een militaire eenheid aanvallen als hij zich binnen het gevechtsbereik van de stad bevindt. Op zijn beurt kan een eenheid een vijandelijke stad aanvallen.

## GEVECHTSWAARDEN VAN EEN EENHEID

De gevechtswaarden bepalen de vaardigheden van een militaire eenheid in de strijd. Er zijn vijf basiswaarden:




### COMBAT STRENGTH (GEVECHTSKRACHT)

Alle militaire eenheden bezitten deze waarde. Korteafstandseenheden gebruiken hun korteafstandskracht als ze aanvallen of verdedigen. Langeafstandseenheden gebruiken hun korteafstandskracht alleen als ze verdedigen.

### HIT POINTS (INCASSERINGSPUNTEN)

Incasseringspunten geven de gezondheid van een eenheid weer. Bij een volledige gezondheid hebben alle gevechtseenheden 100 incasseringspunten. Wanneer een eenheid schade oploopt, verliest hij incasseringspunten. Bij 0 wordt de eenheid vernietigd. Gezondheid kan tussen gevechten door worden hersteld.

## RANGED COMBAT STRENGTH (LANGEAFSTANDSKRACHT)
Alleen eenheden die deel kunnen nemen aan langeafstandsgevechten bezitten deze waarde. Deze eenheden gebruiken hun langeafstandskracht als ze aanvallen.

## RANGE (BEREIK)
Alleen langeafstandseenheden bezitten deze waarde. Deze bepaalt de afstand in vakjes die de langeafstandseenheid kan overbruggen met een aanval, zolang zijn zicht niet wordt gehinderd.

## BOMBARD (BOMBARDEMENT)
Alleen belegeringseenheden die van een afstand kunnen aanvallen bezitten deze waarde. Dit is de gevechtswaarde van een eenheid als hij een district aanvalt. Dit verschilt van de langeafstandskracht.

## KORTEAFSTANDSGEVECHTEN
Deze gevechten vinden plaats als een militaire eenheid die niet over lange afstanden kan aanvallen of kan bombarderen het vuur opent op een vijandelijke eenheid of stad. Het maakt niet uit of de verdediger wel over de lange afstand kan plaatsvinden. Een aanval van een korteafstandseenheid leidt altijd tot een korteafstandsgevecht.

## COMBAT STRENGTH (GEVECHTSKRACHT)
Als twee eenheden een korteafstandsgevecht aangaan, geeft de gevechtskracht van beide eenheden doorgaans de doorslag. Een krachtige eenheid die het opneemt tegen een zwakke eenheid zal meer schade aanrichten dan zijn vijand en hem mogelijk vernietigen.

Maar er zijn meer factoren die een rol spelen in het gevecht. Veel eenheden ontvangen een verdedigingsbonus die hun korteafstandskracht vergroot als ze worden aangevallen in een bos of op een heuvel, of als ze versterkt zijn. Sommige eenheden ontvangen een bonus als ze tegen bepaalde soorten eenheden vechten. Speervechters krijgen bijvoorbeeld een bonus tegen eenheden te paard. Bovendien kan opgelopen schade de gevechtskracht van een eenheid beperken. Lees de sectie 'Gevechtsbonussen' voor meer informatie.

De gevechtsinformatietabel (zie hieronder) geeft een beeld van de relatieve kracht van de twee korteafstandseenehden tijdens een beurt.

## MEERDERE EENHEDEN IN EEN GEVECHT
Eenheden ontvangen een flankaanvalsbonus voor elke geallieerde eenheid in een vakje dat grenst aan die van het doelwit. Bepaalde promoties en sociale beleidsvoeringen kunnen een aanvallende eenheid bonussen geven die verder gaan de gewone flankbonus. Deze bonussen kunnen enorm krachtig zijn als er voldoende eenheden in het spel zijn.

## GEVECHTSPROGNOSE

Als een van je eenheden actief is kun je de cursor over een vijand plaatsen om de gevechtsprognose te bekijken. Dit geeft een goed beeld van de waarschijnlijke uitkomst van een gevecht tussen beide eenheden. Deze tabel toont rechts de aangepaste gevechtskracht van je eenheid en links die van je vijand. Het vak bovenaan het venster geeft de meest waarschijnlijke uitkomst van het gevecht weer. De balken in het midden van het venster geven aan hoeveel schade beide partijen oplopen tijdens een gevecht.




## KORTEAFSTANDSGEVECHTEN BEGINNEN

De aanvallende eenheid zet het gevecht in gang door zich in het vakje van de vijand te willen begeven. Pas als de aanvaller ook daadwerkelijk in het vakje kan komen, kan hij overgaan tot de aanval. Een speervechter kan bijvoorbeeld geen gallei aanvallen omdat hij zich niet op een watervakje kan begeven, tenzij hij is ingescheept.

Klik met de rechtermuisknop op het doelwit om een actieve eenheid opdracht te geven tot aanvallen. De actieve eenheid zal dan overgaan op de aanval.

## RESULTAAT VAN EEN KORTEAFSTANDSGEVECHT

Als een korteafstandsgevecht ten einde is, kunnen een of beide eenheden schade hebben opgelopen en incasseringspunten zijn kwijtgeraakt. Een eenheid die geen incasseringspunten meer overheeft, wordt vernietigd.

Als de verdedigende eenheid is vernietigd en de aanvallende eenheid het gevecht heeft overleefd, begeeft de aanvaller zich in het vakje van de verdediger. Niet-militaire eenheden in dat vakje worden gevangengenomen. Wanneer de verdedigende eenheid het wel overleeft, neemt hij opnieuw bezit van het vakje en de andere eenheden in dat vakje.

De meeste eenheden gebruiken al hun verplaatsingspunten tijdens een gevecht. Sommige eenheden kunnen zich echter na een gevecht nog verplaatsen, mits ze overleven en verplaatsingspunten overhebben.

Eenheden die een gevecht overleven ontvangen ervaringspunten (XP) die gebruikt kunnen worden voor promoties.

# LANGEAFSTANDSGEVECHTEN

Sommige eenheden, zoals boogschutters, kunnen vijandelijke eenheden op afstand bestoken en hoeven zich dus niet in een korteafstandsgevecht te storten. Hiermee hebben ze twee grote voordelen ten opzichte van korteafstandseenheden: ze kunnen vijanden aanvallen in vakjes die niet grenzen aan die van hen en ze lopen geen schade op tijdens een aanval. Ze zijn echter kwetsbaar als ze worden aangevallen door een korteafstandseenheid.




## RANGED COMBAT STRENGTH (LANGEAFSTANDSKRACHT)

Elke eenheid die kan deelnemen aan langeafstandsgevechten heeft een waarde voor langeafstandskracht. Vergelijk dit getal met de gevechtskracht van het doelwit om te bekijken wat het resultaat zal zijn van de aanval.

Om het mogelijk effect te bekijken van een langeafstandsaanval, plaats je de cursor op het beoogde doelwit. Je kunt dan in de gevechtsprognose zien hoeveel eventuele schade het doelwit zal oplopen door de langeafstandsaanval.

## RANGE (BEREIK)

De bereikwaarde van een eenheid geeft aan vanaf welke afstand een eenheid aan aanval kan uitvoeren. Bij een bereik van 2 kan een doelwit in een aangrenzend vakje of één vakje verder worden aangevallen. Bij een bereik van 1 moet het doelwit zich in een aangrenzend vakje bevinden om aan te kunnen vallen.

## GEZICHTSVELD

Over het algemeen moet een langeafstandseenheid een doelwit kunnen zien om het te bestoken. Een doelwit dat geblokkeerd wordt door terrein is onzichtbaar voor een eenheid, bijvoorbeeld als er een vakje met een berg, heuvel of bos tussen hen in ligt. Een eenheid kan altijd in een vakje kijken, maar hij kan niet zien wat er zich achter de terreinblokkering bevindt. Een eenheid op een heuvel kan over een terreinblokkering kijken, tenzij het terrein een heuvel en een bos bevat, of een heuvel en een regenwoud. Vliegende eenheden kunnen over terreinblokkeringen kijken.

Eenheden hebben doorgaans een gezichtsveld van 2 vakjes.

## LANGEAFSTANDSGEVECHTEN BEGINNEN

Selecteer je doelwit en druk op A om aan te vallen met een actieve langeafstandseenheid. Je kunt ook eerst de knop 'Ranged Attack' selecteren en vervolgens op A drukken op het doelwit.

## RESULTAAT VAN EEN LANGEAFSTANDSGEVECHT

Aan het eind van een langeafstandsgevecht kan het doelwit schadevrij zijn, schade hebben opgelopen of zijn vernietigd. Onthoud dat de aanvallende eenheid nooit schade oploopt tijdens een langeafstandsgevecht. Als je het doelwit hebt vernietigd, neemt de aanvallende eenheid het lege vakje niet automatisch in, in tegenstelling tot bij korteafstandsgevechten.

De aanvallende en verdedigende eenheden ontvangen vaak ervaringspunten (XP) voor het gevecht. Lees de sectie 'Promoties' voor meer informatie.

## GEVECHTSBONUSSEN

Eenheden kunnen verschillende voordelen hebben tijdens een gevecht, bijvoorbeeld vanwege het terrein waar ze zich bevinden, omdat ze versterkt zijn of een van de andere speciale omstandigheden. Sommige bonussen zijn alleen van toepassing op een aanvallende eenheid, sommige alleen op een verdedigende en weer andere op allebei.

## TERREINBONUSSEN

Let op het terrein wanneer je een vijand aanvalt. Verdedigende eenheden ontvangen belangrijke bonussen als ze vakjes met bossen, regenwouden of heuvels bezetten. Korteafstandseenheden ontvangen een straf voor het aanvallen van vijanden aan de overkant van een rivier.

Lees de sectie 'Terrein' voor meer informatie.

## FORTEN

Als een beschaving de technologie 'Military Engineering' heeft ontwikkeld, kunnen militaire ingenieurs de fortverbetering bouwen in vriendelijke of neutrale gebieden. Eenheden die zich in een fort bevinden, ontvangen een stevige verdedigingsbonus. Je kunt geen forten bouwen in vijandelijk gebied.

## VERSTERKEN

Veel eenheden kunnen zich versterken. Dit betekent dat ze tijdelijke verdedigingswerken optrekken op hun huidige locatie. Hierdoor ontvangt de eenheid verdedigingsbonussen, die de volgende 2 beurten steeds sterker worden, en is hij veel lastiger uit te schakelen. Versterkingen zijn puur defensief: als de eenheid zich verplaatst of aanvalt, gaat de bonus verloren.

Een versterkte eenheid wordt niet geactiveerd. Je moet de eenheid selecteren om hem handmatig te activeren.

### Welke eenheden kunnen zich versterken

De meeste korte- en langeafstandseenheden kunnen zich versterken. Niet-militaire eenheden, ruiters, marine-eenheden, pantsereenheden en vliegende eenheden kunnen zich niet versterken. Deze eenheden beschikken wel over een slaapstand, wat betekent dat ze pas in actie komen als ze worden aangevallen of als je ze handmatig activeert. Ze ontvangen geen verdedigingsbonussen.

#### Versterkingsbonussen

Hoe langer een eenheid versterkt is, des te hoger is de verdedigingsbonus. De eenheid ontvangt een kleine verdedigingsbonus op de eerste beurt dat hij versterkt is, en daarna krijgt hij iedere beurt een grotere bonus.

## GEVECHTEN OP HET WATER

Marine-eenheden bestaan net als landeenheden uit militaire en niet-militaire eenheden. Militaire marine-eenheden zijn ook verdeeld in korte- en langeafstandseenheden. Je valt met deze marine-eenheden op dezelfde manier aan als met landeenheden.




Later krijg je met bijzondere marine-eenheden te maken: het vliegdekschip, de raketkruiser en onderzeeërs. Deze beschikken allemaal over speciale vaardigheden. Het vliegdekschip kan bijvoorbeeld luchteenheden vervoeren, de raketkruiser kan nucleaire wapens lanceren en de onderzeeër is onzichtbaar voor eenheden die zich niet in een aangrenzend vakje bevinden.

## GEVECHTEN IN STEDEN

Steden zijn grote, belangrijke doelwitten. Als ze zijn versterkt en worden verdedigd door andere eenheden zijn ze lastig in te nemen. Als je er wel in slaagt een stad te veroveren legt dit je waarschijnlijk geen windeieren. Je schakelt een andere beschaving alleen uit door alle steden van die beschaving in te nemen of te vernietigen. Doe dit met voldoende tegenstanders om het almachtige overwinningstype Domination (overheersing) in de wacht te slepen (zie de sectie 'Overwinningen').




## GEVECHTSWAARDEN VAN EEN STAD

### Garrison Defense Strength (verdedigingskracht garnizoen)

Steden beschikken net als eenheden over gevechtskracht. De gevechtskracht van een stad wordt bepaald door de omvang van de stad, de ligging (steden op heuvels ontvangen extra bonussen) en of de eigenaar verdedigingswerken heeft opgetrokken in de stad, zoals muren.

De gevechtskracht en langeafstandskracht bepalen hoe sterk een stad is. Vijandelijke aanvallen kunnen het aantal incasseringspunten van een stad terugbrengen, maar deze schade heeft verder geen invloed op de gevechtskracht en langeafstandskracht.

### Stadsgezondheid

Een ongedeerde stad heeft 200 incasseringspunten. Als een stad schade oploopt, nemen deze punten af. Bij 0 kan een vijandelijke korteafstandseenheid een stad innemen door op het stadsvakje te gaan staan. Vervolgens kan de speler ervoor kiezen om de stad te houden of te vernietigen. Let op: het vernietigen van een stad wordt niet gewaardeerd door andere beschavingen.

## STEDEN AANVALLEN MET LANGEAFSTANDSEENHEDEN

Zorg dat de stad binnen het bereik van een langeafstandseenheid valt en druk op A op de stad om aan te vallen. Afhankelijk van de kracht van je aanval wordt het aantal incasseringspunten van de stad teruggebracht. (De aanvallende eenheid raakt niet beschadigd omdat hij niet in contact komt met de stad.) Met langeafstandsaanvallen kun je het aantal incasseringspunten van een stad slechts terugbrengen tot 1. De stad kan alleen veroverd worden door een korteafstandseenheid.

## STEDEN AANVALLEN OP KORTE AFSTAND

Als een eenheid een stad op korte afstand aanvalt, kunnen zowel de stad als de eenheid schade oplopen. Een stad zal zich altijd met volle gevechtskracht verdedigen, ongeacht het aantal resterende incasseringspunten.

## GARNIZOENEN IN STEDEN

Als stadseigenaar kun je van een militaire eenheid een garnizoen maken om de verdediging van een stad te versterken. Een deel van de gevechtskracht van het garnizoen wordt toegevoegd aan dat van de stad. Het garnizoen loopt geen schade op van aanvallen op de stad, maar als de stad wordt ingenomen, sneuvelt het garnizoen.




Een in de stad gestationeerde eenheid kan omringende vijanden aanvallen, maar de garnizoensbonus gaat dan wel verloren. Als dit met een korteafstandsaanval gebeurt, kan een eenheid net als bij gewone gevechten schade oplopen.

## AANVALLERS BESTOKEN MET STEDEN

Als een stad is voorzien van muren, heeft deze een langeafstandskracht die overeenkomt met zijn volledige gevechtskracht. De stad kan dan vijandelijke eenheden aanvallen die binnen het bereik liggen. De langeafstandskracht vermindert niet als de stad schade oploopt. Deze waarde blijft gelijk aan die van de oorspronkelijke kracht van de stad tot de stad wordt ingenomen.

## SCHADE AAN STEDEN REPAREREN

Een stad geneest elke beurt een beetje, zelfs tijdens gevechten, zolang er een bevoorradingslinie is. Een bevoorradingslinie is een vakje dat aan de stad grenst en niet in vijandelijk gebied ligt. Als je stad over een muur beschikt, kun je deze alleen repareren met het productiemenu, en alleen als je 3 beurten geen schade hebt opgelopen.

## STEDEN INNEMEN

Als een stad geen incasseringspunten meer over heeft, kan een vijandelijke korteafstandseenheid de stad binnentrekken, ongeacht het aantal eenheden in de stad. Wanneer dit gebeurt, is de stad ingenomen. De aanvaller kan meestal kiezen of hij de stad met de grond gelijk maakt of hem toevoegt aan zijn beschaving. Welke optie ook wordt gekozen, een beschaving die een stad verliest, incasseert een zware klap. De uitzondering op deze regel is de hoofdstad van een beschaving. Hoofdsteden kunnen niet worden vernietigd, alleen ingenomen.

Lees de sectie 'Stad' voor meer informatie.

## BELEGERINGSWAPENS

Bepaalde langeafstandswapens vallen onder belegeringswapens: katapulten, kanonnen enzovoorts. Deze eenheden ontvangen gevechtsbonussen wanneer ze vijandelijke steden aanvallen. Ze zijn kwetsbaar voor korteafstandsaanvallen, en moeten vergezeld worden door korteafstandseenheden om aanvallen af te kunnen slaan.

Belegeringswapens zijn onmisbaar als je een goed verdedigde stad wilt veroveren!




## GROOTSE STRATEGEN

Grootse strategen zijn grootse mensen die bedreven zijn in de kunst van het oorlogvoeren. Ze bieden aanvallende en verdedigende gevechtsbonussen aan vriendelijke eenheden die naast hem staan. Een grootste strateeg is een niet-vechtende eenheid en kan dus gecombineerd worden met een gevechtseenheid voor bescherming. Als een vijandelijke eenheid een vakje betreedt met een grootste strateeg, gaat de strateeg verloren.

Een grootste strateeg biedt +1 verplaatsingsbonus en +5 gevechtskrachtbonus aan alle vriendelijke landgevechtseenheden binnen 2 vakjes afstand. Daarnaast hebben ze een eenmalige vaardigheid die uniek is voor elke grootste strateeg. Sun Tzu schrijft bijvoorbeeld het meesterwerk 'The Art of War'. Als deze vaardigheid eenmaal is gebruikt, verdwijnt de grootse strateeg uit het spel.

Je kunt grootse strategen verdienen door middel van grootse-strateeg-punten. Deze punten verdien je voornamelijk door kampementen te bouwen, maar ook op andere manieren. Lees de sectie 'Grootse mensen' voor meer informatie.

## GROOTSE ADMIRAALS

Grootse admiraals zijn grootse mensen die bedreven zijn in de kunst van het oorlogvoeren op zee. Ze bieden aanvallende en verdedigende gevechtsbonussen aan vriendelijke marine-eenheden die naast hem staan. Een grootste admiraal is een niet-vechtende eenheid en kan dus gecombineerd worden met een gevechtseenheid voor bescherming. Als een vijandelijke eenheid een vakje betreedt met een grootste admiraal, gaat de admiraal verloren.

Een grootste admiraal biedt +1 verplaatsingsbonus en +5 gevechtskrachtbonus aan alle vriendelijke marinegevechtseenheden binnen 2 vakjes afstand. Daarnaast hebben ze een eenmalige vaardigheid die uniek is voor elke grootste admiraal. Zo bouwt Themistocles bijvoorbeeld een quadrireem. Als deze vaardigheid eenmaal is gebruikt, verdwijnt de grootse admiraal uit het spel.

Je kunt grootse admiraals verdienen door middel van grootse-admiraal-punten. Deze punten verdien je voornamelijk door havens te bouwen, maar ook op andere manieren. Lees de sectie 'Grootse mensen' voor meer informatie.

## GEVECHTSSCHADE

Een ongedeerde eenheid heeft 100 incasseringspunten (HP). Als een eenheid schade oploopt, verliest hij punten. Bij 0 punten wordt hij vernietigd.

Een beschadigde eenheid is kwetsbaarder dan een ongedeerde eenheid en dichter bij zijn einde. Het is altijd slim om beschadigde eenheden uit het gevecht te roteren, zodat ze kunnen herstellen om zich later opnieuw in de strijd te storten. Dit is natuurlijk niet altijd mogelijk.

### SCHADE-EFFECTEN

Een beschadigde eenheid is minder effectief tijdens een aanval dan een ongedeerde eenheid. Hoe meer schade een eenheid heeft opgelopen, des te minder schade hij zelf aanricht (lange of korte afstand).

### SCHADE HERSTELLEN

Om te herstellen moet een eenheid een beurt lang geen activiteit ondernemen. De locatie van de eenheid bepaalt hoeveel schade wordt hersteld.

**In een stad:** Eenheden genezen 20 incasseringspunten per beurt.
**In vriendelijk gebied:** 15 punten per beurt.
**In neutraal gebied:** 10 punten per beurt.
**Vijandelijk gebied:** 5 punten per beurt.
Bepaalde promoties zorgen dat een eenheid sneller herstelt.

### SCHADE AAN MARINE-EENHEDEN HERSTELLEN

Marine-eenheden kunnen alleen schade herstellen in vriendelijk gebied, waar ze 2 punten per beurt herstellen.

### DE KNOP 'FORTIFY UNTIL HEALED' (VERSTERKEN TOT VOLLEDIG HERSTELD):

Als een eenheid schade oploopt, verschijnt de knop 'Fortify Until Healed' als actieknop. Selecteer deze knop om de eenheid te versterken. Hij blijft op zijn huidige locatie tot hij volledig is hersteld. Ga voor meer informatie over de defensieve voordelen naar de sectie 'Versterken'.

## ERVARINGSPUNTEN EN PROMOTIES

Een eenheid die een gevecht overleeft, verdient ervaringspunten (XP). Als een eenheid voldoende XP heeft, kun je ze uitgeven aan promoties voor die eenheid. Er zijn talloze verschillende promoties in Civilization VI. Elke promotie biedt speciale voordelen tijdens een gevecht.

### ERVARINGSPUNTEN VERDIENEN MET GEVECHTEN

Een eenheid die een gevechtsronde overleeft, verdient ervaringspunten. Je hoeft het gevecht niet te winnen en de vijand niet te vernietigen om XP te verdienen. Elke ronde die je overleeft, levert je punten op.

Over het algemeen verdienen eenheden XP als ze strijd leveren met een andere militaire eenheid of een stad.

**Beperkingen bij barbaren:** Eenheden verdienen vanaf een bepaald XP-niveau geen XP meer voor gevechten tegen barbaren.

### OVERIGE METHODEN VOOR HET VERDIENEN VAN XP

Een eenheid die in een kampement is geproduceerd met barakken (voor gewone eenheden), stallen (voor cavalerie-eenheden) of andere militaire gebouwen begint meteen met extra XP. De bonus is afhankelijk van het gebouw (barakken, stallen en wapenkamers bieden allemaal andere bonussen). Daarnaast leveren bepaalde regeringen, beleidsvoeringen en andere speciale effecten ook XP op. Verkenningseenheden ontvangen XP voor het ontdekken van natuurwonderen.

### XP UITGEVEN

Als een eenheid genoeg XP heeft verzameld voor een promotie, zal de knop 'Promote Unit' beschikbaar worden (zolang de eenheid nog verplaatsingspunten overheeft). Als je die knop selecteert, zie je een lijst met de verschillende beschikbare promoties voor die eenheid. Maak je keuze door een promotie te selecteren. De XP worden uitgegeven en de eenheid ontvangt de promotie direct. Dit kost een beurt. Als een eenheid twee keer is gepromoveerd, kun je hem een naam geven door op de knop 'Name Unit' te klikken in het eenheidsvenster.

### LIJST MET PROMOTIES

Er zijn tientallen promoties beschikbaar in Civilization VI. Elke eenheidsklasse (korte afstand, cavelerie, lange afstand enz.) heeft zijn eigen promotievertakkingen. Voor sommige promoties moet je eerst andere promoties ontgrendelen voor ze beschikbaar worden.

Als een promotie beschikbaar is voor een eenheid, staat deze in de lijst als je op de knop 'Promote Unit' klikt.

Lees de sectie 'Promotions' in de Civilopedia voor een volledige lijst van alle promoties.

# BARBAREN EN STAMDORPEN

In de eerste 25 tot 50 beurten van het spel zul je vooral bezig zijn met het verkennen van de wereld. Tijdens het verkennen kom je stamdorpen en barbaren tegen. Stamdorpen zijn goed, barbaren niet.

## STAMDORPEN

Stamdorpen zijn minder beschaafd dan andere beschavingen, maar zijn wel vriendelijk. Als je een stamdorp bezoekt door hun vakje te betreden met een eenheid, ontvangt je beschaving een willekeurig voordeel. Het stamdorp verdwijnt zodra alle geschenken zijn opgeëist.




## DORPSVOORDELEN

### Survivors (overlevenden)

Het dorp geeft je een bouwer of handelaar in je dichtstbijzijnde stad, of vergroot de bevolking van je dichtstbijzijnde stad.

### Science (wetenschap)

Het dorp geeft je beschaving gratis technologie (bijvoorbeeld 'Bronze Working' of 'Masonry'), een technologieboost (50% van het vereiste onderzoek naar een technologie) of zelfs meerdere technologieboosts.

### Military (leger)

Als dit dorp ontdekt wordt door een gewonde militaire eenheid, krijgt hij een gezondheidsboost. Het dorp biedt soms ook een gratis verkenner of XP.

**Faith (geloof)**
Het dorp levert een kleine, middelmatige of grote hoeveelheid geloof, afhankelijk van het tijdperk.

**Treasure (schat)**
Het dorp geeft goud aan je beschaving!

**Culture (cultuur)**
Het dorp biedt een gratis reliek, of een of twee civic-boosts (50% van de vereiste cultuur voor een civic).

## BARBAREN

Barbaren zijn roofzuchtige schurken die een hekel hebben aan beschaving en alles wat daarbij hoort. Ze vallen je eenheden en steden aan en plunderen je verbeteringen. Kortom, je wilt ze niet tegenkomen in een donker steegje.

Naarmate je beschaving groeit, worden de barbaren minder dreigend, maar aan het begin van het spel heb je er een flinke kluif aan.

### BARBAARSE BUITENPOSTEN

Barbaren komen uit buitenposten die willekeurig verschijnen in vakjes waar je eenheden geen zicht op hebben. Elke barbaarse eenheid heeft zijn eigen thuiskamp. Als je dat kamp vernietigt, verschijnen er geen nieuwe barbaren meer in dat gebied.

Er zijn drie soorten barbaarse kampen:

**Marine**
Een kamp aan de kust dat marine-eenheden voortspuwt.

**Cavalerie**
Een kamp op het land in de buurt van paarden.

**Mêlee**
Alle overige kampen



## BELONINGEN VOOR HET VERNIETIGEN VAN EEN BUITENPOST

Door een barbarenkamp te verjagen, verdient je beschaving goud. Daarnaast krijg je een boost richting de technologie 'Bronze Working', zodat je deze eerder kunt voltooien. Bovendien verschijnen er geen barbaarse eenheden meer, en dat is natuurlijk de belangrijkste beloning.

## NIEUWE BUITENPOST

Barbarenkampen kunnen opduiken op elke neutrale locatie die niet onder het gezichtsveld valt van een stad of eenheid. Als je wilt voorkomen dat er buitenposten verschijnen in de buurt van je beschaving, moet je je grondgebied uitbreiden en eenheden op heuvels plaatsen om zoveel mogelijk terrein in de gaten te houden.

## BARBAARSE EENHEDEN

Barbaarse buitenposten kunnen nagenoeg elke soort eenheid produceren: van krijgers en speervechters tot kanonnen en tanks. Barbaren kunnen eenheden produceren die gelijkstaan aan de meest geavanceerde beschavingen.

Elke buitenpost zal eerst een verkenner produceren die op zoek gaat naar doelwitten. Als een barbaarse verkenner je in het oog krijgt, keert hij terug naar zijn buitenpost om eenheden te produceren voor een invasie of plundering. Kijk maar uit, want jij wordt het volgende doelwit! Als je niet snel bent, heb je binnen de kortste keren een leger barbaren voor je deur staan die je verbeteringen willen vernietigen of je stad willen veroveren.

Daarom is het belangrijk om het platteland rond je beschaving regelmatig in de gaten te houden en kampementen te vernietigen voor ze een gevaar vormen.

## BARBAARSE MARINE-EENHEDEN

Barbaarse kampementen aan de kust produceren marine-eenheden die gelijkstaan aan die van een geavanceerde beschaving. Deze eenheden vormen een bedreiging voor je kustlijn, vernielen marine-verbeteringen, vallen nietsvermoedende landeenheden aan die te dicht bij de kust komen en belegeren zelfs je kuststeden. Daarom is het belangrijk dat je een zeemacht hebt om ze de kop in te drukken, maar de beste manier om ze tegen te houden is door hun kustkampen te vernietigen.

**Waarschuwing:** Als een barbaars schip een ingescheepte eenheid tegenkomt, zal hij die vernietigen!

### GEVANGEN BURGERS

Als een barbaarse eenheid een niet-vechtende eenheid tegenkomt, bijvoorbeeld een kolonist of bouwer, wordt die eenheid gevangengenomen door de barbaren. Deze eenheid wordt vervolgens naar het dichtstbijzijnde kampement gebracht, waar hij door elke speler gered kan worden. Als een van je burgers op deze manier gevangen wordt genomen, moet je hem dus snel bevrijden voor iemand anders dat doet!

### HET EINDE VAN DE BARBAREN

Barbaren kunnen tot het eind van de game aanwezig blijven. Als je echter meer grondgebied verovert, zullen de barbaren minder land hebben voor hun barbaarse kampementen.
Als de hele wereld beschaafd is, zullen de barbaren verdwijnen.

## STEDEN

Steden spelen een cruciale rol in het succes van je beschaving. Ze stellen je in staat om eenheden, districten, gebouwen, wonderen en projecten te vervaardigen. Bovendien kun je er nieuwe technologieën en civics onderzoeken en rijkdom vergaren. Je kunt niet winnen zonder machtige steden op gunstige locaties.

### ZO BOUW JE STEDEN

Steden worden gebouwd door kolonisten. Als een kolonist zich op een plaats bevindt waar een stad gebouwd kan worden, wordt de actieknop 'Found City' weergegeven. Als je deze knop selecteert, verdwijnt de kolonist en wordt hij vervangen door een nieuwe stad.

### LOCATIES VOOR HET BOUWEN VAN STEDEN

Bouw steden op locaties met veel voedsel en productie en toegang tot grondstoffen. Het is aan het begin van het spel ook belangrijk om een stad te bouwen in een vakje dat toegang heeft tot water, zoals een rivier of een kustvakje. Waterbronnen zijn namelijk erg belangrijk voor een groeiende bevolking. Zonder water is je volk gedoemd tot een hardvochtig bestaan in een klein stadje. Steden op een heuvel ontvangen een verdedigingsbonus, waardoor ze lastiger zijn in te nemen.

Later in het spel, als het moeilijker is om beschikbare locaties aan het water te vinden vanwege het grote aantal steden, kun je water naar een nieuwe stad brengen door middel van een aquaduct-district, mits er een berg, rivier of oase binnen 2 vakjes van je nieuwe stad ligt. Kies de locatie van je stad dus zorgvuldig!

Er is maar één grote beperking, en dat is dat je geen stad kunt bouwen binnen 3 vakjes van een andere stad of aangrenzend aan de stad van een andere beschaving.

## DE STADSVLAG

De stadsvlag wordt weergegeven op de hoofdkaart. Deze geeft een handige samenvatting van wat er zich in de stad afspeelt. Hier zie je informatie over de kracht van de stad, of er muren zijn, hoeveel beurten het nog duurt voor hij groeit, wat de stad produceert en welk geloof hij volgt. Als je op een stadsvlag van een andere beschaving klikt, open je het diplomatiescherm voor die beschaving.

## HET STADSSCHERM

Selecteer een stadsvlag om het stadsscherm te openen. Hier kun je je macht over elke stad verder verfijnen. Het stadsscherm bevat de volgende onderdelen:




## STEDENOPTIES

Boven in het stadsvenster vind je de knoppen 'City Details', 'Purchase Tile', 'Manage Citizens', 'Purchase an item with Gold', 'Purchase an item with Faith' en 'Change Production'.

### CITY DETAILS (STADSINFORMATIE)

Hiermee open je een handig venster met informatie over je stad, waaronder bevolkingsgroei, voorzieningen, huisvesting, gebouwen, districten, wonderen en meer.

### CITIZEN GROWTH (BEVOLKINGSGROEI)

Hier zie je je bevolkingsgroei, hoeveel voedsel er binnenkomt en hoeveel je verbruikt. Zorg dat je bevolking altijd goed is voorzien. Als je meer inwoners dan eten hebt, gaat je bevolking achteruit.

## AMENITIES (VOORZIENINGEN)
Hier zie je hoe gelukkig je bevolking is, plus een overzicht van de voorzieningen. Geluk meet hoe tevreden de mensen in een stad zijn, en wordt gemeten door te kijken of de bevolking van die stad genoeg voorzieningen heeft. Elke 2 inwoners hebben 1 voorziening nodig, te beginnen bij een bevolking van 3 inwoners. Een tevreden stad krijgt geen modificatie, maar een gelukkige stad groeit 10% sneller en zorgt voor 5% meer opbrengst. Een extatische stad groeit zelfs 20% sneller en zorgt voor 10% meer opbrengst. Als je echter te weinig voorzieningen hebt, ontstaat er ontevredenheid onder de bevolking, en worden er negatieve modificaties toegepast aan de groei en opbrengst. Als er onrust is, houdt de stad op met groeien en kunnen er opstandige partijen opduiken in je stad.

Er zijn een hoop verschillende bronnen voor voorzieningen. Elke luxe grondstof kan 1 voorziening bijdragen aan een stad. Het aantal steden dat deze bonus ontvangt, hangt af van het tijdperk.
De arena, die gebouwd wordt in het entertainmentcomplex, levert voorzieningen op aan de plaatselijke stad. De dierentuin en het stadion leveren ook voorzieningen op, maar dan op regionale schaal. Sommige wonderen leveren ook voorzieningen op. Daarnaast zijn er een aantal religieuze overtuigingen en beleidsvoeringen die voorzieningen opleveren.

## HOUSING (HUISVESTING)
Hier zie je hoeveel inwoners je stad kan ondersteunen. Als je bevolking te dicht bij de huizenlimiet komt, kan de groei sterk afnemen. Je kunt meer huisvesting vergaren uit verschillende bronnen, waaronder bepaalde gebouwen, civics en districten. Daarnaast kun je huisvesting vergaren door middel van boerderijen, toegang tot zoetwater en bepaalde grootse mensen.

## CITY BREAKDOWN (STADSOVERZICHT)
Hier zie je alle districten, gebouwen, wonderen en handelsposten in de stad en het omringende gebied.

## RELIGION (RELIGIE)
Hier zie je een gedetailleerde lijst van alle religies in je stad, inclusief jouw pantheon en religie en eventuele 'binnendringende' religies.

## PURCHASE TILE (VAKJE KOPEN)
Hiermee zet je de lens aan die je in staat stelt om een vakje te kopen, zolang je het je kunt veroorloven. Als je deze knop selecteert, krijg je te zien hoeveel het volgende vakje kost. (Vergeet niet dat de prijs elke keer stijgt wanneer je een vakje koopt.) De vakjes die je kunt kopen hebben een symbooltje, en de cursor verandert als je eroverheen beweegt. Selecteer een beschikbaar vakje om het te kopen.

## MANAGE CITIZENS (INWONERS BEHEREN)
Hiermee zet je de lens aan die je in staat stelt om inwoners aan andere vakjes toe te wijzen.
Zie 'Je inwoners aan het werk zetten' hieronder voor meer informatie.

## PURCHASE AN ITEM WITH GOLD (EEN ITEM KOPEN MET GOUD)

Als je genoeg goud hebt, kun je een eenheid of gebouw kopen.

## CHANGE PRODUCTION (PRODUCTIE WIJZIGEN)

Als je van gedachten verandert of productie voorop wilt stellen omdat de situatie is veranderd, kun je dat doen met de knop 'Production'.

## CITY YIELDS (STADSOPBRENGST)

Deze horizontale balk laat zien hoeveel voedsel, productie, geloof, goud, wetenschap en cultuur de stad produceert. Je kunt op elk van deze categorieën klikken om te zorgen dat je inwoners zich daarop concentreren. Scroll naar een categorie door op de linkerstick te drukken en druk één keer op de "A"-knop om die als prioriteit te stellen, nogmaals om hem te beperken en een derde keer om terug te keren naar de standaardinstelling.

## CITY TITLE (STADSTITEL)

De stadstitel geeft de naam van de stad weer.

## CITY STATISTICS (STADSSTATISTIEKEN)

Hier zie je de huidige statistieken voor het aantal gebouwen, het aantal religieuze inwoners, voorzieningen en de capaciteit voor huisvesting.

## PRODUCTION MENU (PRODUCTIEMENU)

Hier zie je het item (eenheid, gebouwd, wonder of project) dat in productie is, de bijbehorende effecten/statistieken en het aantal beurten dat nodig is om de productie te voltooien. Selecteer het pictogram 'Change Production' om de productie van het huidige item te verleggen naar een andere.

## PURCHASE (KOPEN)

Selecteer 'Purchase' om de stad opdracht te geven een item te kopen. In het menu dat verschijnt, kun je een item kopen door het te selecteren. Onthoud dat de stad het item waar het momenteel aan werkt niet koopt. Na aankoop zal de stad door blijven gaan met het bouwen van het item (tenzij dit niet mogelijk is). Als een stad bijvoorbeeld bezig is met het produceren van een boogschutter en nog 4 beurten nodig heeft en jij nog een boogschutter koopt, krijg je de gekochte boogschutter meteen en de boogschutter waar de stad mee bezig is 4 beurten daarna, tenzij je de productie natuurlijk verandert na het kopen van de eerste boogschutter.

## EENHEDEN IN STEDEN

### GEVECHTSEENHEDEN

Je kunt een stad met maar één gevechtseenheid van een bepaald type bezetten (marine, land of ondersteuning). Die eenheid vormt een garnizoen en voegt een aanzienlijke verdedigingsbonus toe aan de stad. Extra gevechtseenheden kunnen zich door de stad verplaatsen, maar ze mogen hun beurt er niet eindigen. (Als je een gevechtseenheid produceert in een stad met een garnizoen, moet je een van de twee eenheden de stad uitsturen voor het einde van de beurt.)

### NIET-VECHTENDE EENHEDEN

Je kunt een stad met maar één niet-gevechtseenheid (bouwer, kolonist, niet-toegewezen handelaar, of groots person) bezetten. Andere eenheden kunnen zich door de stad verplaatsen, maar ze mogen hun beurt er niet eindigen.

### ONDERSTEUNINGSEENHEDEN

Je kunt een stad met maar één ondersteuningseenheid (stormram, belegeringstoren, luchtafweer enz.) bezetten. Andere eenheden kunnen zich door de stad verplaatsen, maar ze mogen hun beurt er niet eindigen.

Een stad kan aan het einde van een beurt dus maximaal 3 eenheden bevatten: één gevechtseenheid, één ondersteuningseenheid en één niet-vechtende eenheid.

## BOUW IN STEDEN

In een stad kun je gebouwen, wonderen of eenheden bouwen. Je kunt niet meer dan één item tegelijkertijd bouwen. Als de bouw is voltooid, verschijnt het bericht 'Choose Production' (productie kiezen). Selecteer dit om naar het stadsbouwmenu te gaan en selecteer het volgende item dat je wilt bouwen.

### HET STADSBOUWMENU

In het stadsbouwmenu vind je alle eenheden, gebouwen en wonderen die je op dat moment kunt bouwen in de stad. Naarmate je technologie en civics zich ontwikkelen, komen er nieuwe items beschikbaar terwijl de overbodige items verdwijnen. Elk artikel vertelt je hoeveel beurten je nodig hebt om de bouw af te ronden.

Als een artikel grijs is, kun je het betreffende item (nog) niet bouwen. Selecteer het artikel om te zien wat je nodig hebt.

### DE BOUW AANPASSEN

Als je de bouwwerkzaamheden in de stad wilt aanpassen, kun je dat doen in het stadsscherm, of door rechts op de stadsvlag op het icoon van het item te klikken. De productietijd die is geïnvesteerd in het oorspronkelijke item wordt niet toegepast op het nieuwe item. Het oorspronkelijke item gaat even 'in de ijskast'. Als je dan later verdergaat met de bouw van het oorspronkelijke item, ga je verder waar je was opgehouden.

## EENHEDEN PRODUCEREN

Zolang je beschikt over de vereiste grondstoffen en een eenheid niet overbodig is geworden, kun je zo veel eenheden in de stad bouwen als je wilt. Omdat je stad niet meer dan één gevechtseenheid, één ondersteuningseenheid en één niet-vechtende eenheid mag bevatten, moet je je nieuwe eenheid na de bouw de stad uitsturen.

## DISTRICTEN EN GEBOUWEN

In Civilization VI zijn gebouwen niet langer gebonden aan je stadscentrum. Ze kunnen zich over je grondgebied verspreiden als deel van een district. De kaart is belangrijker dan ooit aangezien je belangrijke beslissingen moet maken over een strategische plaatsing. De opbrengst van campussen en heilige plaatsen wordt geboost als ze in de buurt van een berg zijn geplaatst (wetenschap voor de campus, geloof voor de heilige plaats), maar alleen een campus profiteert van een regenwoud.

## DISTRICTEN BOUWEN

Als een stad een nieuw item kan bouwen, verschijnt het productiemenu. In dit menu vind je de districten die je kunt bouwen. Selecteer het district om tot bouw over te gaan en de plaatsingslens voor districten te openen. Hier zie je een overzicht van de verschillende opbrengsten die beschikbaar zijn in de vakjes rond je stadscentrum, zodat je beter kunt beslissen waar je je nieuwe district wilt plaatsen. Deze lens toont ook welke vakjes onbeschikbaar zijn. Sommige districten hebben namelijk zeer specifieke eisen (een kampement kan bijvoorbeeld niet naast een stadscentrum worden gebouwd). Als je een goede locatie ziet in de buurt, maar deze nog niet in je bezit hebt, kun je het vakje kopen in de lens en de bouw van het district beginnen.

## AANGRENZINGSBONUSSEN

Zoals hierboven uitgelegd ontvangt elk district aangrenzingsbonussen op basis van zijn locatie.

### Campus

Standaardbonus voor plaatsing naast een berg, en een kleine bonus voor plaatsing naast een regenwoud.

### Heilige plaats

Grote bonus voor plaatsing naast een natuurwonder, standaardbonus voor plaatsing naast een berg en een kleine bonus voor plaatsing naast een bos.

### Handelscentrum

Grote bonus voor plaatsing naast een rivier of haven, en een kleine bonus voor plaatsing naast andere districten.

### Theaterplein

Standaardbonus voor plaatsing naast een wonder, en een kleine bonus voor plaatsing naast een regenwoud of een ander district.

**Haven**
Standaardbonus voor plaatsing naast zeegrondstoffen, en een kleine bonus voor plaatsing naast andere districten.

**Industriegebied**
Standaardbonussen voor plaatsing naast mijnen en groeven, en een kleine bonus voor plaatsing naast andere districten.

**Kampement**
Kan niet gebouwd worden naast een stadscentrum of een ander kampement.

**Aquaduct**
Moet in een enkel vakje worden geplaatst tussen het stadscentrum en een waterbron, zoals een berg, rivier of meer. Deze waterbron mag niet aan het stadscentrum grenzen.

**Vliegterrein**
Kan niet op een heuvel worden gebouwd.

**Ruimtehaven**
Kan niet op een heuvel worden gebouwd.

# GEBOUWEN

Als je district eenmaal af is, kun je er gebouwen gaan neerzetten. Je kunt gebouwen bouwen via het productiemenu, op dezelfde manier als dat je het district hebt gebouwd. Sommige gebouwen hebben vereisten, zoals andere gebouwen, technologie of civics. Deze gebouwen zijn niet zichtbaar in je productiemenu.

Sommige gebouwen kunnen al gebouwd worden voor je een district hebt geplaatst, zoals het monument. Deze gebouwen worden in het stadscentrum geplaatst.

## WONDEREN
Wonderen zijn speciale gebouwen die een heel vakje vullen en een significant effect hebben op het spel.

## HET PALEIS
Het paleis is een speciaal gebouw. Het paleis is deels een gebouw en deels een wonder. Het verschijnt in de eerste stad die je bouwt, de hoofdstad van je rijk. Als je hoofdstad wordt ingenomen, wordt je paleis opnieuw gebouwd in een andere stad die daarmee ook je nieuwe hoofdstad wordt. Wanneer je je oorspronkelijke hoofdstad weet te heroveren, verhuist je paleis weer naar zijn oorspronkelijke locatie.

Het paleis levert een kleine hoeveelheid productie, wetenschap, goud en cultuur aan je beschaving en één plaats voor een meesterwerk.

## ONDERHOUD

De meeste gebouwen hebben onderhoudskosten die per beurt betaald worden om ze in optimale staat te houden. Je kunt de verschillende onderhoudskosten bekijken in de sectie 'Buildings' in de Civilopedia, of in de tooltips van een gebouw in het productiemenu. Je kunt de onderhoudskosten van al je gebouwen ook bekijken door de cursor op het gouden icoon te plaatsen boven aan het scherm.

## HET LAND BEWERKEN

Steden kunnen gedijen dankzij het omliggende land. De inwoners bewerken het land. Ze vergaren voedsel, rijkdom, productie en wetenschap op de vakjes. Inwoners kunnen vakjes bewerken die op drie vakjes afstand van de stad en binnen de grenzen van je beschaving liggen. Een vakje kan maar door één stad worden bewerkt, ook als het binnen drie vakjes afstand ligt van meerdere steden.

### INWONERS TOEWIJZEN AAN HET LAND

Een stad die groeit, wijst automatisch inwoners toe aan het omliggende land. De stad streeft automatisch naar een goede balans tussen voedsel, productie en rijkdom. Je kunt de inwoners opdracht geven andere vakjes te bewerken omdat je bijvoorbeeld wilt dat een bepaalde stad zich richt op het vergaren van rijkdom of productie. Zie de sectie 'Stadsscherm' hierboven.




### HET LAND VERBETEREN

Hoewel bepaalde vakjes voldoende voedsel, rijkdom of andere dingen produceren, kun je ze verbeteren om de productie te verhogen. Je moet bouwers produceren om het land te verbeteren. Als je een bouwer hebt, kun je hem verbeteringen laten bouwen, zoals boerderijen, mijnen of plantages. Dit verhoogt de productie van het land om je stad. Elke bouwer kan 3 acties uitvoeren (zoals het bouwen van een verbetering). Sommige beschavingen hebben speciale vaardigheden die je bouwer in staat stellen om meer te doen. Bouwers die geproduceerd zijn door China hebben bijvoorbeeld 4 bouwacties en kunnen productie bijdragen aan een wonder.

Lees de sectie 'Bouwers' voor meer informatie.

## SPECIALISTEN

Wanneer een stad wordt gesticht, werken alle inwoners (de bevolking) op de vakjes rond de stad, en genereren ze bijvoorbeeld voedsel, productie en goud. Later kun je districten en gebouwen plaatsen waarmee je sommige inwoners tot specialisten kunt uitroepen en in de districten aan het werk kunt zetten.

De campus kan bijvoorbeeld 3 gebouwen bevatten, en je kunt een specialistische wetenschapper toewijzen aan elk gebouw dat je op de campus hebt gebouwd. Als je dus een bibliotheek en een universiteit hebt gebouwd, kun je 2 specialistische wetenschappers toewijzen. (Niet alle gebouwen leveren specialisten; zie de sectie 'Buildings' in de Civilopedia.)

Er zijn vier verschillende specialistenklassen. Welke specialistenklasse de inwoner wordt, is afhankelijk van het type gebouw waaraan hij is toegewezen.

**Kunstenaar**
Specialistische kunstenaars produceren cultuur en worden toegewezen aan cultuurgebouwen, zoals museums.

**Ingenieur**
Specialistische ingenieurs produceren productie en worden toegewezen aan een industriegebied met productiegebouwen, zoals werkplaatsen en fabrieken.

**Handelaar**
Specialistische handelaars produceren goud en worden toegewezen aan een handelscentrum met rijkdomgebouwen, zoals markten en banken.

**Wetenschapper**
Specialistische wetenschappers produceren wetenschap en worden toegewezen aan een campus met wetenschapsgebouwen, zoals bibliotheken en universiteiten.

**Priester**
Specialistische priesters produceren geloof en worden toegewezen aan een heilige plaats met religieuze gebouwen, zoals schrijnen en tempels.

## SPECIALISTEN TOEWIJZEN

Ga naar het stadsscherm en klik op de knop 'Manage Citizens' om een specialist toe te wijzen. Selecteer vervolgens het inwonericoon van het district om een specialist toe te voegen. Er wordt dan een inwoner uit een werkvakje verwijderd en toegewezen aan het district. Als je het specialistenvakje nog eens selecteert, wordt de inwoner
verwijderd uit het gebouw en weer naar het veld overgeplaatst.

Lees de sectie 'Stadsscherm' voor meer informatie over het toewijzen van inwoners.

## EFFECTEN VAN SPECIALISTEN OP DE STADSOPBRENGST

Vergeet niet dat inwoners die op een vakje werken, iets genereren voor de stad: voedsel, productie, goud, cultuur of wetenschap. Zodra een inwoner een specialist wordt, voert hij zijn oude werkzaamheiden niet meer uit. Die productie gaat dan verloren. Het is dus een goed idee om in de gaten te houden hoeveel voedsel, goud en productie je stad genereert nadat je specialisten hebt gemaakt. Zo voorkom je een tekort aan iets belangrijks.

## WERKLOZE INWONERS

Als een inwoner niet toegewezen is om in het veld te werken en geen specialist is, is hij werkloos. Ze leveren nog wel 1 goud op aan de stad, maar verbruiken net zoveel voedsel als werkende inwoners.

## GEVECHTEN IN STEDEN

Vijandelijke eenheden kunnen steden aanvallen en innemen. Elke stad beschikt over gevechtskracht, die wordt bepaald door de locatie, omvang, eventuele militaire garnizoenen in de stad en defensieve gebouwen, zoals muren. Hoe hoger de defensieve waarde van de stad, des te moeilijker is hij in te nemen. Tenzij de stad extreem zwak is of de aanvallende eenheid extreem sterk, zullen er meerdere eenheden en beurten nodig zijn om een stad in te nemen.

Lees de sectie 'Gevechten' voor meer informatie over oorlogvoeren in het algemeen.

## EEN STAD AANVALLEN

Om een vijandelijke stad aan de vallen, moet je korteafstandseenheid op het stadsvakje gaan staan om het gevecht te beginnen. Zowel de eenheid als de stad kunnen schade oplopen. Een eenheid die geen incasseringspunten meer overheeft, wordt vernietigd. Een stad die geen incasseringspunten meer overheeft, wordt ingenomen.

## AANVALLEN MET LANGEAFSTANDSEENHEDEN

Langeafstandseenheden kunnen een stad wel aanvallen en verzwakken, maar niet innemen; een korteafstandseenheid moet op het stadsvakje gaan staan om de stad in te nemen. Ook marine- en luchteenheden kunnen geen stad innemen, maar ze kunnen de verdediging wel tot de grond toe afbreken.

Lees de secties over lucht- en zeegevechten voor meer informatie.

## EEN STAD VERDEDIGEN

Je kunt de verdediging van een stad op verschillende manieren verbeteren. Je kunt een sterke militaire eenheid toewijzen aan de stad als garnizoen. Een korteafstandseenheid vergroot de verdedigingskracht van een stad aanzienlijk, terwijl een langeafstandseenheid vijanden in de buurt onder vuur neemt.

Ook kun je muren bouwen zodat je stad sterker wordt en vijandelijke eenheden kan bombarderen. Een stad op een heuvel ontvangt ook een verdedigingsbonus.

Hoe krachtig een stad ook is, het is belangrijk dat je eenheden buiten je stad hebt. Deze eenheden kunnen de stad ondersteunen door vijandelijke eenheden aan te vallen. Zo kun je voorkomen dat de vijand de stad omsingelt en je bevoorradingslinie afkapt zodat je stad zich niet meer kan herstellen.

Lees de sectie 'Gevechten' voor meer informatie.

### EEN STAD VEROVEREN

Als je eenheid een vijandelijke stad intrekt, heb je twee keuzes: je kunt de stad vernietigen of je kunt hem annexeren en onderdeel maken van je rijk. Let op, want beide keuzes kunnen gevolgen hebben voor je relaties met andere beschavingen.

### EEN STAD VERNIETIGEN

Als je een stad vernietigt, is hij weg. Voor altijd. Alle gebouwen, wonderen en inwoners worden vernietigd. Het vernietigen van een stad voelt misschien goed, maar kan ernstige diplomatieke gevolgen hebben. Je oorlogszuchtigheidspeil tegenover andere beschavingen wordt verdrievoudigd als je een stad ten gronde richt.

#### Onverwoestbare steden

Je kunt geen steden vernietigen die je zelf hebt gesticht. Daarnaast kan niemand hoofdsteden vernietigen.

### EEN STAD ANNEXEREN

Als je een stad annexeert, wordt het een onderdeel van je rijk. Je hebt over een geannexeerde stad net zoveel macht als over een zelfgebouwde stad. Het enige nadeel van annexatie is dat het je oorlogszuchtigheidspeil tegenover andere beschavingen verhoogt. In de Klassieke periode gaat het bijvoorbeeld maar een beetje omhoog, omdat oorlog toen vrij gewoon was, maar in de industriële periode gaat het peil veel meer omhoog, omdat je 'barbaars' bezig bent. Hoe hoger je oorlogszuchtigheidspeil, hoe minder de andere beschavingen je vertrouwen. Als je peil hoog genoeg is, kunnen ze je zelfs aanklagen
of militaire actie ondernemen. Zorg dus dat je een weloverwogen keuze maakt.

## VOEDSEL, WATER EN UITBREIDING

Een beschaving heeft genoeg voedsel en water nodig om te gedijen. De vroege mens was bijna elk moment van de dag bezig met jagen en verzamelen om zichzelf en zijn familie of stam te voeden. Daardoor hadden ze weinig tijd voor andere activiteiten, zoals het maken van grotschilderingen, het ontwikkelen van een eigen schrift of het ontdekken van muonen. Zodra een volk voedsel en water in overvloed heeft, is alles mogelijk.

### STEDEN EN VOEDSEL

Een stad heeft elke beurt 2 stuks voedsel nodig per inwoner om te voorkomen dat de bevolking verhongert. Een stad verkrijgt voedsel (evenals productie en goud) door burgers aan het werk te zetten op het land rond de stad. Steden kunnen vakjes bewerken die op drie vakjes afstand van de stad en binnen de grenzen van je beschaving liggen, zolang het vakje niet bewerkt wordt door een andere stad.

Als je een stad zijn gang laat gaan, wordt het aantal burgers aangewezen dat nodig is om te voorzien in de voedselbehoefte van zijn burgers. Wanneer er niet voldoende is, breekt de hongersnood uit en sterven er burgers tot de stad zichzelf weer kan bedruipen.

## BURGERS HANDMATIG TOEWIJZEN AAN HET LAND

Je kunt de inwoners van de stad handmatig toewijzen aan specifieke vakjes om de aandacht bijvoorbeeld te richten op voedsel om de bevolking te laten groeien, of op productie of goud. Lees de sectie 'Stadsscherm' voor meer informatie.

## VOEDSEL EN VOORZIENINGEN

Je kunt voedsel gebruiken om je bevolking te voeden en uit te breiden, maar als je niet genoeg voorzieningen hebt om de mensen tevreden te houden, gaat je groei achteruit, ongeacht de hoeveelheid voedsel die je levert.

## MEER VOEDSEL VERGAREN

Bepaalde vakjes produceren meer voedsel dan andere. Steden die naast een of meer van deze vakjes liggen groeien sneller. Bouwers kunnen veel vakjes verbeteren met boerderijen om zo de voedselproductie te verhogen.

## BESTE VOEDSELVAKJES

### Bonusgrondstoffen

Sommige vakjes met bonusgrondstoffen produceren veel voedsel als een bouwer de juiste verbetering bouwt. Voorbeelden hiervan zijn bananen, vee, herten, vissen en tarwe. Lees de sectie over bouwers en grondstoffen voor meer informatie.

### Oasevakjes

Oases leveren veel voedsel op, vooral in vergelijking met de rest van de woestijn waarin ze te vinden zijn.

### Ondergelopen vlaktes

Ondergelopen vlaktes leveren veel voedsel op. Overstromingen zorgen voor vruchtbaar land.

### Grasland en regenwouden

Deze vakjes leveren ook een aardige hoeveelheid voedsel op.

### Verbeteringen

Bouwers kunnen op de meeste vakjes boerderijen bouwen om de voedselopbrengst te vergroten.

## GEBOUWEN, WONDEREN EN SOCIALE BELEIDSVOERINGEN

Bepaalde gebouwen, wonderen en sociale beleidsvoeringen beïnvloeden de hoeveelheid voedsel die een stad produceert of de hoeveelheid die nodig is om te groeien (zie hieronder).

## STADSGROEI

Een burger oogst elke beurt een bepaalde hoeveelheid voedsel van het omliggende land of van andere bronnen zoals hierboven beschreven. De burgers hebben als eerste recht op dat voedsel. Ze consumeren 2 stuks voor elk bevolkingspunt. Een stad met een bevolking van 7 burgers consumeert elke beurt dus 14 stuks voedsel. Voedsel dat overblijft, verdwijnt in de 'groei-emmer' van de stad.

### DE GROEI-EMMER

De groei-emmer bevat al het voedsel dat na elke beurt over is in de stad. Als een bepaalde hoeveelheid wordt bereikt, neemt de bevolking van de stad (het aantal inwoners) toe met 1. Vervolgens wordt de emmer geleegd en begint het hele proces weer van voor af aan. De hoeveelheid voedsel die nodig is voor bevolkingsgroei neemt toe naarmate de bevolking groeit.

Het stadsinfovenster van het stadsscherm vertelt je na hoeveel beurten de stad groeit en onder 'Food' (voedsel) zie je hoeveel voedsel de stad per beurt produceert.

## KOLONISTEN EN VOEDSELPRODUCTIE

Een stad moet een omvang van 2 of meer hebben om kolonisten voort te brengen. Als ze voltooid zijn, gaat het bevolkingsaantal met 1 achteruit.

# TECHNOLOGIE

Technologie is een van de drijvende krachten achter je beschaving. Dankzij de technologische vooruitgang in de landbouw en visserij konden steden vroeger groeien en bloeien. De technologische sprong op het gebied van wapens en metselwerk stelde steden in staat jaloerse barbaren terug te dringen die hun voedsel en rijkdommen wilden stelen. En de vooruitgang op het gebied van medicijnen en sanitaire voorzieningen bood weerstand aan die andere aartsvijand van beschavingen: ziektes.

Je kunt technologieën bemachtigen door 'wetenschap' te verzamelen die symbool staat voor de wetenschappelijke kennis van je beschaving. Je beschaving genereert elke beurt een hoeveelheid wetenschap die gebruikt kan worden om onderzoek te doen. Elke technologie kost een bepaalde hoeveelheid wetenschap. Hoe meer wetenschap je elke beurt genereert, hoe sneller je een technologie kunt ontwikkelen.

## TECHNOLOGIE EN WETENSCHAP

In *Civilization VI* geeft elke nieuwe technologie toegang tot een geavanceerde eenheid, gebouw, grondstof, wonder of een ander voordeel om de macht van je beschaving te vergroten.




Je kunt technologieën bemachtigen door 'wetenschap' te verzamelen die symbool staat voor de wetenschappelijke kennis van je beschaving. Tijdens elke beurt wordt er een hoeveelheid wetenschap toegevoegd aan de voorraad. Voor het leren van een technologie is een bepaalde hoeveelheid wetenschap nodig. Als je voldoende wetenschap hebt, kun je de technologie bemachtigen. Nieuwe technologie vermindert je wetenschapsvoorraad, dus je moet weer wetenschap verzamelen om te sparen voor de volgende technologie.

## WAAR KOMT WETENSCHAP VANDAAN?

Je burgers (de inwoners van je steden) zorgen voor wetenschap. De hoeveelheid wetenschap die je elke beurt ontvangt, is gelijk aan het totale aantal inwoners van al je steden. Hoe groter je steden, des te meer wetenschap je produceert. Naast de wetenschap van je bevolking ontvang je ook 2 wetenschap van je paleis. Je kunt extra wetenschap verdienen door bepaalde gebouwen of wonderen te bouwen en nieuwe beleidsvoeringen aan te nemen.

## WETENSCHAP VERZAMELEN EN ONDERZOEK VERSNELLEN

Dit zijn wat manieren om je onderzoek te bespoedigen (of sneller nieuwe technologieën te bemachtigen).

### Stamdorpen

Sommige stamdorpen geven je een nieuwe technologie. Hoewel je geen garantie hebt, is het verstandig om ze op te sporen voordat iemand anders ermee aan de haal gaat.

### Handel

Handelsroutes kunnen wetenschap opleveren uit wetenschappelijke stadstaten, of uit steden van andere beschavingen met een campusdistrict.

### Districten en gebouwen

Je kunt een campusdistrict bouwen in elke stad met gebouwen die je meer wetenschap opleveren. De bibliotheek levert bijvoorbeeld elke beurt +2 wetenschap en een groots-wetenschapper-punt op, en stelt je in staat om een specialistische wetenschapper toe te wijzen (lees de sectie over specialisten voor meer informatie).

### Wonderen

Sommige wonderen verbeteren de technologie van je beschaving aanzienlijk. De grote bibliotheek levert elke beurt +2 wetenschap op en je ontvangt boosts voor alle technologieën uit de Oudheid en de Klassieke periode. Raadpleeg de sectie 'Wonder' van de Civilopedia voor meer informatie.

### Grootse wetenschapper

Een grootse wetenschapper kan je van allerlei wetenschapsbonussen voorzien, afhankelijk van wie je bemachtigt. Albert Einstein geeft je bijvoorbeeld een boost voor 1 willekeurige technologie uit het moderne of atoomtijdperk, en +4 wetenschap aan al je universiteiten.

### Beleidsvoeringen

Sommige beleidsvoeringen leveren meer wetenschap op als ze worden aangenomen. Het beleid 'Military Research' geeft bijvoorbeeld +1 wetenschap aan alle militaire academies en zeehavens.

## EEN TECHNOLOGIE KIEZEN OM TE ONDERZOEKEN

Als je je eerste stad hebt gebouwd, verschijnt het menu 'Choose Research'. Vervolgens moet je bepalen welke technologie je wilt onderzoeken. Als je genoeg wetenschap vergaart, leer je de technologie. Het menu 'Choose Research' verschijnt dan opnieuw. Hier kun je de volgende technologie kiezen om te onderzoeken. Er zijn meer dan 65 technologieën om te onderzoeken. Als je ze allemaal hebt bemachtigd, kun je onderzoek gaan doen naar futuristische technologieën om je spelscore te verhogen.

## HET KEUZEMENU VOOR ONDERZOEK

Als je een nieuwe technologie moet kiezen, verschijnt het pictogram voor onderzoek in de cirkel rechts onderin het scherm. Druk daarna op de “X”-knop om het menu Research Chooser te openen. Bovenaan zie je de technologie die je zojuist hebt geleerd. Daaronder zie je de knop 'Open Technology Tree' (later meer daarover) en daaronder zie je een lijst van de beschikbare technologieën. Voor elke technologie zie je het aantal beurten tot die technologie en icoontjes die de verschillende gebouwen, verbeteringen en wonderen weergeven die je met die technologie kunt vrijspelen. Druk op de “-”-knop nadat je een pictogram of technologie hebt geselecteerd om er meer informatie over te lezen.




Selecteer een technologie om deze te onderzoeken. Het menu 'Choose Research' verdwijnt dan en er verschijnt een groot icoon in de linker bovenhoek van het scherm. Dit icoon geeft aan welke technologie je aan het onderzoeken bent en hoelang het nog duurt.

## JE ONDERZOEK WIJZIGEN

Je kunt op elk moment wijzigen welke technologie je onderzoekt. Selecteer hiervoor het tech-icoontje in het linker tray-menu, dat je kunt openen door op de “L”-knop te drukken. In het menu 'Choose Research' dat verschijnt, kun je een van de beschikbare technologieën kiezen. Onderzoek naar een bepaalde technologie dat je afbreekt, kun je later voortzetten. Het eerdere onderzoek, en verdere beurten die je aan dat onderzoek besteedt, gaan niet verloren.

## BESCHIKBARE TECHNOLOGIEËN

Aan het begin van het spel zijn er nog maar een klein aantal technologieën beschikbaar, zoals 'Animal Husbandry' (veehouderij), 'Astrology' (astrologie), 'Pottery' (aardewerk), 'Mining' (mijnen) en 'Sailing' (zeilen). Voor alle overige technologieën moet je eerst een of meer andere technologieën leren. Als je de vereiste technologieën hebt geleerd, verschijnen de beschikbare technologieën in het menu 'Choose Research'.

De technologieën 'Irrigation' (irrigatie) en 'Writing' (schrift) vereisen bijvoorbeeld kennis van 'Pottery' voor je ze kunt leren. Als je 'Pottery' leert, verdwijnt die technologie uit het menu 'Choose Research' (omdat je hem al kent) en worden 'Irrigation' en 'Writing' toegevoegd.

Er zijn een aantal technologieën waarvoor je 2 of 3 andere technologieën moet kennen. Die technologieën verschijnen pas als je alle vereiste technologieën kent.

## HET GROTE TECHNOLOGIESCHEMA

Bekijk het imposante technologieschema om te zien hoe het allemaal werkt. Hier zie je alle beschikbare technologieën en hoe ze met elkaar in verband staan. Klik op een technologie om het onderzoek te beginnen. Als je beschaving de vereiste technologieën niet kent, zullen deze eerst worden onderzocht. Het technologieschema plant de snelste route naar de geselecteerde technologie, en de vereiste technologieën worden onderzocht in de aangegeven volgorde.

Het technologieschema kan geopend worden via het menu 'Choose Research' of door het linker tray-menu te openen door op de “L”-knop te drukken en vervolgens op de “A”-knop te drukken om het technologiepictogram te selecteren.

## DE WETENSCHAPPELIJKE OVERWINNING

Als je eenmaal genoeg technologieën hebt geleerd, kun je een reeks raketten bouwen die uiteindelijk leidt tot een kolonie op Mars. Als je dit doet voordat een andere beschaving een andere overwinning behaalt, win je met een wetenschappelijke overwinning.

Lees de sectie 'Overwinning' voor meer informatie over de verschillende manieren waarop je kunt winnen in *Civilization VI*.

# CULTUUR

Aan de cultuur kun je afmeten hoe toegewijd je beschaving is aan de kunst en geesteswetenschappen, van grotschilderingen tot tikibeelden. In dit spel gebruik je cultuur om verder te komen op het civics-schema en nieuwe beleidsvoeringen en regeringen te ontgrendelen. Ook vergroot je hiermee het grondgebied van je steden. Hoe meer cultuur je genereert, hoe sneller je grenzen zich uitbreiden.

Bovendien kan cultuur gebruikt worden om de overwinning te behalen.

## CIVICS EN CULTUUR

Elke civic in *Civilization VI* geeft je beschaving toegang tot nieuwe beleidsvoeringen en regeringen, maar ook tot bepaalde gebouwen, districten en diplomatieke vorderingen.




Je bemachtigt civics door cultuur te verzamelen. Dit werkt net zoals wetenschap voor het technologieschema. Tijdens elke beurt wordt er een hoeveelheid cultuur toegevoegd aan de voorraad. Voor het leren van een civic is een bepaalde hoeveelheid cultuur nodig. Als je voldoende cultuur hebt, kun je de civic bemachtigen. Hierna moet je weer van voor af aan beginnen met het verzamelen van cultuur om zo te sparen voor een nieuwe civic.

## WAAR KOMT CULTUUR VANDAAN?

Cultuur komt, net als andere opbrengsten, uit verschillende bronnen:

**Gebouwen en districten:**
Naast het paleis en het monument zijn er nog een aantal andere gebouwen en districten die cultuur opleveren. Het theaterplein kan bijvoorbeeld meerdere gebouwen bevatten die cultuur genereren.

**Wonderen**
Een aantal wonderen levert cultuur op aan je stad.

**Beleidsvoeringen**
Sommige beleidsvoeringen vergroten je culturele inkomen, zoals de handelsfederatie.

**Vaardigheden van leiders**
Sommige leiders beschikken over speciale vaardigheden waarmee ze cultureel aan kop kunnen komen, zoals Peter de Grote of Gorgo.

**Natuurwonderen**
Sommige natuurwonderen leveren cultuur op.

**Stadstaten**
Alle culturele stadstaten leveren cultuur op als je er afgezanten naartoe stuurt.

**Geloofsovertuigingen**
Veel geloofsovertuigingen geven je culturele opbrengst een boost.

**Handelsroutes**
Als je handel drijft met een beschaving die over een theaterplein beschikt, ontvang je cultuur.

## EEN CIVIC KIEZEN OM TE ONDERZOEKEN

Als je genoeg cultuur hebt verzameld om je eerste civic te voltooien, verschijnt het pictogram 'Choose Civic' in de cirkel rechts onderin. Druk op de “X”-knop en het menu Choose Civic zal verschijnen. Je moet dan aangeven welke civic je wilt onderzoeken. Als je eenmaal genoeg cultuur hebt vergaard, leer je de civic. Het menu 'Choose Civic' verschijnt dan opnieuw zodat je een volgende civic kunt kiezen. Er zijn een hoop verschillende civics om te onderzoeken. Als je ze allemaal hebt bemachtigd, kun je beginnen met “Globalisering en sociale media” om je spelscore te verhogen.

## HET MENU CHOOSE CIVIC

Als je een nieuwe civic moet kiezen, verschijnt het menu 'Choose Civic' aan de linkerkant van het scherm. Bovenaan zie je de civic die je zojuist hebt geleerd ('Code of Laws' is de eerste beschikbare civic). Daaronder staat de knop 'Open Civics Tree' (later meer daarover), en daaronder staat een lijst van de civics die op dat moment beschikbaar zijn. Voor elke civic zie je het aantal beurten tot die civic en icoontjes die de verschillende regeringen, beleidsvoeringen en gebouwen weergeven die je met die civic kunt vrijspelen. Je kunt op de "-"-knop drukken nadat je een pictogram of civic hebt geselecteerd voor meer informatie.




Klik op een civic om deze te onderzoeken. Het menu 'Choose Civic' verdwijnt dan en er verschijnt een groot icoon in de linker bovenhoek van het scherm. Dit icoon geeft aan welke civic je aan het onderzoeken bent en hoelang het nog duurt.

## JE ONDERZOEK WIJZIGINGEN

Je kunt op elk moment wijzigen welke civic je onderzoekt. Selecteer hiervoor the tech-pictogram in het linker tray-menu, nadat je dat menu hebt geopend door op de "L"-knop te drukken. In het menu 'Choose Civic' dat verschijnt, kun je een van de beschikbare civics kiezen. Onderzoek naar een bepaalde civic dat je afbreekt, kun je later voortzetten. Het eerdere onderzoek, en verdere beurten die je aan dat onderzoek besteedt, gaan niet verloren.

## BESCHIKBARE CIVICS

Aan het begin van het spel is er maar één civic beschikbaar, 'Code of Laws' (wetboek). Voor alle overige civics moet je eerst een of meer andere civics leren. Als je de vereiste civics hebt geleerd, verschijnen de beschikbare civics in het menu 'Choose Civic'.

De civics 'Early Empire' (beginnend imperium) en 'Mysticism' (mystiek) vereisen bijvoorbeeld kennis van 'Foreign Trade' (handel met het buitenland) voor je ze kunt leren. Als je dus 'Foreign Trade' onderzoekt, verdwijnt die civic uit het menu 'Choose Civic' (omdat je die al kent) en worden 'Early Empire' en 'Mysticism' toegevoegd.

Er zijn een aantal civics waarvoor je 2 of 3 andere civics moet kennen. Die civics verschijnen pas als je de vereiste civics hebt geleerd.

### HET GROTE CIVICS-SCHEMA

Bekijk het imposante civics-schema om te zien hoe het allemaal werkt. Hier zie je alle beschikbare civics en hoe ze met elkaar in verband staan. Klik op een civic om het onderzoek te beginnen. Als je beschaving de vereiste civics niet kent, zullen deze eerst worden onderzocht. Het civics-schema plant de snelste route naar de geselecteerde civic, en de vereiste civics worden onderzocht in de aangegeven volgorde.

Het civics-schema kan geopend worden via het menu 'Choose Civic', of door het linker tray-menu te openen door op de “L”-knop te drukken en vervolgens op de “A”-knop te drukken om het civics-pictogram te selecteren.

### DE CULTURELE OVERWINNING

Als je het culturele middelpunt van de wereld wilt worden, is deze overwinning voor jou. Als het aantal bezoekende toeristen van een beschaving groter is dan het aantal binnenlandse toeristen van de andere beschavingen, is er sprake van een culturele overwinning.

Toerisme wordt gegenereerd door handelsroutes, gedeelde (of conflicterende) regeringen later in het spel, open grenzen, meesterwerken in je beschaving, relieken in je beschaving, heilige plaatsen, nationale parken, artefacten en wonderen.

Lees de sectie 'Overwinning' voor meer informatie over de verschillende manieren waarop je kunt winnen in *Civilization VI*.

## BOUWERS EN VERBETERINGEN

Bouwers zijn de mannen en vrouwen die je rijk bouwen. Ze kappen de bossen en regenwouden en bouwen de boerderijen die voedsel produceren voor je steden. Ze graven de mijnen waaruit goud en ijzer wordt gewonnen. Het zijn misschien geen militaire eenheden, maar bouwers zijn wel belangrijk.

De verbeteringen van een bouwer zorgen dat je vakjes meer productie, goud en voedsel opleveren. Daarnaast geven ze toegang tot de speciale bonussen die je dankzij bepaalde grondstoffen ontvangt. Als je je land niet verbetert, wordt je beschaving vrijwel zeker onder de voet gelopen door bestendigere beschavingen.

### GEBOUWEN NEERZETTEN

Bouwers worden geproduceerd in steden, net als de andere eenheden.

### BOUWERS IN GEVECHTEN

Bouwers zijn niet-vechtende eenheden. Als een vijand op hun vakje komt, worden ze gevangengenomen (ze herstellen zoals andere eenheden maar ze ontvangen geen ervaring en kunnen geen promoties verdienen). Bouwers kunnen andere eenheden niet aanvallen of beschadigen, dus het is aan te raden om een bouwer in gevaarlijke gebieden te vergezellen van een militaire eenheid.

## ACTIES VAN BOUWERS

Als een actieve bouwer zich op een locatie bevindt waar hij iets uit kan voeren, zoals het bouwen van een verbetering of het vrijmaken van land, is het actievenster zichtbaar. Dit venster toont alle acties die de bouwer tot zijn beschikking heeft op die locatie. Selecteer een actie door met de rechterstick door te scrollen naar de voorgestelde acties en op de "A"-knop te drukken de bouwer aan het werk te zetten. Acties van bouwers worden direct uitgevoerd, maar bouwers hebben maar een beperkt aantal ladingen (te zien in het actievenster) voor ze uittreden.

## LAND VRIJMAKEN

Als je beschaving de technologie 'Mining' heeft geleerd, kunnen je bouwers bossen verwijderen. Als ze 'Bronze Working' hebben geleerd, kunnen ze regenwouden verwijderen. En als ze 'Irrigation' hebben geleerd, kunnen bouwers moerassen drooglegggen.

Hoewel het erg lucratief kan zijn om de grond rond je stad vrij te maken zodat je de grondstoffen kunt bereiken, zijn er ook voordelen als je ervoor kiest om het natuurlijke terrein rond je stad te behouden. Lees de sectie 'Terrein' voor meer informatie.

## WEGEN BOUWEN

Bouwers kunnen **geen** wegen bouwen. Wegen worden door handelaars aangelegd om handelsroutes op te zetten tussen steden, of door militaire ingenieurs later in het spel. Wegen kun je op elk terrein aanleggen, ongeacht de eigenschappen, met uitzondering van bergen, natuurwonderen, ijs en water (oceaan, meer of kust). Wegen kunnen zelfs aangelegd worden in vakjes met grondstoffen en/of verbeteringen. Wegen werken samen met bestaande verbeteringen, wonderen enz.

Lees de sectie over wegen voor meer informatie.

## VERBETERINGEN BOUWEN

Als je de juiste technologie hebt geleerd, kunnen je bouwers verschillende verbeteringen bouwen.

### WAAR KUN JE VERBETERINGEN BOUWEN

Je kunt verbeteringen alleen bouwen op geschikte locaties. Boerderijen kunnen bijvoorbeeld niet op ijs worden gebouwd, en mijnen kunnen niet boven op een veegrondstof worden gebouwd. Het actievenster van een bouwer toont verbeteringen waar je beschaving de technologie voor heeft en die geschikt zijn voor het vakje waar de bouwer op staat.

#### Airstrip (landingsbaan)

Deze moderne verbeteringen kunnen op alle vakjes zonder heuvels worden gebouwd, nadat je 'Flight' (luchtvaart) hebt onderzocht.
Alleen militaire ingenieurs kunnen landingsbanen bouwen. Deze bieden twee plaatsen voor vliegtuigen.

**Camp (kamp)**
De kampverbetering vereist 'Animal Husbandry' (veehouderij). Kampen kunnen op herten, bont, ivoor en truffels worden gebouwd om de goudopbrengst van dat vakje te vergroten.

**Farm (boerderij)**
De boerderij is de eerste en meest gebouwde verbetering. Alle beschavingen weten vanaf het begin hoe ze een boerderij moeten bouwen. Boerderijverbeteringen kunnen gebouwd worden op vlaktes en grasland, of op rijst- en tarwevakjes.

**Fishing Boats (vissersboten)**
Als je 'Sailing' het onderzocht, kun je vissersboten bouwen op walvissen, vissen, krabben en parels.

**Fort**
Het fort is een speciale verbetering die militaire ingenieurs of Romeinse legioenen kunnen bouwen nadat je 'Iron Working' hebt ontdekt. Deze bieden bescherming voor militaire eenheden als ze vanuit het fort vechten. Het fort kan alleen op een vriendelijk of neutraal vakje worden gebouwd, ongeacht grondstof of terrein. Als je een fort boven op een andere verbetering bouwt, gaat de eerste verbetering verloren. Het fort wordt vernietigd wanneer een vijandige eenheid het vakje betreedt, of als het vakje in handen valt van een andere beschaving.

**Lumbermill (houtzagerij)**
Houtzagerijen vergroten de houtopbrengst met 1 productie zonder de boseigenschap te vernietigen. Als je een houtzagerij langs een rivier bouwt, wordt de opbrengst van het vakje nog een keer verhoogd met 1 productie. Deze verbetering wordt ontgrendeld door 'Machinery' (machines).

**Mine (mijn)**
Je krijgt toegang tot de mijnverbetering als je beschaving de technologie 'Mining' (mijnen) heeft geleerd. Met een mijn verbeter je de productie van veel vakjes. Je kunt ze bouwen op heuvels, of op luxe en strategische grondstoffen.

**Oil Well & Offshore Platform (olieput en booreiland)**
Olieputten en booreilanden zijn moderne verbeteringen voor olievakjes die de opbrengst van een vakje verhogen met 2 productie.

**Pasture (weide)**
Deze verbetering wordt ontgrendeld met 'Animal Husbandry' en kan gebouwd worden op vee, paarden en schapen om de opbrengst te verhogen met 1 productie.

**Plantation (plantage)**
Deze verbetering wordt ontgrendeld door 'Irrigation' en kan gebouwd worden op bananen, citrus, cacao, koffie, katoen, verfstoffen, wierook, zijde, kruiden, suiker, thee, tabak en wijn om de opbrengst met 1 goud te verhogen.

**Quarry (groeve)**
Als je 'Mining' hebt geleerd, kun je een groeve bouwen op gips, marmer of steen om de opbrengst te verhogen met 1 productie.

**Seaside Resort (badplaats)**
Een badplaats kan gebouwd worden op gras-, vlakte- of woestijnvakjes zonder heuvels nadat je 'Radio' hebt onderzocht. Het moet aan de kust liggen en een populariteit van 4 of hoger hebben. Badplaatsen leveren goud en toerisme op, evenredig aan de populariteit van het vakje.

## WEGEN EN VERBETERINGEN PLUNDEREN

Bepaalde eenheden kunnen wegen, gebouwen en verbeteringen plunderen. Hierdoor zijn ze tijdelijk onbruikbaar. Ze leveren dan bijvoorbeeld geen grondstoffen of verplaatsingsbonussen op. Een eenheid kan zelfs een weg van zijn eigen beschaving plunderen (meestal om te voorkomen dat een andere beschaving ervan profiteert).

## BELONINGEN VOOR PLUNDEREN

Een eenheid die een verbetering plundert, kan een plunderbonus ontvangen afhankelijk van wat er is geplunderd. Beloningen worden groter of kleiner aan de hand van het speltempo en het tijdperk.

## WEGEN EN VERBETERINGEN REPAREREN

Bouwers kunnen een geplunderde weg of verbetering repareren. Dit duurt een beurt, maar verbruikt geen 'lading' van de bouwer.

## ACTIES VAN BOUWERS




**Build Farm (boerderij bouwen):** bouw een boerderijverbetering op het huidige vakje. Boerderijen verhogen de voedselproductie op dat vakje. Voor sommige grondstoffen, zoals tarwe, moet je een boerderij bouwen voor je erbij kunt.




**Build Mine (mijn bouwen):** bouw een mijnverbetering op het huidige vakje om de productie te verhogen. Voor sommige grondstoffen, zoals ijzer en diamanten, moet je een mijn bouwen voor je erbij kunt.




**Build Lumber Mill (houtzagerij bouwen):** bouw een houtzagerij op het huidige vakje met een bos. Houtzagerijen zorgen voor meer productie.




**Build Pasture (weide bouwen):** bouw een weide op het huidige vakje, voor grondstoffen als paarden en vee.




**Build Camp (kamp bouwen):** bouw een kamp op het huidige vakje, voor grondstoffen als bont en herten.




**Build Plantation (plantage bouwen):** bouw een plantage op het huidige vakje. Plantages zijn nodig voor allerlei luxe grondstoffen.




**Build Quarry (groeve bouwen):** bouw een groeve op het huidige vakje.  Om marmer te mijnen heb je een groeve nodig.



**Build Oil Well (olieput bouwen):** bouw een olieput op het huidige vakje om toegang te krijgen tot de oliegrondstoffen.



**Remove Rainforest (regenwoud verwijderen):** geef de bouwer opdracht om het regenwoud op het huidige vakje te kappen.  Hiermee verwijder je eventuele voordelen die het regenwoud biedt.



**Remove Woods (bos verwijderen):** geef de bouwer opdracht om het bos op het huidige vakje te kappen. Hiermee verwijder je eventuele voordelen die het bos biedt.



**Remove Marsh (moeras verwijderen):** geef de bouwer opdracht om het moeras op het huidige vakje droog te leggen.




**Repair (repareren):** repareer schade die veroorzaakt is door plunderingen. De verbetering en eventuele grondstoffen op dit vakje kunnen niet gebruikt worden tot het gerepareerd is.




**Delete (verwijderen):** verwijder de actieve eenheid voorgoed en ontvang daar een kleine hoeveelheid goud voor.

## ACTIES VAN MILITAIRE INGENIEURS




**Build Road (weg bouwen):** bouw een wegverbetering op het huidige vakje. Wegen kunnen gebouwd worden op alle doorgaanbare landvakjes.




**Build Airstrip (landingsbaan bouwen):**bouw een landingsbaanverbetering om openingen voor vliegtuigen te creëren.




**Build Fort (fort bouwen):**bouw een fortverbetering om bescherming te bieden tijdens gevechten.

# REGERINGEN

Met regeringen kun je je beschaving aanpassen aan je speelstijl. Ze bieden openingen voor verschillende sociale beleidsvoeringen, evenals unieke bonussen. Militaire beleidsopeningen bieden bijvoorbeeld plaats aan militair-sociaal beleid, maar ook aan economisch en diplomatiek beleid. Sommige regeringen bieden tenslotte wildcard-openingen, waar wildcard-beleid in kan, maar ook alle andere beleidstypen.

De beschikbare regeringen, die ontgrendeld worden via het civics-schema, veranderen naarmate het spel vordert. In het begin beschik je over een eenvoudige regering met een klein aantal openingen. Maar als je uiteindelijk de latere periodes bereikt, krijg je meer openingen tot je beschikking in verschillende combinaties. Bovendien hebben regeringen hun eigen speciale bonussen: de theocratische regering stelt je bijvoorbeeld in staat om landeenheden te kopen met geloof en biedt korting op aankopen die je met geloof betaalt.

Daarnaast hebben alle regeringen nalatenschapsbonussen die ontgrendeld worden wanneer een regeringstype een bepaald aantal beurten actief is geweest in je rijk. Als je je theocratische regering bijvoorbeeld achter je laat, ontvang je de nalatenschapsbonus voor geloofskorting op basis van hoe lang die regering actief is geweest in je rijk.

Je kunt op elk moment van regering veranderen. Als je dat doet in dezelfde beurt dat je een civic hebt ontgrendeld, is het gratis. Tijdens andere beurten zul je goud moeten betalen. Als je teruggaat naar een regering die je al eerder had geactiveerd, gaat je stad over op anarchie. De stad verliest dan een paar beurten lang al zijn opbrengsten en regeringsbonussen.

De regering die je vestigt heeft invloed op het aantal openingen voor sociale beleidsvoeringen dat tot je beschikking staat. Lees hieronder voor meer informatie.

# SOCIALE BELEIDSVOERINGEN

Sociale beleidsvoeringen vertegenwoordigen de manier waarop je je volk regeert. Word je een autoritaire heerser door wat vrijheid op te offeren in ruil voor discipline en een grotere productiviteit? Zorg je dat je beschaving over een sterk leger beschikt, of richt je je op het verspreiden van je cultuur om je grenzen uit te breiden? Wil je dat je beschaving een monarchie of een democratie wordt?

Sociale beleidsvoeringen hebben een duidelijk effect op het spel. De ene vergroot de productie van je stad, de andere zorgt voor meer rijkdom, en weer een andere levert een sterker leger op. Er is geen goed of fout beleid, en het ene beleid kan in bepaalde situaties beter zijn voor je speelstijl dan een andere. Probeer eens wat dingen uit en kijk wat werkt.

Er zijn vier soorten beleidsvoeringen die in de bijbehorende opening van een regering geplaatst kunnen worden. Door deze beleidsvoeringen te plaatsen, ontvang je de beschreven voordelen.

## SOCIALE BELEIDSVOERINGEN BEMACHTIGEN

Je kunt sociale beleidsvoeringen aannemen zodra je genoeg cultuur hebt verzameld om je eerste regering te ontgrendelen. Je ontgrendelt sociale beleidsvoeringen naarmate je verderkomt in het civics-schema. Als je van regering verandert, kun je verschillende combinaties van beleidsvoeringen maken om aan te sluiten op je speelstijl.

Als er een nieuwe regering of beleidsvoering wordt ontgrendeld in het civics-schema, krijg je de gelegenheid om je regering gratis aan te passen of een andere te kiezen. Op elk ander moment zijn er kosten verbonden aan het maken van wijzigingen.

## SOORTEN SOCIALE BELEIDSVOERINGEN

Er zijn 4 verschillende soorten beleidsvoeringen te ontdekken, elk met een eigen manier van regeren. Elke soort moet toegewezen worden aan een lege opening van hetzelfde type, maar een wildcard-opening kan alle soorten bevatten.

**Military (militair):** deze beleidsvoeringen zijn ideaal voor spelers die een sterk leger en een sterke marine willen.

**Economic (economisch):** deze beleidsvoeringen vergroten allerlei opbrengsten door bijvoorbeeld aangrenzingsbonussen te vergroten of kosten te reduceren.

**Diplomatic (diplomatiek):** deze beleidsvoeringen zijn ideaal voor spelers die relaties willen opbouwen. Hiermee kun je je banden met stadstaten versterken of spionageactiviteiten verbeteren.

**Great Person (groots persoon):** deze beleidsvoeringen zorgen dat er meer grootse personen worden geproduceerd.

# RELIGION (RELIGIE)

Religie is weer terug in *Civilization VI*. Religies werken min of meer hetzelfde als in eerdere Civilization-titels, maar ze spelen nu een grotere rol dan ooit tevoren. Dankzij de introductie van de nieuwe religieuze overwinning en theologische gevechten, heb je nieuwe middelen tot je beschikking om je geloofsovertuigingen naar andere steden en beschavingen over te brengen.

## GELOOF VERZAMELEN

Geloof is het betaalmiddel van een religie, en kan op verschillende manieren bemachtigd worden:

**Vaardigheden van beschavingen en leiders:** sommige beschavingen en leiders hebben speciale vaardigheden waarmee je geloof kunt verdienen uit bronnen die gewoonlijk geen geloof opleveren.

**Sociale beleidsvoeringen:** bepaalde beleidsvoeringen kunnen geloof opleveren.

**Stadstaten:** door samen te werken met religieuze stadstaten kun je sneller geloof verzamelen.

**De wereld:** sommige stamdorpen geven je een bepaalde hoeveelheid geloof wanneer je ze onderzoekt, en natuurwonderen kunnen geloof opleveren.

**Gebouwen:** de heilige plaats en religieuze gebouwen (zoals een schrijn of tempel) kunnen je geloofsinkomen vergroten.

## PANTHEONS

Als je eenmaal genoeg geloof hebt verzameld, word je gevraagd om een pantheon op te richten, een voorloper op de religies die later ontstaan. Het pantheon dat het beste bij je past, hangt af van de doelen die je op de korte en lange termijn wilt bereiken. Als je een pantheon hebt verdiend, ben je goed op weg om je religie te vestigen.

## GROOTSE PROFETEN

In *Civilization VI* kun je een religie oprichten als je eenmaal een grootse profeet hebt verdiend (of gekocht). Religieuze gebouwen verzamelen grootse-profeet-punten die nodig zijn om deze speciale eenheid toe te voegen aan je beschaving. Als je de grootste profeet eenmaal hebt verdiend, kun je deze eenheid naar je heilige plaats sturen om je religie op te richten. Je kunt grootse profeten ook verdienen met Stonehenge.

## EEN RELIGIE OPRICHTEN

Als je je religie eenmaal hebt opgericht, mag je een naam en icoon kiezen voor je geloof. Je mag een bestaande religie kiezen of er zelf een verzinnen!

Een nieuwe religie bestaat uit twee geloofsovertuigingen: een geloof van volgelingen, een een van de drie aanvullende geloofsovertuigingen die aangepast kan worden aan jouw speelstijl. Als je religie eenmaal is opgericht, worden al je steden met heilige plaatsen bekeerd tot de religie.
Alle heilige plaatsen die je vervolgens bouwt, nemen direct je religie aan.

**Opmerking:** er kunnen maximaal 7 religies worden gevormd in een spel. Probeer er zo snel mogelijk een op te richten zodat je niet buiten de boot valt!

## RELIGIEUZE EENHEDEN

Er zijn drie soorten religieuze 'gevechtseenheden': missionarissen, apostelen en inquisitoren. Je kunt religieuze eenheden kopen met geloof. Deze eenheden nemen het geloof aan van de grootste religie in de stad waarin ze worden geproduceerd.

Missionarissen kunnen gebouwd worden in een stad met een schrijn, en kunnen je religie verspreiden naar een stadscentrum in een aangrenzend vakje.

Apostelen kunnen gebouwd worden in een stad met een tempel, en zijn sterker dan missionarissen. Daarnaast kunnen ze je religie naar meer steden verspreiden (en tegelijkertijd een deel van de religie van een andere speler verwijderen!). Apostelen beschikken over speciale eigenschappen. Zo kunnen ze bijvoorbeeld meer ladingen hebben om hun geloof te verspreiden of beschikken ze over medische vaardigheden. Bovendien kunnen apostelen theologische gevechten beginnen tegen vijandelijke missionarisen en apostelen. Theologische gevechten zijn de beste manier om je te verdedigen tegen andere religies die zich proberen te verspreiden.

Inquisitoren zijn speciale eenheden waarmee je je goed kunt verdedigen tegen andere religies in je eigen grondgebied. Deze eenheden kun je bemachtigen nadat je een inquisitie bent begonnen met een apostel.

# STADSTATEN

Stadstaten zijn kleinere politieke entiteiten in *Civilization VI*. Ze kunnen het spel zelf niet winnen, omdat ze het niet tegen je opnemen, maar ze kunnen je wel helpen of tegenwerken terwijl je de overwinning probeert te bereiken. Je kunt op verschillende manieren omgaan met stadstaten. Je kunt ze vriendschappelijk benaderen voor een aantal belangrijke voordelen, je kunt ze negeren en je concentreren op grotere en belangrijkere vijanden, of je kunt ze veroveren en hun spullen afpakken. Jij mag kiezen.




## SOORTEN STADSTATEN

Er zijn zes verschillende soorten stadstaten. Elke soort levert andere voordelen op als je vrienden met ze wordt of een bondgenootschap sluit.

### HANDEL

Een handelsstadstaat kan je beschaving voorzien van goud.

### RELIGIEUS

Een religieuze stadstaat kan je beschaving voorzien van geloof.

### MILITAIR

Een militaire stadstaat kan je leger voorzien van productie.

### WETENSCHAPPELIJK

Een wetenschappelijke stadstaat kan je beschaving voorzien van wetenschap.

### CULTUREEL

Een culturele stadstaat kan je helpen met het verbeteren van je cultuur.

**INDUSTRIEEL**

Een industriële stadstaat kan je beschaving voorzien van productie.

## COMMUNICEREN MET STADSTATEN

Om te communiceren met een stadstaat, moet je hem eerst vinden. Als een van je eenheden een stadstaat tegenkomt, zal de stadstaat je vertellen welke soort het is (zie hierboven) en je in veel gevallen een geschenk geven. (Dat is nog een goede reden om de wereld te verkennen!)

Als je een stadstaat eenmaal hebt ontmoet, kun je af en toe opdrachten ontvangen (zie hieronder). Als je contact wil leggen met een stadstaat, kun je de betreffende stad selecteren of het diplomatievenster gebruiken.

## AFGEZANTEN

De bonussen die je van een stadstaat krijgt zijn afhankelijk van het aantal afgezanten dat je ernaartoe hebt gestuurd.

Nadat je afgezanten hebt verdiend, kun je bepalen naar welke stadstaat je ze wilt sturen.
Als je meerdere afgezanten hebt, kun je ze naar wens verdelen over verschillende stadstaten. Je kunt zelfs afgezanten sturen naar een stadstaat waarmee je oorlog voert (tenzij jij degene was die de oorlog heeft verklaard). Zo kun je soms een stadstaat overhalen om midden in een oorlog van kant te wisselen.

Als je de oorlog verklaart aan een stadstaat, worden al je afgezanten in die stad verwijderd; voor de rest blijven afgezanten permanent aanwezig in een stadstaat. Afgezanten in een stadstaat zijn zichtbaar voor alle spelers. Als je ze ergens plaatst, kan dat diplomatieke gevolgen hebben.

De bonussen die je verdient, zijn afhankelijk van het aantal afgezanten dat je ter plekke hebt, ongeacht wiens afgezanten er nog meer zijn. Stadstaten van hetzelfde type delen dezelfde soorten bonussen. Naarmate je meer afgezanten in een stadstaat plaatst, worden hun bonussen opgeteld bij de eerdere bonussen.

**Je kunt op drie manieren aan afgezanten komen:**

### Civics

Sommige civics, vooral civics die niet op het 'hoofdpad' van het schema liggen, leveren een afgezant op zodra ze zijn voltooid. Latere civics leveren meerdere afgezanten op.

### Opdrachten

Stadstaten bieden soms opdrachten aan waarmee je gratis afgezanten kunt verdienen voor die stadstaat. Het aantal afgezanten dat je ontvangt, is afhankelijk van de opdracht en je spelvoortgang. Opdrachten worden altijd toegewezen aan specifieke spelers, en alleen aan spelers die minstens één afgezant hebben geplaatst. Het type van een stadstaat bepaalt welke opdrachten je vaker zult ontvangen.

**Regeringen**
Regeringen, en sommige beleidsvoeringen in een regering, leveren invloedpunten op. Als er genoeg punten zijn verdiend, ontvang je een afgezant.

## INVLOEDPEILEN

### OORLOG
Als je oorlog voert met een stadstaat, blijft je invloed negatief en zullen ze je niks gunnen. Een stadstaat is echter altijd bereid om een vredesakkoord te accepteren zolang de suzerein van een stadstaat geen oorlog met je voert.

### NEUTRAAL
De stadstaat heeft geen sterke mening over je. Je kunt opdrachten ontvangen en afgezanten sturen, of je kunt de oorlog verklaren.

### SUZEREIN
De beschaving met de meeste tokens op een stadstaat (minstens 3 tokens) wordt beschouwd als de suzerein van die stadstaat. Er kan maar één suzerein zijn; een gelijke stand is niet toegestaan. Als niemand tokens op een stadstaat heeft, is er geen suzerein. De suzerein profiteert van een aantal belangrijke voordelen:

**Unieke stadstaatbonus.** Dit is een krachtige bonus die geen enkele andere stadstaat biedt (voorbeeld: Jeruzalem dient als een tweede heilige stad voor je religie.)

**Diplomatieke aanhankelijkheid.** De stadstaat volgt zijn suzerein automatisch in oorlog en in vrede, overeenkomstig met de diplomatieke staat van de suzerein.

**Militaire heffing.** De suzerein kan de stadstaat een som goud betalen om tijdelijk alle militaire eenheden van die stadstaat te besturen.

**Stadstaten hebben beperkte autonomie.** Stadstaten hebben beperkte autonomie. Ze kunnen geen oorlog verklaren aan een beschaving, behalve indirect, wanneer de bijbehorende suzerein de oorlog verklaart. Ze kunnen echter altijd de oorlog verklaren aan een andere stadstaat. De suzerein is niet verplicht om de stadstaat te volgen in oorlog of vrede.

## OORLOG TUSSEN STADSTATEN
Je kunt te allen tijde de oorlog verklaren aan een stadstaat. Dit kan via het diplomatievenster of door een de eenheid of stad van een stadstaat aan te vallen. Je kunt een vredesakkoord aanbieden aan een stadstaat via het diplomatievenster of door op de stad te klikken.

# GROOTSE MENSEN

Grootse mensen zijn kunstenaars, handelaars, ingenieurs, wetenschappers of krijgers die in hun eentje de toekomst van een beschaving kunnen beïnvloeden. In *Civilization VI* is elke grootse persoon een individu met een eigen naam en effect, gebaseerd op de rol die ze hebben gespeeld in de geschiedenis.

Er zijn verschillende soorten grootse mensen, waaronder: grootse kunstenaars (of schrijvers of muzikanten), grootse ingenieurs, grootse handelaars, grootse wetenschappers, grootse profeten, grootse admiraals en grootse strategen.




## GROOTSE MENSEN PRODUCEREN

Je kunt grootse mensen verdienen als je genoeg van de betreffende punten hebt verdiend. Ze kunnen alleen verdiend worden door beschavingen (en niet door barbaren of stadstaten). In tegenstelling tot het systeem in *Civilization V* zijn de grootse mensen in dit spel globaal: ze zijn zichtbaar voor alle spelers en alle spelers kunnen om ze strijden.

Elk type heeft zijn eigen punten die apart worden bijgehouden. Grootse-wetenschapper-punten staan los van grootse-kunstenaar-punten enzovoorts.

Het aantal punten dat nodig is voor een bepaald groots persoon, is afhankelijk van het tijdperk van die grootse persoon. Een grootse wetenschapper uit de renaissance kost minder punten dan een wetenschapper uit het moderne tijdperk. Deze punten kunnen op verschillende manieren worden verdiend:

### Districten

Elk district, en de gebouwen die het bevat, leveren punten op voor een bepaalde soort groots persoon. Dit is een langzame maar gestage manier om punten te verdienen.

### Stadsprojecten
Dit is een actieve manier om een bepaald groots persoon te veroveren en de bovenhand te krijgen op de andere spelers. Een stad met het bijbehorende district van een type groots persoon, kan speciale projecten produceren. Als er bijvoorbeeld een grootse profeet beschikbaar is, kunnen steden met een heilige plaats ervoor kiezen om 'Holy Site Prayers - 5 Turns' te produceren. Als je een van deze projecten voltooit, vergroot je de grootse-mensen-punten voor het betreffende type. Deze projecten zorgen ook voor opbrengst terwijl ze geproduceerd worden, en kunnen meerdere keren worden geproduceerd.

### Overige bonussen
Punten kunnen ook gegenereerd worden door middal van beleidsvoeringen, wonderen, unieke vaardigheden van beschavingen enz.

## GROOTSE MENSEN GEBRUIKEN
Ieder groots persoon heeft een ander effect, gebaseerd op de geschiedenis. De meeste effecten zijn sterk gekoppeld aan een bepaald tijdperk en zijn niet optimaal voor gebruik buiten die periode. De effecten zijn grofweg verdeeld in twee categorieën:

### Geboorte-effecten
Een geboorte-effect vindt plaats zodra de grootse persoon op de kaart verschijnt en hoeft niet te worden geactiveerd. Deze komen meestal voor bij strategen en admiraals (voorbeeld: +5 gevechtskracht voor eenheden binnen 2 vakjes van een strateeg).

### Actie-effecten
Een actie-effect moet eerst geactiveerd worden. Dit doe je door de grootse persoon een 'lading' te laten gebruiken op een bepaalde locatie. Het aantal ladingen, het soort locatie en het effect zijn afhankelijk van de persoon. De meeste personen hebben maar 1 lading en kunnen alleen geactiveerd worden in een district dat overeenkomt met hun type (voorbeeld: de meeste grootse wetenschappers hebben 1 lading die ze moeten gebruiken op een campus). De persoon verdwijnt zodra alle ladingen verbruikt zijn, net als andere eenheden met ladingen.

**Opmerking:** de profeten hebben geen ander effect. Zij kunnen alleen een religie beginnen.

# GROOTSE STRATEGEN EN ADMIRAALS







Het belangrijkste effect van grootse strategen en admiraals is dat ze bonussen geven aan militaire eenheden in de buurt. Strategen en admiraals bieden standaard dit effect. Alle strategen en admiraals, ongeacht wie ze zijn, bieden +1 verplaatsing en +5 gevechtskracht aan militaire land- en marine-eenheden (respectievelijk) die zich binnen 2 vakjes afstand bevinden.

Daarnaast geven ze een unieke bonus op basis van wie ze zijn en hun rol in de geschiedenis.

**Opmerking:** grootse strategen en admiraals trekken zich terug nadat ze hun unieke vaardigheid hebben gebruikt.




Grootse kunstenaars, muzikanten en schrijvers zijn speciale personen die meesterwerken produceren (schilderijen of beeldhouwwerken). Deze meesterwerken kun je benutten om toeristen te trekken.

Lees de sectie 'Culturele overwinning' voor meer informatie over meesterwerken en toerisme.

# GROOTSE PROFETEN




Grootse profeten zijn een speciaal type groots persoon. Er is een beperkt aantal per spel en ze worden gebruikt om religies op te richten. Grootse profeten hebben geen unieke effecten.

Als je een grootse profeet activeert, kun je hem naar je heilige plaats sturen om je religie op te richten. Lees de sectie 'Religie' voor meer informatie hierover.

Grootse profeten zijn niet meer beschikbaar als je het spel begint in het industriële tijdperk of later.

## GROOTSE INGENIEURS




Grootse ingenieurs houden zich bezig met gebouwen, productie en vooral wonderen. Veel ingenieurs helpen je om de bouw van een wonder aanzienlijk te versnellen en activeren soms een secundair effect. Andere ingenieurs gebruiken hun ladingen om gebouwen op te trekken in districten, in sommige gevallen boven het huidige technologische niveau.

## GROOTSE HANDELAARS




Grootse handelaars hebben verschillende effecten, maar de meeste hebben te maken met goud, handelsroutes of stadstaten.

# GROOTSE WETENSCHAPPERS




Grootse wetenschappers kunnen verschillende effecten hebben, maar de meeste zijn gericht op technologieboosts of het anderszins bespoedigen van de wetenschappelijke vooruitgang. Deze technologieboosts worden niet gecombineerd met de boosts die je op andere manieren krijgt. Dat betekent dus dat je bijvoorbeeld niet een technologieboost van 50% kunt krijgen van een grootse wetenschapper en vervolgens een andere boost kunt gebruiken om de technologie meteen te voltooien.

## GROOTSE MENSEN VERPLAATSEN

Grootse mensen kunnen net als andere eenheden worden verplaatst. Het zijn niet-vechtende eenheden. Dat betekent dat ze niet op hetzelfde tegeltje kunnen staan als andere niet-vechtende eenheden (bouwers, kolonisten), maar wel op hetzelfde tegeltje als een militaire eenheid. Als een vijandelijke eenheid het tegeltje betreedt als een groots persoon, wordt die grootse persoon automatisch teruggestuurd naar het grondgebied van zijn eigenaar (de vijand kan een groots persoon niet overnemen).

# GOUD

Ah, goud! Goud is het levensvocht van een beschaving. Liefde is misschien niet te koop, maar een onderzeeër bewapend met nucleaire raketten wel, en dat is ook best mooi.

## WAAR JE GOUD KUNT VINDEN

Er zijn diverse goudbronnen. Het meeste goud ontvang je door de vakjes om je stad te bewerken, maar er zijn ook andere bronnen beschikbaar.

### TERREINTYPEN

Deze vakjes leveren goud op als je burgers ze bewerken:

- Kustvakjes
- Sommige natuurwonderen
- Oases

### VERBETERINGEN

Sommige verbeteringen leveren goud op als ze bewerkt worden, zoals:

- Kampen
- Plantages
- Badplaatsen

### HANDELSPOSTEN

Handelsposten bouw je in steden langs handelsroutes. Ze leveren goud aan de stad die de handelsroute bezit, maar ook aan de stad waarin de handelspost is gevestigd.

### DISTRICTEN EN GEBOUWEN

Veel districten en gebouwen verhogen de goudopbrengst van een stad, met name het handelscentrum en de gebouwen die zich daar bevinden.

### WONDEREN

Bepaalde wonderen leveren goud of verhogen de goudproductie, zoals de grote vuurtoren of Big Ben.

### HANDELSROUTES

Het oprichten van een handelsroute levert goud op, en steden met havens en handelscentrums leveren zelfs nog meer op.

### BARBAARSE KAMPEMENTEN

Je ontvangt goud voor elk barbaarse kampement dat je opruimt.

### STAMDORPEN

Sommige stamdorpen geven je goud als ze ontdekt worden.

### STADSTATEN
Een stadstaat kan uiteindelijk geld opleveren als je er vriendschap mee sluit, afhankelijk van het type. (Lees de sectie over stadstaten voor meer informatie.)

### VIJANDELIJKE VERBETERINGEN PLUNDEREN
Het plunderen van bepaalde vijandelijke verbeteringen en districten levert een bescheiden hoeveelheid goud op.

### DIPLOMATIE
Je kunt goud ontvangen (één bedrag of een aantal beurten lang een bepaalde hoeveelheid) door te onderhandelen met een andere beschaving.

## GOUD UITGEVEN
Er zijn veel verschillende manieren om aan goud te komen. Maar er zijn ook een hoop manieren om het uit te geven:

### ONDERHOUD VAN GEBOUWEN EN EENHEDEN
Eenheden en gebouwen hebben onderhoudskosten die je elke beurt betaalt.
Bekijk de informatie van de eenheden en gebouwen voor de specifieke bedragen. (Let op: deze onderhoudskosten zijn afhankelijk van het speltempo waarop je speelt.)

### VAKJES KOPEN
Je kunt het grondgebied van je beschaving uitbreiden door losse vakjes te kopen. Ga naar een stadsscherm en selecteer 'Buy a Tile'. Op de kaart vind je alle vakjes die te koop zijn. Klik op het vakje om het goudbedrag te betalen en het vakje te kopen. Wanneer je een plek kiest voor je district, heb je altijd de optie om een vakje te kopen.

### EENHEDEN, GEBOUWEN OF WONDEREN KOPEN
Je kunt energie goud om eenheden of gebouwen te kopen in een stad. Selecteer een item (als je het kunt betalen!) en de eenheid of het gebouw zal direct worden geproduceerd en het bedrag verdwijnt uit je schatkist.

### OVERBODIGE EENHEDEN UPGRADEN
Na verloop van tijd zul je nieuwe technologieën uitvinden waarmee je betere militaire eenheden kunt bouwen dan voorheen. Als het zover is, kun je de oudere eenheden upgraden naar nieuwere, betere modellen. (Als je bijvoorbeeld 'Archery' hebt geleerd, kun je je bestaande slingereenheden upgraden naar boogschutters.) Elke upgrade kost goud. Hoe krachtiger de upgrade, hoe groter het bedrag.

Een eenheid moet zich op jouw grondgebied bevinden om geüpgraded te worden. Als er een upgrade beschikbaar is voor een eenheid, verschijnt de knop 'Upgrade' in zijn actielijst.

### DIPLOMATIE
Je kunt goud uitwisselen met andere beschavingen. Er zijn verschillende redenen denkbaar om dit te doen. Je kunt het ruilen voor grondstoffen of het gebruiken om vrede te sluiten met een andere beschaving. Goud komt uitermate goed van pas tijdens onderhandelingen.

Er zijn twee manieren om goud uit te wisselen: een vast bedrag of per beurt.

#### Vast bedrag
Je betaalt een eenmalig bedrag en dat is het. Je geeft of ontvangt een bepaalde som goud en klaar is kees.

#### Per beurt
Je kunt ook onderhandelen over een uitwisseling die een aantal beurten duurt (meestal 30). Zo kun je bijvoorbeeld afspreken 30 beurten lang per beurt 5 goud te betalen aan de andere beschaving. Deze overeenkomsten zijn niets meer waard als de twee beschavingen elkaar de oorlog verklaren.

### EEN STAD VERLIEZEN
Als een beschaving of stadstaat waarmee je in oorlog bent een van je steden inneemt, raak je ook een deel van je goud kwijt.

### FAILLISSEMENT
Als je schatkist leeg is en je in de rode cijfers belandt, verlies je 1 voorziening voor elke 10 goud die je tekortkomt. Daarnaast verlies je automatisch een eenheid als je op -10 goud zit, twee eenheden op -20 enzovoorts.

## VOORZIENINGEN

Voorzieningen zijn een soort betaalmiddel voor geluk: hoe meer voorzieningen je hebt, hoe meer voldaan je burgers zijn. En hoe meer voorzieningen je hebt, hoe meer je burgers zich uitbreiden en hoe beter de opbrengsten zullen zijn. Een stad die ongelukkig is zal niet veel groeien, en je opbrengst wordt er negatief door beïnvloed.

Voorzieningen worden altijd bijgehouden per stadstaat. Naarmate je bevolking groeit, moet je zorgen dat je voorzieningen niet achterblijven.

### POSITIEVE VOORZIENINGSBRONNEN
**Luxe grondstoffen:** een luxe grondstof kan tot 4 voorzieningen bijdragen aan je rijk (1 per stad) aan de 4 steden die de grondstoffen het hardst nodig hebben. De verdeling vindt automatisch plaats zolang de luxe grondstof is verbeterd (een plantageverbetering die gebouwd is op een vakje met kruiden, bijvoorbeeld).

Vermaak: het eerste gebouw in het entertainmentcomplex-district (arena) levert voorzieningen op aan de plaatselijke stad. De volgende twee gebouwen (dierentuin en stadion) levert voorzieningen op aan alle stadscentrums binnen 6 vakjes. Twee wonderen (Colosseum en Estadio do Maracena) leveren voorzieningen op aan alle steden in een rijk.

**Religie:** sommige religieuze geloofsovertuigingen kunnen je voorzieningen verhogen.

**Civics:** sommige sociale beleidsvoeringen hebben een positieve uitwerking op je voorzieningen als je ze in je regering plaatst.

### NEGATIEVE VOORZIENINGSBRONNEN

**Oorlogsmoede:** als je veel oorlog voert (vooral in de latere tijdperken), wordt je beschaving oorlogsmoe. Dit gebeurt nog sneller als je eenheden verliest.

Faillissement: als je niet genoeg goud hebt om je onkosten te betalen, ontvangen al je steden negatieve voorzieningen. Ook worden er een aantal van je militaire eenheden verwijderd.

## WONDEREN

Wonderen zijn de spectaculaire gebouwen, uitvindingen en concepten die de tand des tijds hebben doorstaan en de wereld voorgoed hebben veranderd. In wonderen moet je tijd, energie en inspanning investeren, maar als ze eenmaal klaar zijn, bieden ze je beschaving vele voordelen.

### WONDEREN BOUWEN

Wonderen zijn uniek, ze kunnen slechts eenmalig worden gebouwd per spel. De eerste beschaving die bijvoorbeeld de grote vuurtoren bouwt, is de enige beschaving die over dat wonder zal beschikken. Wonderen leveren veel op, maar zijn ook enorm kostbaar om te maken.

### EFFECTEN VAN WONDEREN

Een wonder kan verschillende effecten hebben. Het ene vergroot de productiviteit van een stad, terwijl het andere je gratis technologie schenkt. Het ene voorziet je bouwers van extra ladingen, terwijl het andere je goudinkomen aanzienlijk verhoogt.

Raadpleeg de artikelen over wonderen in de Civiliopedia voor meer informatie.

### WONDEREN VEROVEREN

Als je een stad inneemt, verover je alle wereldwonderen die zich daar bevinden.

### PROJECTEN

Projecten zijn speciale gebouwen die, net als wonderen, speciale functies hebben. Sommige projecten kunnen slechts één keer per beschaving worden gebouwd, zoals het Manhattanproject, of meerdere keren in de loop van het spel,
zoals onderzoeksbeurzen.

In tegenstelling tot wonderen, die je beschaving een bonus geven zodra ze voltooid zijn, helpen projecten met het ontgrendelen van andere functies of eenheden (zoals nucleaire wapens). In sommige gevallen zijn ze ook nodig om een bepaalde overwinning te behalen. Lees de secties over cultuur en wetenschappelijke overwinningen voor meer informatie.

In tegenstelling tot andere items kunnen projecten niet worden gehaast of gekocht.

# DIPLOMATIE

Diplomatie is belangrijk in *Civilization VI*. De enorme wereld is bezaaid met andere beschavingen geleid door mensen die net zo geslepen en vastberaden zijn als jij. Sommigen zijn eerlijk, anderen zijn leugenaars. Sommigen voeren graag oorlog, anderen zijn vredelievend. Maar iedereen wil winnen.

Je kunt veel bereiken met diplomatie, zoals het vergaren van bondgenoten of het isoleren van je vijanden. Je kunt defensieve en offensieve verdragen sluiten of technologische vooruitgang boeken door gezamenlijk onderzoek te doen. Je kunt een einde maken aan oorlogen die voor jou rampzalig verlopen door te bluffen tegenover de goedgelovigen, of door de bangelijken te intimideren.

De wereld is groot en genadeloos, en je houdt het niet lang uit als je iedereen aanvalt die je tegenkomt. Soms bereik je met een gesprek meer dan met een gevecht.

## WIE KUNNEN ER DIPLOMATIE BEDRIJVEN

Je kunt met de leider van een beschaving praten als je diplomatieke betrekkingen met ze hebt gerealiseerd. Dit gebeurt automatisch wanneer een van je steden of eenheden een van hun steden of eenheden tegenkomt. (Het realiseren van diplomatieke betrekkingen is zelfs een van de belangrijkste redenen om de wereld te verkennen.)

Andere beschavingen kunnen ook onderhandelingen initiëren zodra je diplomatieke betrekkingen met ze hebt.

## DIPLOMATIE INITIËREN

Als je eenmaal kennis hebt gemaakt met een andere beschaving, kun je een leiderportret selecteren op het diplomatielint bovenaan het scherm om diplomatie te initiëren. De leider wordt vervolgens weergegeven met diplomatieke opties, informatie over jullie huidige relatie, diplomatieke zichtbaarheid, agenda's, roddels en meer. Als je een andere leider wilt bekijken, klik je op een ander leiderportret op het diplomatielintje aan de linkerkant van het diplomatiescherm.

Als je met een stadstaat wilt praten, klik je op de stadstaatmenuknop rechtsboven in het scherm om een volledige lijst te zien van alle stadstaten die je bent tegengekomen.

## DIPLOMATIE MET BESCHAVINGEN

Tijdens het bedrijven van diplomatie met andere beschavingen, heb je verschillende opties tot je beschikking, afhankelijk van jullie huidige relatie.




## DECLARE WAR (SURPRISE WAR) (VERRASSINGSOORLOG VERKLAREN)

Klik op deze knop om de oorlog te verklaren aan de beschaving. Je kunt deze optie gebruiken om zonder enige waarschuwing een oorlog te beginnen. Deze optie heeft een zeer negatieve impact op het beeld dat andere beschavingen van je hebben (oorlogszuchtigheidspeil).

## DECLARE WAR (FORMAL WAR) (FORMELE OORLOG VERKLAREN)

Selecteer deze knop om een formele oorlog te verklaren. Voor deze optie moet je een beschaving eerst aanklagen. Deze optie heeft een kleinere impact op je oorlogszuchtigheidspeil. Verzachtende omstandigheden kunnen een negatieve invloed op het peil opheffen, bijvoorbeeld als je een bondgenoot verdedigt of een beschaving aanvalt die jouw religie in jouw steden probeert te vervangen.

## NEGOTIATE PEACE (ONDERHANDELEN OVER VREDE)

Als je in oorlog bent met de beschaving, kun je vredesonderhandelingen beginnen.

## DEAL (HANDELEN)

Je kunt een handelsovereenkomst sluiten met de beschaving. Klik op deze knop om naar het handelsscherm te gaan. Hier kun je handel drijven, een eis stellen of zelfs een geschenk geven.

## DENOUNCE (AANKLAGEN)
Als je onenigheid hebt met een andere beschaving of je wilt voorbereiden om een formele oorlog uit te roepen, kun je de beschaving aanklagen door op deze knop te klikken.

## SEND DELEGATION (AFVAARDIGING STUREN)
Klik op deze knop om een afvaardiging naar een andere beschaving te sturen. Als ze akkoord gaan, gaat je diplomatieke zichtbaarheid (toegangsniveau) omhoog.

## DECLARE FRIENDSHIP (VRIENDSCHAP VERKLAREN)
Klik op deze knop om een vriendschap aan te vragen. Als de andere beschaving akkoord gaat, wordt jullie band versterkt en zijn jullie een stap dichter bij een alliantie. Daarnaast biedt een positieve relatie betere voorwaarden wanneer je onderhandelt.

## PROPOSE ALLIANCE (ALLIANTIE VOORSTELLEN)
Klik op deze knop om een alliantie voor te stellen. Als een alliantie eenmaal is gevormd, kun je defensieve pacten en gezamenlijke oorlogen voorstellen.

## PROPOSE DEFENSIVE PACT (DEFENSIEF PACT VOORSTELLEN)
Klik op deze knop om een defensief pact voor te stellen. Als een van de leden van het pact wordt aangevallen, wordt automatisch de oorlog verklaard aan de aanvaller. Hiervoor is een alliantie vereist.

## PROPOSE JOINT WAR (GEZAMENLIJKE OORLOG VOORSTELLEN)
Klik op deze knop om een gezamenlijke oorlog voor te stellen. Als beide partijen akkoord gaan, verklaren ze de oorlog aan een gezamenlijke vijand. Hiervoor is een alliantie vereist.

## DISCUSS (DISCUSSIËREN)
Met deze knop kun je een dialoog aangaan over mogelijke meningsverschillen tussen jou en de leider. Afhankelijk van de omstandigheden kun je het volgende doen:

- Vraag de leider om te stoppen met het jou bespioneren.
- Vraag de leider om jouw steden niet tot hun religie te bekeren.
- Vraag de leider om geen artefacten op te graven op jouw land.
- Vraag de leider om geen steden bij jou in de buurt te bouwen.

## EXIT (BEËINDIGEN)
Druk op deze knop om de diplomatie met de leider af te sluiten.

## HET HANDELSSCHERM

In het handelsscherm kun je voorwerpen verhandelen en andere verdragen sluiten. Voor veel van de opties moet je een bepaalde technologie of civic kennen voor je ze kunt gebruiken. Als je iets niet kunt verhandelen, wordt het niet weergegeven in de lijst van verhandelbare voorwerpen.




Het handelsscherm is opgedeeld in twee helften. De voorraad van jouw beschaving zie je links, die van de andere beschaving rechts. Druk op de “L”-knop om de beschikbare handelswaar te openen. Om de beschikbare handelswaren van andere beschavingen te openen, druk je op de “R”-knop.

Selecteer de voorwerpen aan jouw kant om ze aan je handelspartner aan te bieden. Selecteer voorwerpen aan de kant van de andere leider om aan te geven wat je ervoor terug wilt zien. Zo kun je 'Open Borders' (open grenzen, oftewel toestemming voor zijn eenheden om je grondgebied te betreden) verhandelen voor open grenzen (zodat jouw eenheden zijn grondgebied mogen verkennen).

Maar de ruil hoeft niet gelijkwaardig te zijn. Je kunt ook open grenzen vragen in ruil voor goud, of voor helemaal niets. Als de andere beschaving akkoord gaat, verschijnt er een groene knop met 'Accept Trade' (ruil accepteren). Als de andere beschaving het aanbod weigert (de knop verschijnt dan niet), kun je klikken op 'Make this deal more equitable' (deze ruil genoegzaam maken) om te vragen wat de leider wil. (Let op: soms geeft de AI-leider bepaalde dingen nooit op, hoe goed je bod ook is.)

Soms komt de andere leider met een aanbod. Je kunt erop ingaan of, met een tegenaanbod komen of het aanbod afwijzen.

Selecteer de knop **Never mind** (laat maar zitten) om dit scherm af te sluiten.

## GRENZEN OPENSTELLEN

Aan het begin van het spel heeft elke beschaving zijn grenzen openstaan. Wanneer je de civic 'Early Empire' hebt vrijgespeeld, worden je grenzen gesloten en kun je je grenzen openstellen aan andere beschavingen. (Stadstaten kunnen geen grensverdragen sluiten.) Voor de duur van deze grensovereenkomst kunnen eenheden van de andere beschaving je grondgebied betreden zonder dat dit meteen tot oorlog leidt. Als de overeenkomst wederzijds is, kunnen eenheden van beide beschavingen andermans grondgebied vrij betreden. Maar dit is geen vereiste: de ene kolonie kan de grenzen openstellen zonder dat de andere partij hetzelfde doet.

Een grensverdrag is 30 beurten geldig. Als er 30 beurten voorbij zijn, moet er opnieuw onderhandeld worden, anders verloopt het verdrag. Buitenlandse eenheden in een gebied met open grenzen worden dan automatisch verdreven.

## DEFENSIEF PACT

Als je de civic 'Mobilization' (mobilisatie) hebt geleerd, kun je een defensief pact sluiten. Defensieve pacten zijn altijd wederzijds. Als een ondertekenaar van het defensieve pact wordt aangevallen, verklaart de andere ondertekenaar de aanvaller meteen de oorlog. Je bent niet verplicht om de oorlog met de derde partij voort te zetten.

Een defensief pact is 30 beurten geldig. Als die tijd voorbij is, verloopt het pact tenzij er opnieuw wordt onderhandeld. Het defensieve pact wordt ongeldig verklaard als een van de ondertekenaars de oorlog verklaart aan wie dan ook.

## ONDERZOEKSVERDRAG

Als je de technologie 'Scientific Theory' (wetenschappelijke theorie) hebt geleerd, kun je een onderzoeksverdrag sluiten met een andere beschaving die ook over die technologie beschikt. Een onderzoeksverdrag kost beide partijen goud (als je het vereist goud niet hebt, kun je het verdrag niet ondertekenen). Beide beschavingen ontvangen een bonus voor hun onderzoek voor zolang het verdrag duurt.

Een onderzoeksverdrag gaat 30 beurten mee. Als je het nog eens met 30 beurten wilt verlengen, moet je een nieuw verdrag sluiten (en opnieuw goud betalen).

## STEDEN RUILEN

Soms kan een beschaving een stad verhandelen aan een andere beschaving. In het algemeen verhandelen beschavingen hun steden niet, tenzij ze in de problemen zitten of er rijkelijk voor worden beloond. Je hoofdstad kun je niet verhandelen.

De overdracht van steden is niet permanent. Nadat de stad is verhandeld, kun je het terugvragen in latere handelsovereenkomsten.

## ANDERE SPELERS

Je kunt je handelspartner vragen om interactie aan te gaan met andere beschavingen waar jullie allebei contact mee hebben. Je kunt hem ook vragen om de oorlog te verklaren aan een andere speler.

## GRONDSTOFFEN
Strategische en luxe grondstoffen kunnen verhandeld worden met andere beschavingen. De ontvangende beschaving krijgt alle voordelen van de grondstof voor de duur van de overeenkomst (30 beurten).

## ONDERHANDELEN MET STADSTATEN
Onderhandelingen met stadstaten zijn een stuk minder ingewikkeld dan met beschavingen, omdat er minder opties zijn. In het algemeen kun je ze afgezanten sturen, hun leger heffen (indien je hun suzerein bent), de oorlog verklaren of vrede aanbieden. Soms zullen ze een aanbod weigeren. Lees de sectie over stadstaten voor meer informatie.

## OORLOG VERKLAREN
Je kunt de oorlog verklaren aan stadstaten of andere beschavingen via het diplomatievenster of stadstatenvenster, of gewoon door een van hun eenheden aan te vallen. Je kunt ook de oorlog verklaren door het grondgebied van een beschaving te betreden zonder grensverdrag.

Vergeet niet dat zij op dezelfde manier de oorlog aan jou kunnen verklaren.

## OORLOGSZUCHTIGHEID
Andere beschavingen zien een speler als oorlogszuchtig als deze niet voorzichtig omgaat met oorlogen.

## VREDESONDERHANDELINGEN
In tijden van oorlog kun je vredesonderhandelingen beginnen via het diplomatievenster. Je tegenstander kan de onderhandelingen ronduit weigeren. In dat geval gaat de oorlog gewoon door.

Als een stadstaat wel wil onderhandelen, zal deze een vredesaanbod altijd aannemen, zonder voorwaarden.

Als je tegenstander een beschaving is en bereid is om te onderhandelen, kun je een prijs voor de vrede voorstellen in het handelsvenster. Een van de partijen kan zijn tegenstander goud, verdragen, steden en/of grondstoffen aanbieden in ruil voor vrede.

Je tegenstander kan trouwens ook aanbieden om vredesonderhandelingen te beginnen. Het is vaak een goed idee om eerst even te kijken wat ze aanbieden voor je akkoord gaat of weigert.

Opmerking: je kunt pas vrede aanbieden als de oorlog 10 beurten of langer heeft geduurd. En als je eenmaal vrede hebt gesloten, kun je die beschaving de komende 10 beurten geen oorlog verklaren.

# WINNEN EN VERLIEZEN

Er zijn meerdere manieren om te winnen in *Civilization VI*. Je kunt een wetenschappelijke overwinning behalen door als eerste beschaving een kolonie op Mars te bouwen. Je kunt andere beschavingen overweldigen met je culturele superioriteit, of door je religie te verspreiden naar alle beschavingen tot het overal ter wereld de dominante religie is. Of je kunt de altijd populaire strategie 'verpletter je vijanden onder de wielen van je strijdwagen' gebruiken en een grootse overwinning behalen door middel van dominantie. De eerste beschaving die een reeks winvoorwaarden voltooit, heeft gewonnen.

Houd de voortgang van je tegenstanders goed in de gaten en zorg dat je je beschaving verbetert. Er is niks frustrerender dan wanneer je op het punt staat om de laatste hoofdstad van je vijand te veroveren en vervolgens machteloos toe te kijken hoe hij zijn ruimteschip voltooit en ternauwerdood een wetenschappelijke overwinning behaalt.




## STADSTATEN EN OVERWINNINGEN

Stadstaten kunnen niet winnen in *Civilization VI*. Alleen grote beschavingen kunnen een overwinning behalen.

## HOE JE KUNT VERLIEZEN

Er zijn drie manieren om te verliezen in *Civilization VI*:

### JE LAATSTE STAD KWIJTRAKEN

Als je je laatste stad kwijtraakt aan een andere beschaving of een boze stadstaat, verlies je direct. Het is vrij gênant als dit gebeurt, dus probeer het te voorkomen. Als het wel gebeurt, moet je maar denken dat je niet de eerste beschaving bent die compleet van de kaart werd geveegd en vervolgens in de vergetelheid werd gestort.

## EEN ANDERE BESCHAVING WINT

Als een andere beschaving een van de onderstaande overwinningen behaalt, is het spel voorbij en heb je verloren. Het maakt niet uit of je op het punt stond om je eigen overwinning te behalen: de speler die als eerste wint heeft gewonnen, en de rest heeft verloren.

## HET JAAR 2050 BREEKT AAN

Als het jaar 2050 aanbreekt en niemand een van de onderstaande overwinningen heeft behaald, is het spel automatisch afgelopen en wint de beschaving met de hoogste score (zie hieronder).

# HOE JE KUNT WINNEN

Er zijn verschillende manieren om te winnen in *Civilization VI*:

## DOMINANTE OVERWINNING

Als je alle hoofdsteden van andere beschavingen hebt veroverd en de jouwe nog hebt, ben jij de winnaar.

Als je je oorspronkelijke hoofdstad niet meer bezit, maar nog wel andere steden, kun je ook op andere manieren winnen: cultureel, wetenschappelijk of religieus. Een dominante overwinning is echter pas weer mogelijk als je jouw oorspronkelijke hoofdstad weer in handen hebt. Zo wordt ook voorkomen dat een andere speler een dominante overwinning behaalt.

### Een oorspronkelijke hoofdstad vernietigen

Simpel gezegd: dit kan niet. Hoofdsteden kunnen op geen enkele manier worden vernietigd. Ze kunnen worden veroverd, maar niet vernietigd. Als je een nucleair wapen op een stad gooit, wordt de bevolking misschien teruggedrongen tot 1, maar de stad blijft overeind staan. Accepteer het en laat het los. (Vergeet niet dat je een andere beschaving uit het spel kunt verjagen door alle steden te veroveren of vernietigen. Dus hoewel je de hoofdstad van de vijand niet met de grond gelijk kunt maken, kun je je vijanden wel degelijk uitroeien.)

### Huidige hoofdstad versus oorspronkelijke hoofdstad

Als je oorspronkelijke hoofdstad is veroverd, wordt een van je andere steden automatisch tot vervangende hoofdstad uitgeroepen. Deze stad functioneert verder als de oorspronkelijke hoofdstad, maar kan wel vernietigd worden en je komt er niet mee in aanmerking voor een dominante overwinning.

Als je je oorspronkelijke hoofdstad weet te veroveren, eist hij zijn oude positie in je beschaving weer op.

## WETENSCHAPPELIJKE OVERWINNING

De eerste speler die een kolonie op Mars opricht, heeft een wetenschappelijke overwinning behaald. Als de ruimtewedloop begonnen is en iemand zijn eerste satelliet heeft gelanceerd, weten alle spelers wie er naar deze overwinning toe werkt. Spelers ontvangen een bonus voor elke mijlpaal die ze bereiken op weg naar deze overwinning.

De volgende stappen moeten achter elkaar worden voltooid:

### Lanceer een satelliet naar de ruimte

Je kunt een satelliet bouwen en naar de ruimte lanceren, net als de Sputnik in 1957, als je 'Rocketry' (raketbouw) hebt onderzocht en een ruimtehaven hebt gebouwd. Als je het project 'Launch Satellite' (satelliet lanceren) hebt voltooid, wordt je satelliet gelanceerd en krijg je de gehele kaart te zien.

### Plaats een mens op de maan

Je kunt een mens naar de maan sturen, net als de Apollo 11-missie in 1969. Dit project wordt ontgrendeld als je de technologie 'Satellites' (satellieten) hebt onderzocht en kan gebouwd worden in elke stad met een ruimtehaven. Produceer het project 'Launch Moon Landing' (maanlanding lanceren) om de missie te beginnen. Als de raket gelanceerd is, word je meteen beloond met een eenmalige hoeveelheid cultuur.

### Sticht een kolonie op Mars

Voorlopg is dit misschien nog een toekomstdroom, maar in deze game kun je de eerste zijn die mensen naar Mars stuurt. Als je 'Robotics' (robotica), 'Nuclear Fusion' (nucleaire fusie) en 'Nanotechnology' (nanotechnologie) hebt onderzocht, kun je de projecten 'Mars Reactor Module' (Marsreactormodule), 'Hydroponics Module' (hydrocultuurmodule) en 'Habitation Module' (woonmodule) bouwen in een stad met een ruimtehaven. Met meer dan één ruimtehaven kun je dus meerdere projecten tegelijk produceren!

Als elk onderdeel is gelanceerd, heb je gewonnen!

## CULTURELE OVERWINNING

Als je het culturele middelpunt van de wereld wilt worden, is deze overwinning voor jou. Als het aantal bezoekende toeristen van een beschaving groter is dan het aantal binnenlandse toeristen van de andere beschavingen, is er sprake van een culturele overwinning.

#### Toeristen en binnenlandse toeristen

Toeristen zijn mensen die op bezoek komen uit andere beschavingen. Je eigen beschaving heeft echter ook een
voorraad binnenlandse toeristen die misschien liever in hun thuisland blijven dan op bezoek gaan bij andere beschavingen.

### Toerisme opwekken

Toeristen kunnen op verschillende manieren naar je beschaving worden gehaald:

- Handelsroutes
- Gedeelde (of tegenstrijdige) regeringen later in het spel
- Open grenzen
- Meesterwerken in je beschaving
- Heilige steden en relieken in je beschaving trekken toeristen van je religie.
  Let op: als een beschaving de civic 'Enlightenment' (verlichting) bereikt, neemt hun toerisme richting relieken en heilige plaatsen af.
- Nationale parken in je gebied (meer populariteit zorgt voor meer toerisme)
- Artefacten in je beschaving vinden en opslaan

• Toerismeboosters
  - Meesterwerken in de literatuur leveren twee keer zoveel toerisme op als 'Printing' (drukwerk) is uitgevonden. Meesterwerken in de muziek leveren drie keer zoveel toerisme op als de sociale beleidsvoering 'Satellite Broadcasts' (satellietuitzendingen) actief is.
  - Alle toerisme-opbrengsten worden verdubbeld als de technologie 'Computers' is onderzocht.
- De themamusea geven je ook een cultuurbonus.

## RELIGIEUZE OVERWINNING

Om een religieuze overwinning te behalen in *Civilization VI*, moet je zorgen dat jouw religie de dominante religie wordt in elke beschaving. Hoewel je religie zich vanzelf verspreidt als je je in de buurt van andere spelers vestigt, bieden je missionarissen, apostelen en inquisitoren je de grootste kans op een overwinning.

Door strategisch gebruik te maken van religieuze eenheden en een sterke verzameling geloof, kun je de overwinning in *Civilization VI* behalen met jouw religie!

## HET EINDE DER TIJDEN

Als er geen overwinnaar is op de laatste dag van 2050, is het spel automatisch voorbij. De scores van alle overlevende beschavingen worden berekend, waarna de winnaar wordt aangekondigd. Je kunt daarna verder spelen, maar de overwinning is dan geen factor meer.

# JE SCORE

Meestal wint een van de spelers in *Civilization VI* via een van de mogelijke overwinningen. Als niemand een van deze overwinningen voltooit voor het einde van het jaar 2050, wordt de winnaar bepaald op basis van de score van de overlevende beschavingen.

Als er wel iemand wint voor het einde van 2050, verschijnt zijn score in het klassement. Zo worden de scores berekend:

## ELIMINATIE

Als je wordt geëlimineerd, is je score nul. (Helaas.)

## TIJD TOT OVERWINNING

Als je je overwinning behaalt voor 2050, krijg je een scorevermenigvuldiger. Hoe eerder de overwinning, hoe beter.

## KAARTGROOTTE EN SPELNIVEAU

De grootte van de kaart waarop je speelt, bepaalt de score die elke beschaving ontvangt voor vakjes, aantal steden en bevolkingsomvang. Het spelniveau dat je kiest, bepaalt de waarde van alle punten in de game: hoe hoger het niveau, des te meer alles waard is. (Met andere woorden, een vernietigende overwinning op het makkelijkste niveau is waarschijnlijk minder punten waard dan een marginale overwinning op het moeilijkste niveau.)

## JE HUIDIGE SCORE

In het diplomatievenster zie je de huidige scores van alle spelers. Als je op de "-"-knop drukt, zie je waar je punten vandaan komen.




De scores zijn niet permanent: ze variëren gedurende het verloop van een spel. Als je een wonder bouwt, krijg je daar punten voor. Maar als de stad met het wonder wordt veroverd, gaan die punten naar de veroveraar.

SECTIE 3:

# REGELS VOOR GEVORDERDEN



# LUCHTGEVECHTEN

Luchteenheden zijn overal ter wereld een onmisbaar onderdeel geworden van het leger, van hun belangrijke rol als verkenners in de vroege 20e eeuw tot strategische bombardementen en luchtsuperioriteit in de tweede helft van de eeuw.

Luchteenheden spelen ook in *Civilization VI* een belangrijke rol bij het behalen van een overwinning.




## LUCHTEENHEDEN

Er zijn drie soorten luchteenheden in *Civilization VI*: ondersteunende verkenners, jagers en strategische bommenwerpers. Deze kunnen geproduceerd worden in een stad dat een vliegterrein bevat en de vereiste technologieën kent.

### ONDERSTEUNENDE VERKENNERS

In het vroege moderne tijdperk komen de observatieballonnen tot je beschikking nadat je 'Flight' (luchtvaart) hebt onderzocht. Hiermee kun je je gezichtsbereik en het bereik van je artillerie vergroten. Artillerie-eenheden die in hetzelfde vakje of naast een observatieballon staan, ontvangen +1 aanvalsbereik. Als aanvaller zijn deze observatieballonnen handig om eenheden en steden aan te vallen van een 'veilige' afstand. Als verdediger wil je ze gebruiken om deze aanvallers aan te zien komen. Observatieballonnen kunnen alleen vernietigd worden met een korteafstandsaanval of een luchteenheid.

## JAGERS
Jagers en straaljagers kunnen aanvallen onderscheppen en luchtgevechten aangaan met andere luchteenheden.

## STRATEGISCHE BOMMENWERPERS
Bommenwerpers en straalbommenwerpers kunnen geen luchtgevechten aangaan, maar zijn verantwoordelijk voor luchtaanvallen die het gebied onder hen met de grond gelijk maken.

## LUCHTBASISSEN
Luchteenheden verplaatsen zich niet over de kaart zoals grond- en marine-eenheden. Ze moeten ergens gelegerd worden. Een stadscentrum kan altijd een luchteenheid herbergen, maar als je een vliegterrein, landingsbaan of vliegdekschip bouwt, kun je meer eenheden legeren. Een vliegterrein biedt ruimte voor 8 luchteenheden en een landingsbaan heeft plaats voor 6. Het vliegdekschip begint met 2 openingen, maar kan uitgebreid worden door middel van promoties.

## GEVECHTSWAARDEN
Alle luchteenheden hebben twee waarden: gevecht, lange afstand (jager) of bombardement (bommenwerper).

## COMBAT (GEVECHT)
Bepaalt gevechten tussen twee luchteenheden. Dit kun je zien als de waarde waarmee luchtgevechten worden besloten.

## RANGED (LANGE AFSTAND)
Bepaalt gevechten tussen de luchteenheid en een landeenheid of district. Dit kun je zien als de waarde waarmee luchtaanvallen worden besloten. Deze waarde wordt, net als bij langeafstandseenheden op de grond, afgezwakt door de verdedigingswerken van een district.

## BOMBARD (BOMBARDEMENT)
Bepaalt gevechten tussen de luchteenheid en een district of landeenheid. Dit kun je zien als de waarde waarmee bombardementen worden besloten. Deze waarde wordt, net als bij kanonnen op de grond, afgezwakt tegenover landeenheden.

## PATROUILLES
Vechtende luchteenheden kunnen ingezet worden op een vakje dat binnen het bereik valt van een luchtbasis. Als een luchteenheid eenmaal is ingezet, vliegt hij rondjes binnen zijn aanvalsbereik (1 vakje). Zo is het voor zowel de aanvaller als de verdediger duidelijk dat de jager aan het patrouilleren is.

Deze patrouillestatus is doorlopend, vergelijkbaar met de actie 'Fortify' (versterken). Als een luchteenheid opdracht krijgt om te patrouilleren, blijft hij dit doen tot hij een andere opdracht krijgt of vernietigd wordt.

Tijdens het patrouilleren gaat de luchteenheid gevechten aan door aanvallers te onderscheppen of zich te verdedigen.

Als je aan de beurt bent, kun je jagers op elk moment de actie 'Return to Base' (terugkeren naar basis) laten uitvoeren om te herstellen. Luchteenheden die gelegerd zijn op een luchtbasis onderscheppen geen aanvallende luchteenheden.

Luchteenheden kunnen alleen herstellen aan het einde van een beurt als ze gelegerd zijn in een stadscentrum, luchtterrein, landingsbaan of vliegdekschip en niet hebben gevochten (hetzij aanvallend, hetzij verdedigend). Op een luchtterrein herstel je sneller dan op een landingsbaan of vliegdekschip. Deze waarden kunnen verhoogd worden door middel van promoties en/of beleidsvoeringen.

## LUCHTAANVALLEN

Zware bommenwerpers kunnen geen patrouilles uitvoeren. Deze zijn gelegerd in een luchtbasis en kunnen aanvallen uitvoeren vanuit die basis.

In tegenstelling tot jagers kunnen bommenwerpers geen luchtgevechten aangaan; ze kunnen zich alleen rechtstreeks naar hun doelwit begeven en aanvallen. Als het doelwit echter verdedigd wordt door jagers of antiluchteenheden, vindt er een gevecht plaats voor de bommenwerper zijn doelwit bereikt (met andere woorden: de bommenwerper moet de aanvallen van verdedigende jagers en antiluchteenheden doorstaan). Als het gevecht met de luchteenheden eenmaal is afgerond en de schade is toegepast, wordt de aanval van de bommenwerper op het doelwit voortgezet.

Bommenwerpers kunnen districtgebouwen en stadsverbeteringen 'plunderen' door ze direct aan te vallen. Het effect is hetzelfde als wanneer een landeenheid een plunderactie uitvoert, met een uitzondering: de aanvallende luchteenheid ontvangt geen materiële beloning. De aanvallende luchteenheid moet minstens 50% van zijn gezondheid overhebben om te kunnen plunderen.

## ONDERSCHEPPINGEN

Jagers en straaljagers kunnen vijandelijke luchtaanvallen onderscheppen (antiluchtgeschut en mobiele SAM onderscheppen luchteenheden automatisch; hier hoef je geen opdracht voor te geven). Als een luchteenheid een luchtaanval probeert uit te voeren op een doelwit dat binnen het bereik van een onderscheppende eenheid ligt, wordt de aanvallende eenheid aangevallen door de onderschepper. Als de aanvaller niet wordt vernietigd door de onderschepper, wordt de luchtaanval hervat.

Slechts één eenheid kan een luchtaanval onderscheppen; daarna kan het die beurt geen luchtaanvallen meer onderscheppen (hoewel bepaalde promoties hier verandering in kunnen brengen). Als je dus meerdere luchtaanvallen op een doelwit verwacht, kun je maar beter meerdere jagers en antiluchteenheden op en rond dat doelwit plaatsen.

## MASSAVERNIETIGINGSWAPENS

Massavernietigingswapens (nucleair of thermonucleair) zijn wapens die eenmalig gebruikt kunnen worden. Ze voeren een enkele luchtaanval uit op een doelwit en worden dan vernietigd, ongeacht of ze winnen of verliezen.

# NUCLEAIRE WAPENS

Nucleaire wapens zijn extreem krachtig. Ze blazen een heleboel op en vergiftigen het land en de oceaan. Gebruik ze alleen als een laatste redmiddel, of als je absoluut zeker weet dat je de enige bent die ze heeft, want als ze eenmaal in het rond beginnen te vliegen, wordt het binnen de kortste keren zeer onaangenaam op aarde.

Zoals iemand ooit zei: “Eén nucleaire bomb is genoeg om je hele dag te vergallen.”

## BOUW EN INZET

Atoomwapens zijn er in 2 categorieën: de nucleaire bom en de thermonucleaire bom. Nucleaire bommen kunnen in elke stad geproduceerd worden, zolang je de vereiste technologie hebt onderzocht, over uranium beschikt en het Manhattanproject of Operation Ivy hebt voltooid.

Er is geen limiet op het aantal nucleaire wapens dat je kunt bouwen, maar ze zijn duur om te produceren en te onderhouden. Als je een nucleaire bom hebt gemaakt, wordt het toegevoegd aan je inventaris. Vervolgens is hij beschikbaar voor gebruik door een eenheid die hem kan inzetten op de kaart, bijvoorbeeld een bommenwerper, nucleaire onderzeeër. Als je bijvoorbeeld een nucleaire onderzeeër voor de kust van de vijand plaatst, kun je nucleaire raketten op je tegenstander vuren (1 per beurt) zolang je nucleaire wapens in je voorraad hebt.

## GEBRUIK

Als een atoomwapen ontploft, gebeuren er een aantal dingen met de vakjes die zich in de explosie bevinden. Burgers die de geraakte vakjes aan het bewerken zijn, worden uitgeschakeld, eenheden in de geraakte vakjes worden vernietigd en alle verbeteringen worden geplunderd. Districten en gebouwen in de geraakte vakjes worden ook geplunderd en moeten gerepareerd worden voor ze weer gebruikt kunnen worden. Alle geraakte vakjes worden besmet met radioactieve neerslag.

## NUCLEAIRE BOMMEN

De nucleaire bom, het eerste nucleaire wapen dat je tot je beschikking hebt, is een zeer krachtige eenheid die het machtsevenwicht van de wereld in een oogwenk kan veranderen. De explosie van een nucleaire bom reikt tot 1 vakje buiten de plaats van inslag. Eenheden die zich in de explosie bevinden, worden beschadigd of vernietigd, wonderen, verbeteringen en districten worden geplunderd, en steden raken hun bevolking kwijt.

Een nucleaire bom kan een stad niet volledig verwoesten, net als langeafstandseenheden. Hoe vaak een stad ook wordt geraakt
met nucleaire wapens, hij zal niet vernietigd worden.

Nucleaire bommen kunnen ingezet worden op verschillende manieren, zoals hierboven beschreven.

### THERMONUCLEAIRE BOMMEN

Het tweede nucleaire wapen in het spel, de thermonucleaire bom, is zelfs nog krachtiger dan zijn voorloper. De explosie van een nucleaire bom reikt tot 2 vakjes buiten de plaats van inslag. Eenheden die zich in de explosie bevinden, worden beschadigd of vernietigd, wonderen, verbeteringen en districten worden geplunderd, en steden raken hun bevolking kwijt.

Een thermonucleaire bom kan een stad niet volledig verwoesten, net als langeafstandseenheden. Hoe vaak een stad ook wordt geraakt met nucleaire wapens, hij zal niet vernietigd worden.

Thermoucleaire bommen kunnen ingezet worden op verschillende manieren, zoals hierboven beschreven.

### BESMETTING

Na een nucleaire aanval zijn alle geraakte vakjes besmet met radioactieve neerslag. Eenheden die hun beurt eindigen in een besmet vakje, lopen iedere beurt 50 schade op. Je kunt geen productie inzetten in besmette vakjes, bijvoorbeeld om gebouwen en districten te repareren. Besmette vakjes kunnen niet worden bewerkt door de stad tot de besmetting is verlopen of het vakje is gereinigd.

Nucleaire besmetting kan gereinigd worden door bouwers. Bouwers die besmette vakjes kunnen reinigen, lopen minder schade op als ze hun beurt in een besmet vakje eindigen. Stadvakjes die niet zijn geraakt door de nucleaire explosie werken gewoon verder en dragen bij aan de opbrengst van de stad.

## KORPSEN EN LEGERS

Als je ver bent gevorderd in het civics-schema, heb je opties tot je beschikking die je niet hebt als je je op technologie richt. Vanaf het industriële tijdperk, nadat je de civic 'Nationalism' (nationalisme) hebt voltooid, kun je de mogelijkheid krijgen om meerdere militaire eenheden van hetzelfde type samen te voegen tot een sterkere eenheid. Twee militaire eenheden van hetzelfde type kunnen samen een korps vormen. Ze krijgen dan +10 gevechtskracht. Als je 'Mobilization' (mobilisatie) hebt onderzocht, kun je drie eenheden van hetzelfde type samenvoegen in een leger. Ze krijgen dan +7 gevechtskracht.

Als je eenmaal een korps of leger hebt gevormd, kunnen de eenheden niet meer worden gescheiden. De ervaring en promoties van de meest ervaren eenheid worden bewaard wanneer je een dergelijke formatie creëert, dus het is slim om de groentjes te combineren met veteranen. Marine-eenheden kunnen ook samengevoegd worden tot vloten en armada's.

# CIVILIZATION VI-MULTIPLAYER

In multiplayerspellen van Civilization VI kun je je krachten meten met menselijke spelers in plaats AI-tegenstanders. Multiplayerspellen zijn toegankelijk via het hoofdmenu en zijn met vrienden te spelen via een LAN (Local Area Network) of met spelers van over de hele wereld via het internet.

## MULTIPLAYERMENU

Klik op de knop 'Multiplayer' in het hoofdmenu voor de multiplayeropties.



## LOKALE SPELLEN

Klik hier op de optie 'Local Network Game' om naar beschikbare LAN (Local Area Network)-spellen te zoeken. Er verschijnt een lijst met beschikbare lokale spellen. Klik op een ervan om mee te doen. Als er geen (interessante) spellen verschijnen, kun je op 'Host Game' klikken om zelf een spel op te zetten. Klik wanneer je wilt op de knop 'Refresh' om de lijst met beschikbare spellen te vernieuwen.




Wanneer je een spel wilt hosten, ga je naar het scherm 'Setup Multiplayer Game'. Daar kun je je leider kiezen, het type kaart en de grootte ervan instellen, en het speltempo bepalen. Ook kun je een opgeslagen multiplayerspel laden (later meer daarover) of teruggaan naar de browser om de lijst van beschikbare spellen weer te zien. Selecteer 'Start Game' zodra je klaar bent met je keuzes.

Daarna ga je naar de 'Staging Room', waar je ziet welke leiders de andere spelers hebben gekozen en welke spelers klaar zijn. AI-spelers worden aangegeven met de naam “AI” en menselijke spelers met hun Nintendo-spelersnaam.




Als twee of meer spelers dezelfde beschaving of leider proberen te kiezen, wordt de teamkleur van de gedupliceerde leider gewijzigd om verwarring te voorkomen. Zo kunnen twee of meer (of alle) spelers met dezelfde beschaving of leider spelen.

Zodra alle spelers op 'Ready' hebben geklikt, kan de host op de knop 'Launch Game' klikken om de game te starten.



## SPELLEN HOSTEN, OPSLAAN EN LADEN

Als je een spel host, kun je je spelvoortgang opslaan en later laden. Handig voor lange spellen die meer dan een dag duren. Klik in het scherm 'Setup Multiplayer Game' op de knop 'Load Game' om door je opgeslagen spellen te bladeren.




Als je verbinding verbroken wordt tijdens een multiplayerspel, probeert het systeem automatisch opnieuw verbinding te maken. Als de host van een spel vertrekt (om welke reden dan ook), probeert de game automatisch een nieuwe host aan te wijzen.

# CREDITS

## FIRAXIS GAMES

## SID MEIER'S CIVILIZATION VI

### TEAM LEADERSHIP

**Lead Designer**
Ed Beach

**Lead Engineer**
Ken Grey

**Art Director**
Brian Busatti

**Senior Producer**
Dennis Shirk

### DESIGN TEAM

**Lead Designer**
Ed Beach

**Designer/Programmers**
Matthew Beach
Brian Feldges
Andrew Garrett
Anton Strenger

**Lead AI Engineer**
Andrew Garrett

### PRODUCTION TEAM

**Senior Producer**
Dennis Shirk

**Associate Producer**
Sarah Darney

**Additional Production**
Amy Pickens, Technical Animation Group
Stuart Zissu, Systems and IHV Support

**Writers**
Alexander Horn
Rex Martin

**Additional Writing**
Peter Murray
Scott Wittbecker
Maurice Suckling

### PROGRAMMING TEAM

**Lead Engineer**
Ken Grey

**Gameplay Engineers**
Eric Jordan
Adam Sherburne
Scott Spanburg

**Additional Gameplay Engineers**
Jeff Hiebert, Ghostpunch
Olex Lozitskiy, Ghostpunch

**Lead Systems Engineer**
Greg Osefo

**Systems Engineers**
Ian Schmidt
Adam Sherburne

**Lead Graphics Engineer**
Josh Barczak

**Graphics Engineers**
Navjot Garg
Arthur Gould
Kevin Jones
John Kloetzli
Theodore Maselko
David Raabe
Jeremy Shopf
Kiran Sudhakara
Marek Vojtko

**Lead Database/Modding Engineer**
Shaun Seckman

**Lead Interface Engineer**
Tronster

**Interface Engineers**
Sam Batista
Whitney Bell
Joe Cortese

**Additional Interface Engineers**
Keaton Vanaukan, Ghostpunch

**Lead Multiplayer Engineer**
Bradley Olson

**Multiplayer Engineers**
Todd Smith

**Lead Tools Engineer**
Brian Whitman

**Tools Engineers**
David Gurley

**Additional UI and Gameplay Support**
Blind Squirrel Games
Chris Wade – Gameplay Engineer
Leo Simkin – Gameplay Engineer
David Baker – Executive Producer
Amanda Khoury – Associate Producer

## ART TEAM

**Art Director**
Brian Busatti

**Lead Interface Designer**
Whitney Bell

**Interface Designers**
David Cory

**Interface Artists**
Rob Sugama

**Lead Animator**
Hector Antunez

**Animators**
Rachel Anchors
Aaron Andersen
Grant Chang
Lou Ferina
Alex Kim
Greg Marlow
Dennis Moellers
Daniel Perry
David Senita
Justin Thomas
Bryan Twomey

**Additional Animators**
Jason Johnson

**Technical Animation Group**
Brian Evans
John Stewart

**Lead Character Modeler**
Matthew Kean

**Lead Unit Modeling**
David Jones

**Character and Unit Modelers**
John Fitzgerald
Ryan Jackson
David Jones
Michael Unkrich

**Additional Unit Modelers**
Benjamin McArdle
Gameshastra Solutions Private Limited

**Lead Environment Artist**
Jason Johnson

**Environment Artists**
Clark Coots

**Lead Structure Modeler**
Matthew Quickel

**Structure Modelers**
Jerome Atherholt
Michael Bates
Todd Bergantz
Andrew Clark
Clark Coots
Tommy Cox
Alex Llivicura
Matt MacAuliffe
Rambo Siu

**Additional Structure Modelers**
John Dunford

**Lead Visual Effects Artist**
Troy Adam

**Visual Effects Artists**
Michael Bazzell
Rick Menkhaus

**Additional Visual Effects Artists**
Todd Bilger

**Lead Concept Artist**
Sang Han

**Concept Artists**
Kat Berkley
Taylor Fischer
Sam Gauss
Michael Tassie

**Additional Concept Artists**
Andrew Bosley
Eric Ehoff
Jeff Paulsrud
Colleen Peck

## AUDIO

**Lead Audio Designer**
Roland Rizzo

**Associate Lead Audio Designer**
Griffin Cohen

**Sound Designers**
Griffin Cohen
Dan Costello
Roland Rizzo
Christopher D'Ambrosio
Dan Price

**In-Game Music**
Geoff Knorr
Roland Rizzo
Tim Wynn

**Opening Cinematic and Main Menu Music**
Christopher Tin

**End Game Cinematic Music**
Geoff Knorr
Christopher Tin

**Additional Electronics and Arrangements**
Phill Boucher

**Audio Programmer**
Ian Schmidt

## PERFORMERS

**PRAGUE FILMHARMONIC ORCHESTRA**

**Orchestra conducted by**
Andy Brick

**Concertmistress**
Rita Cepurcenko
Kühn Mixed Choir

**Choir Conductor**
Marek Vorlícek

**Orchestra and Choir Recording Engineer**
Jan Holzner

**Orchestra Contractor**
Petr Pycha

**Orchestra Librarian**
Tomás Kirschner

**Orchestrator**
Geoff Knorr
**Orchestral Parts**

**Preparation**
Chris Whittaker
Orchestra Recorded at Smecky Music Studios

**Bass Viol, Vielle, Kemençe Deepak Ram, Bansuri**
Niccolo Seligmann

**Guzheng**
Bing Xia

**Oud, Ney, Kawala**
Chakib Hilali

**Qanun**
Kylie Hilali

**Banjo**
Brad Kolodner

**Fiddle**
Patrick McAvinue

**Cavaquinho**
Kahil Nayton

**7-string guitar**
Cesar Garabini

**Norwegian Bukkehorn**
Sissel Morken Gullord

**Balalaika**
Andrei Saveliev

**Sitar**
Mathew Poovan

**Tabla**
Souvik Ghosh

**Mandolin**
Chris Reber

**Dobro**
Dave Hadley

**Classical Guitar**
Benjamin Beirs

**Duduk, Hotchiku, Recorder, Bombarde, Pivava, Tenor Pivana, Schwegel, Occorsoflute, Kaval, Ciaramella, Bass Recorder, Bena, Erdklangfloete, Ocarina, Floyera, Doucaine, Tin Whistle**
Sandro Freidrich

**Shakuhachi**
Ronnie Nyogetsu Reishin Seldin

**South American Flutes**
Roland Rizzo

**9-String Golden Lyre of Erato**
Geoff Knorr

**Norwegian Bukkenhorn Recording Engineer**
Jon Anders Narum

**KONGOLESE INSTRUMENTAL RECORDING BY REGULUS SOUND PRODUCTIONS (PTY) LTD – SOUTH AFRICA**

**Producer, Recording Engineer, double bass, nyunganyunga, mbira**
Caleb Vaughn-Jones

**Production assistant, African instruments**
Simphiwe Funde

**Production assistant and language transcriber**
Brent Kennedy

**Guitar**
Joe Van Der Linden

**Vocals and Kongolese music researcher**
Massi Bambino

**Vocals and Kongolese music researcher**
Sebastian Sala

**Recording Engineer**
Candice Bowkers

**ADDITIONAL VOCALS**
**African vocals**
Kyle du Preez

**Mixing and Mastering**
Geoff Knorr

**CINEMATIC AND MAIN MENU SCORE**
**Main Menu**
*"Sogno di Volare (The Dream of Flight)"*

**Opening Movie**
*"A New Course"*

**Composed by**
Christopher Tin

Lyrics by Leonardo da Vinci, adapted by Chiara Cortez

**PERFORMED BY CAPPELLA SF**
**Music Director**
Ragnar Bohlin

**ORCHESTRA: MACEDONIAN SYMPHONIC ORCHESTRA**
F.A.M.E.'S. Project - Skopje

**Conductor**
Oleg Kondratenko

**Recording Engineer**
Giorgi Hristovski

**Pro Tools Operator**
Atanas Babaleski

**Stage Manager**
Riste Trajkovski

Mixed by Leslie Ann Jones at Skywalker Sound

**Assistant Mix Engineer**
Dann Thompson

**Pro Tools Editor**
Andre Zweers

Additional Arrangements by Alex Williamson

Additional Orchestrations by Jerome Leroy

**Special Thanks**

Radio Active Productions
Publishing Studio
Peabody Institute Recording Arts and Sciences

**Actors**
*Narrator/Father*
Sean Bean

*Advisor/Daughter*
Natasha Loring

*Teddy Roosevelt*
Richard Tatum

*Queen Victoria*
Lucy Briggs Owen

*Pericles*
Konstantinos Stelloudis

*Hōjō Tokimune*
Yoshi Ando

*Hardrada*
Atli Rafn Sigurdsson

*Frederick Barbarossa*
Bert Coll

*Qin Shi Huang*
Junchao Hunag

*Saladin*
Alhan Gharam

*Cleopatra*
Nirvana Hisham

*Gilgamesh*

Jorge Badillo Galvan

*Mvemba a Nzinga*
Mamengi Alfredo Lombisi

*Gorgo*
Angeliki Dimitrakopoulou

*Gandhi*
Pawan Shukla

*Montezuma*
Irwin Daayan
Rosenthal Sarli

*Philip II*
Anton Carmano Vega

*Trajan*
Gianmarco Ceconi

*Catherine de Medici*
Lara Valentina Parmiani

*Peter the Great*
Mikhail Danilyuk

*Tomyris*
Alina Irbekov Berezova

*Pedro II*
Renato Belschansky

## SIGNAL SPACE

**Creative Director**
Jose Aguirre

**Researcher**
Inga Knoth

**Audio Editor**

Valentino Lercher

**Audio Editor**
Matthew Knutson

**Project Manager**
Christopher Fox

## SOLID AIR VO EDITORS

**Transatlantic Audio**
Dante Fazio
Austin Krier
Garrett Montgomery
M.P.S.E
Stephen Selvaggio

## QUALITY ASSURANCE

**QA Supervisor**
Timothy McCracken

**QA Lead**
Carl Harrison

**Testers**
Daron Carlock
Steffen Drees
Carlton Harrison
Jen Kraft
Dominic "Bull" Mancuso
Kelsey Orem

**Additional Testing**
Albert Briggs
Bennett Kauffman
Santiago Loane
Joseph Walker
Chloe Wright

**Testing Interns**

Steven Eisner
James Hopkins
Sam McNear

## FIRAXIS LIVE TEAM

**Producer**
Clint McCaul

**Senior Network Programmer**
Michael Springer

**Senior Online Services Engineer**
Robert Dye

## FIRAXIS MANAGEMENT

**CEO / President**
Steve Martin

**Creative Director**
Sid Meier

**Studio Art Director**
Arne Schmidt

**Director of Software Development**
Steve Meyer

**Director of Gameplay Development**
Barry Caudill

**Executive Producer**
Kelley Gilmore

**Director of Marketing**
Lindsey Riehl

**Marketing Associate**
Peter Murray

**Community Manager**
Kevin Schultz

**Human Resources Director**
Shawn Kohn

**Office Manager**
Donna Milesky

**IT Manager**
Josh Scanlan

**IT Technicians**
Matt Baros
David McFall

**Special Projects**
Susan Meier

**Special Thanks**
Joanne Miller
Beth Petrovich

## FRANKENSTEIN TEST GROUP

Sam "SamBC" Barnett-Cormack
David "Browd" Brown
Gloria "Nolan" Carson
Sean "Gorbles" Hickman
MadDjinn
Adam "Pouakai" Partridge
Anthony "Ztaesek" Seekatz
Stephen "WarningU2" Warner
Frithjof Nikolai Wilborn
Onno "donald23" Zaal

## CINEMATICS

## CINEMATIC PRODUCTION SERVICES PLASTIC WAX PTY LTD

**Creative Leads**
Nathan Maddams
Dane Maddams
Tyrone Maddams

**Production Management**
Mick Hammell
Carly Glover
Toby Alderton
Terry Mickaiel

**Lead Modeler**
Dean Wood

**Modelling**
Ben Mikhaiel
Josh Shahinian
Alexia Zantides
Vee Ng Modeller
Dan Horsfall
Josh Davies
Josh Knorr
Tristan Locke
Werner Gradwell
Brett Sinclair

**Lead Animator**
Wes Adams

**Animators and Rigging**
Mitch Coote
Damian Paon
Cam Ralph
Tom Janson
Gareth Rhodes
Zarvan Kotwal
Phil Hook
Sina Azad

**Lead Lighter**
Ben Malter

**Lighting and Rendering**
Nigel Waddington
Owen Gillman
Ben Shearman

**Lead VFX TD**
Sidney Cheng

**VFX**
Steven Cheah
Dave Frodsham
Fernando Flores Gonzales

**Lead Compositor**
Daniel Loui

**Compositors**
Jad Haber
Ryan Trippensee
Yoav Dolev

## ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES SECTION STUDIOS

**Production**
Justin Yun
Kami Talebi

**Concept**
Gabriel Yeganyan
Cuba Lee
Brian Kim
Howard Pak
Hyunjae Lee
Lucas Helmintoller
Mohammad Chowdhury

**Animation**
Cameron Mott
Judson Morgan

## ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES APPLIED CINEMATICS

Mike O'Rourke
Jason Flynn

## VENDOR SUPPORT

**AMD**
Cristian Cutocheras
Raul Aguaviva
Josh Salem

**NVIDIA**
Timofey Cheblokov
Alex Dunn
Amanpreet Grewal

**INTEL**
Raja Bala
Chris Seitz

**QUIXEL**
Teddy Bergsman
Eric Ramberg

**WWISE**
Martin Dufour
Adrien Lavoie

**FORK**

Noor Khawaja

**VALVE**
Justin York

**PRODUCTION BABIES**
Alan
Dominic
Eleanor
Graham
Gwendolyn and MacArthur
Ian
Leah
Luca
Owen
Owen

To all of our families and loved ones! Thank you for your patience and support!

## PUBLISHED BY 2K

2K is a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

## 2K PUBLISHING

**President**
David Ismailer

**Chief Operating Officer**
Phil Dixon

## 2K PRODUCT DEVELOPMENT

**VP, Product Development**
John Chowanec

**Sr. Director of Product Development**
Melissa Miller

**Senior Producer**
Kirsten Kennedy

**Associate Producer**
Casey Coleman

**Assistant Producer**
Kelsey Mabbott

**Digital Release Manager**
Tom Drake

**Associate Release Manager**
Myles Murphy

**Sr. Director, Business Development**
Tim Holman

## 2K CREATIVE DEVELOPMENT

**VP, Creative Development**
Josh Atkins

**Design Director**
Francois Giuntini

**Director of Creative Services**
Rob Clarke

**Sr. Director, Creative Production**
Jack Scalici

**Sr. Director of Story and Creative Development**
Chad Rocco

**Sr. Manager, Creative Production**
Josh Orellana

**Creative Production Coordinator**
William Gale

**Outsourcing Coordinator**
Cathy MacPherson

**Media Producer**
Mike Read

**Capture Team Lead**
Luke McCarthy

**Sr. Capture Specialist**
Dana Koerlin

**Lead User Researcher**
Gina Smith

**User Research Manager**
Francesca Reyes

**Sr. User Researcher**
Michael DeFreest

**User Research Coordinator**
Julian O'Neal

## 2K CORE TECH

**VP, Technology**
Mark James

**Operations Manager**
Peter Driscoll

**Senior Technical Product Manager**
Jason Johnson

**Associate Technical Product Manager**
Greg Vargas

**Director of Engineering**
Adam Lupinacci

**Technical Director**
Tim Haynes

**Online Technical Director**
Louis Ewens

**Technical Art Director**
Jonathan Tilden

**Principal Technical Artist**
Kris DeMartini

**Principal Software Engineer**
Mitchell Fisher

**Software Engineers**
Jason Howard
Harry Hsiao

**Associate Software Engineer**
Labhesh Deshpande

## 2K CORE TECH - ONLINE ENGINEERING

**Sr. Software Engineer**
Scott Barrett

**Sr. Server Engineer**
Kritika Kaul

**Dev Ops Engineer**
Tim Lynch

**Software Engineer**
Taylor Owen-Milner

**Jr. Software Engineers**
Alec Brownlie
James Dryden

**Associate Software Engineers**
Shweta Moholkar
Vivian Zou

**Software Engineer Intern**
Pengcheng Pan

**QA Manager**
Casey DeWitt

**QA Associate Lead**
William Youney

**QA Testers**
Mackenzie Hume
Keith Vedol
Jordan Youney

## 2K MARKETING

**SVP, Head of Global Marketing**
Melissa Bell

**VP, Marketing**
Matt Gorman

**Director, Marketing**
Matt Knoles

**Brand Manager**
Benji Han

**Director of Marketing, North America**
Kelly Miller

**Marketing Manager**
Jonathan Goodwin

**Director of Digital Marketing**
Adam Krause

**Digital Marketing Technology Manager**
Brian Kim

**Sr. Communications Manager**
Richie Churchill

**Content Manager**
Jason Babler

**Social Video Producer**
Anthony Snyder

**Community and Social Media Manager**
David Hinkle

**Creative Director, Marketing**
Gabe Abarcar

**Sr. Director, Marketing Production**
Jackie Truong

**Project Manager**
Heidi Oas

**Marketing Production Manager**
Ham Nguyen

**Production Designer**
Nelson Chao

**Sr. Graphic Designer**
Christopher Maas

**Graphic Designer**
Chris Cratty

**Director, Video Production**
Kenny Crosbie

**Associate Video Production Manager**
Nick Pylvanainen

**Sr. Video Editor & Motion Graphics Designer**
Michael Regelean

**Video Editor & Motion Graphics Designer**
Camille Galejs

**Video Editors**
Dom Hassett

**Video Editor/Capture Specialist**
Shane McDonald

**Jr. Video Editor/Capture Specialist**
Evan Falco

**Sr. Web Designer**
Keith Echevarria

**Sr. Web Developer**
Gryphon Myers

**Web Developer**
Charles Park

**Sr. Web Producer**
Tiffany Nelson

**Director, Channel Marketing**
Anna Nguyen

**Channel Marketing Manager**
Marc McCurdy

**Channel Project Manager**
Dustin Choe

**Partner Marketing Specialist**
Kelsie Lahti

**Events Manager**
David Iskra

**Event Tech Manager**
Mario Higareda

**Director, Customer Service**
Ima Somers

**Sr. Manager, Customer Service**
David Eggers

**Manager, Customer Service**
Crystal Pittman

**Knowledge Base Coordinator**
Mike Thompson

**Associate Supervisor, Customer Service**
Alicia Nielsen

**Sr. Customer Service Associates**
Dominic Hurton
Ryosuke Kurosawa

**Customer Service Associates**
Reginald Clark
Annastasia Larsen
Chad Morton
Liana Piedra
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Ciera Scott
Landen Scott
Leo Shaverdian

**Sr. Director, Partnerships & Licensing**
Jessica Hopp

**Sr. Manager, Partnerships & Licensing**
Greg Brownstein

**Manager, Music Partnerships & Licensing**
David Kelley

**Manager, First Party Partnerships**
Matthew Freedman

**Associate Manager, Partnerships & Licensing**
Ashley Landry

**Sr. Coordinator, Partnerships & Licensing**
Megan Reyes

## 2K OPERATIONS

**SVP, Senior Counsel**
Peter Welch

**Director & Counsel**
Aaron Epstein
Justyn Sanderford

**VP, Publishing Operations**
Steve Lux

**Director of Operations**
Dorian Rehfield

**Sr. Paralegal, Immigration & Employment**
Karla Duarte

**Paralegal**
Xenia Mul

## 2K ANALYTICS

**Sr. Director, Analytics and Data Science**
Mehmet Turan

**Data Scientist**
Mo Lin

**Manager, Game Analytics**
Kyle Bishop

**Director of Monetization**
Dennis Ceccarelli

**Sr. User Research Analyst**
David Rees

**Data Analytics Engineer**
Alvin Li

**Data Scientist**
Robin Luo

**Strategy Analyst**
Benjamin Simonett

## 2K ADMINISTRATION

**Administrative Services Manager**
Ariel Owens-Barham

**Sr. Administrative Assistant**
Megan Grunenwald-Rohr

**Executive Assistant**
Nicole Hillenbrand

**Administrative Assistants**
Jessica Hurst
Trey Mosteller

## 2K FINANCE

**Head of Finance**
David Boutry

**Sr. Director of Finance**
Barry Charleton

**Financial Planning & Analysis Manager**
Mary Bolanos

**Sr. Accountant**
Rajesh Joseph

**Finance Coordinator**
Juan Chavez

**Finance Analyst**
Gaurav Singh

**Finance Assistant**
Alexander Raney

**2K HUMAN RESOURCES**

**VP Global HR**
Gail Hamrick

**Director, Human Resources**
Tony MacNeill

**Human Resources Manager**
Christina Vu

**Human Resources Generalist**
Daniella Gutierrez

**Human Resources Coordinator**
Kate Stricker

**2K IT**

**Sr. Director, 2K IT**
Rob Roudebush

**Sr. Manager, Online Operations**
Scott Darone

**Sr. NOC Manager**
Vaclav Dolezal

**Systems Engineering Director**
Jon Heysek

**IT Director, Novato**
Bob Jones

**Technical Director**
Russ Mains

**Network Engineers**
Don Claybrook
Fernando Ramirez

**Sr. Systems Engineer**
Petr Fiala

**Systems Engineers**
Michal Bernat
Joseph Davila
Manish Patel
Peter Pribylinec
Radek Trojan

**Helpdesk Supervisor**
Scott Alexander

**IT Supervisor**
Tareq Abbassi

**Systems Administrators**
Davis Krieghoff
Filip Safar
Joseph Thompson

**Jr. Systems Administrators**
Razmik Abrahamian
Brandon McMurray
Christopher Smith
Jan Zahradnik

**IT Analyst**
Michael Caccia

**2K QUALITY ASSURANCE**

**SVP of Quality Assurance & Submissions**
Alex Plachowski

**2K VEGAS QUALITY ASSURANCE**

**QA Director**
Scott Sanford

**QA Test Manager**
Doug Rothman

**QA Test Lead**
Steven Johnson

**QA Testers**
Ian Bennett
Tyler Ford
Kristian Garcia
Marisa Ghilarducci
Jerico Javier
Christian Ramos

**Support QA Leads**
Nathan Bell
Jordan Wineinger
Ashley Fountaine

**Support QA Associate Leads**
Hugo Dominguez
Ezra Paredes

**Support Sr. QA Testers**
Robert Klempner
Bryan Fritz
David Dalie
Douglas Reilly
Zachary Little

**Support QA Testers**
Julian Molina

**IT Manager**
Chris Jones

**2K Las Vegas IT**
Travis Allen
Cameron Steed

**Special Thanks**
Alexandria Belk
David Barksdale
Joe Bettis
Leslie Cullum
Jeremy Ford
Candace Javellonar
Josh Lagerson
Rachel McGrew
Louis Napolitano
Jeremy Richards
Michael Weber

## 2K INTERNATIONAL PUBLISHING

**VP Publishing, Operations**
Murray Pannell

**Sr. Director, International Marketing and Communications**
Jon Rooke

**Head of International Brand**
David Halse

**Jr. International Brand Manager**
Maria-Pia Raggio

**Head of International Communications**
Wouter van Vugt

**Sr. International Communications Manager**
Roisin Doyle

**International Community & Social Manager**
Arthur Tolmie

**Head of International Territory & Export Marketing**
Warner Guinée

## 2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

**International Producer**
Sajjad Majid

## 2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES

**Director of Creative Services and Localisation**
Nathalie Mathews

**Localisation Project Manager**
Cara Lacey

**Localisation and Creative Services Assistant**
Matt Lamplugh

**Sr. Manager, Design**
Tom Baker

**Graphic Designer**
James Quinlan

**Video Content Editor**
Barney Austin

## EXTERNAL LOCALISATION TEAMS

Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
QLOC S.A.

**Localisation tools and support provided by XLOC Inc.**

## 2K INTERNATIONAL TERRITORY MARKETING AND COMMUNICATIONS

Adam Perry
Agnès Rosique
Alison Gram
Anne Speth
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Callum Cuming
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Dave Blank
Dennis de Bruin

François Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Javier Sastre
Jean Paul Hardy
Julien Brossat
Margaux Duval
Matt Gardner
Maria Martinez
Mikey Foley
Roger Langford
Sandra Mauri
Sandra Melero
Sean Phillips
Shelly van Seventer
Simon Turner
Stefan Eder
Yoona Kim
Zaida Gómez

## TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Kevin Smith
Nisha Verma
Phil Anderton
Richard Kelly

## 2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

**Localisation QA Manager**
José Miñana

**Mastering Engineer**
Wayne Boyce

**Mastering Technician**
Alan Vincent

**Localisation QA Senior Lead**
Oscar Pereira

**Localisation QA Project Lead**
Adriana Cervantes

**Localisation QA Leads**
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

**Localisation QA Associate Lead**
Manuel Aguayo

**Senior Localisation QA Technicians**
Christopher Funke
Daniel Im
Pablo Menéndez
Sarah Dembet
Timothy Cooper

**Localisation QA Technicians**
Alessandra Mazzarella
Alexander Onesti
Antoine Grelin
Benny Johnson
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriele Cesarini
Hannah Carrillo
Javier Vidal
Jean-Luc Brebant
Julien Cohen
Julio Calle Arpon
Koso Suzuki
Luca Panaccione
Luca Rungi
Marcus Focht
Melissa Roth
Mirko Barbesino
Natsue Bun
Nicolas Bonin
Patricia Ramón
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Stefania L. Monaco
Yury Fesechka

## 2K ASIA TEAM

**Asia General Manager**
Jason Wong

**Asia Marketing Directors**
Diana Tan
Tracy Chua

**Asia Sr. Marketing Manager**
Daniel Tan

**Japan Marketing Manager**
Kyoko Fuke

**China Marketing Manager**
Leo Li

**Asia Associate Marketing Manager**
Rohan Ishwarlal

**Asia Product Executive**
Wayne Ng

**Japan Marketing Assistant**
David Anderson

**Korea Marketing Assistant**
Park Sangmin

**Sr. Localization Manager**
Yosuke Yano

**Localization Coordinators**
Pierre Guijarro
Mao Iwai

**TAKE-TWO ASIA OPERATIONS**
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Yuki Suhara

**TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT**
Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Hyun Jookyoung
Felix Ng
Dustin Zhao

**2K CHINA QUALITY ASSURANCE**

**QA Director**
Zhang Xi Kun

**QA Manager**
Stephen Manners

**QA Lead**
Qi Ke Lei

**Sr. QA Testers**
Xin De Hua
Hu Die
Bai Gui Long

**QA Testers**
Zhang Biao
Jiang Meng Chuan

Wu Di
Yang Hui
Yang Wen Jing
Li Si Lei
Lan Shi Bo
Wan Yue

**2K China IT**
Zhao Hong Wei
Wang Peng
Hu Xiang
Zheng Xing

**Special Thanks**
Li Hua
Su Wan Qing
Xie Ya Xi
Shao Bang Zhu

**Localisation QA Manager**
Du Jing

**Lead Localisation QA Testers**
Zhu Jian
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

**Senior Localisation QA Testers**
Kan Liang
Cho Hyunmin
Hu Meng MengTang Shu
Jin Xiong Jie
Bai Xue

**Localisation QA Testers**
Wang Ce
Zhao Jin Yi
Li Ling Li
Tan Liu Yang
Zhao Yu

**Junior Localisation QA Testers**
Xu Le Le
Tian Qi Feng
Yang Pei Xi
Jiang Xiang Yuan
Chen Xue Mei
Zhang Yi Hang
Tong Yi Feng
Li Zong Yu

**Very Special Thanks**
Strauss Zelnick

**SPECIAL THANKS**
Pete Anderson
Chris Bigelow
Siobhan Boes
Nicholas Bublitz
Chris Burton
David Cox
Marquis Danner
Hank Diamond
Daniel Einzig
Dan Emerson
Christopher Fiumano
Greg Gibson
Steve Glickstein
Lainie Goldstein
Ross Graber

Brooke Grabrian
Kristle Hill
Jordan Katz
Jenn Kolbe
Alan Lewis
Katie Nelson
Pedram Rahbari
Betsy Ross
Karl Slatoff
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Take-Two Legal Team
Take-Two Sales Team
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Clifford Lim

## ASPYR MEDIA

**President**
Michael Rogers

**Executive Vice President**
Ted Staloch

**Director of Production**
Dave Prout

## DEVELOPMENT TEAM

**Technical Director**
Jez Sherlock

**Software Engineers**
Alex Ni
Alex Talbot
Andy Molloy
Dave Idemoto
Gary Talent
John Butler
Ken Cobb
Sugu Lee
Thomas Klovert
Tim McDaniel
Tom Oliphant

**UI/UX Design Lead**
Maggie Duvall

## PRODUCTION SERVICES TEAM

**Director of Support Services**
Andrew Brazell

**Production Services Manager**
Jacky Coiro

**Senior Project Lead**
Ryan Stocks
James Vicari

**Project Lead**
Matt Krous
Marshall Peterson

**Assistant Project Lead**
Geoff Hills
Nathan Rodriguez

**Core Quality Assurance Testers**
Mark Montry
Robert Bass

**Quality Assurance Testers**
Diego Alcocer
Kenneth Justice
Brandon Ortiz
Jacqueline Rocha
Jeremy Scheihing
Joseph Cowan
Kat White
Kevin Ramos
Scott Brunelle
Dillon Pierce
Ethan Corpus
Joseph Nixon

**Certification Team**
Rockie Knittel

**Compatibility Lead**
Clement Yeung

**Assistant Compatibility Lead**
Collin Post

**Compatibility Core Tester**
Jordan Barrera

## PUBLISHING & MARKETING TEAM

**Vice President of Publishing**
Elizabeth Howard

**Senior Product and Sales Manager**
Michael Blair

**Product Strategist**
Kellen Kincaid

**Producer**
Jonathan Woo

**Art Director**
Devin Cox

**Junior Designer**
Lee Bolton

**Video and Motion Graphics Editor**
Philip Hagen

**Community Manager**
Chris Bashaar

**Community Specialist**
Lucy Fernandez

**Web Developer**
Micah Frazier
Stephen Hughes

**IT TEAM**

**IT Manager**
Daniel Hagen

**IT Help Desk**
Tyler Kloss

**Special Thanks**
Anabel Balderas
Roxie Garza
Lauren Salinas
Kirsten Hagen

**Agencies**
Access Brand Communications
Hamagami/Carroll, Inc.
Liquid Advertising

# TECHNISCHE HULP

Kijk op **HTTP://SUPPORT.2K.COM** voor hulp en ondersteuning voor *Civilization VI*, waaronder oplossingen voor veelvoorkomende foutmeldingen, voor informatie over my2K-accounts, of om je my2K-profiel te wijzigen.

Powered By
FORK PARTICLE
PARTICLE EFFECTS SYSTEM

VFX aangedreven door Fork Particle




Maakt gebruik van Granny Animation. Copyright (C) 1999-2010 door RAD Game Tools, Inc.

Civilization VI bevat de volgende opensource-onderdelen die vrij te distribueren zijn conform de MIT-licentie, als volgt:

Lua Copyright (C) 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright (C) 2006-2010 Marcin Kalicinski.

Hierbij wordt kosteloos toestemming verleend aan eenieder die een exemplaar van deze software en de bijbehorende bestanden (de 'Software') bemachtigt om de Software zonder beperkingen te verhandelen, waaronder het recht om de Software zonder beperkingen te gebruiken, kopiëren, aanpassen, mengen, uitgeven, distribueren, sublicenseren en/of exemplaren van de software te verkopen, en om de personen aan wie de Software is geleverd hetzelfde te laten doen, onderhevig aan de volgende voorwaarden:

De bovenstaande auteursrechtaanduiding en dit toestemmingsbericht dienen bijgevoegd te worden in alle exemplaren of wezenlijke onderdelen van de Software.

Deze Software is geleverd 'in de feitelijke staat', zonder enige expliciete of impliciete garanties, inclusief maar niet beperkt tot de garanties van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel en voorkoming van inbreuk. De auteurs of auteursrechthebbenden zijn in geen geval vatbaar voor claims, schade of andere aansprakelijkheden, ongeacht of deze het gevolg zijn van een contractuele handeling of onrechtmatige daad, veroorzaakt door of in verband met de Software of het gebruik van andere betrekkingen in de Software.

Handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren. Nintendo Switch is een handelsmerk van Nintendo. © 1991-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. Ontwikkeld door Firaxis Games. 2K, Firaxis Games, Sid Meier's Civilization VI, Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ en de betreffende logo's zijn handelsmerken van Take-Two Interactive Software, Inc. ©2018 Aspyr is een geregistreerd handelsmerk van Aspyr Media, Inc., en het Aspyr-sterlogo is een handelsmerk van Aspyr Media. Maakt gebruik van Bink Video. Copyright © 1997-2018 by RAD Game Tools, Inc. Maakt gebruik van Granny Animation. Copyright © 1999-2018 door RAD Game Tools, Inc. Mede mogelijk gemaakt door Wwise © 2006-2018 Audiokinetic Inc. Alle rechten voorbehouden. Fork Copyright © 2018 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI maakt gebruik van Havok®. ©Copyright 1999-2018 Havok.com, Inc. (en diens licentiehouders). Alle rechten voorbehouden. Ga naar www.havok.com voor meer informatie. Copyright © 1994-2018 Lua.org, PUC-Rio. De inhoud van deze videogame is fictief en is niet bedoeld als weergave van de feitelijke gebeurtenissen, personen of entiteiten binnen de historische context van de game.

# BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE EN LICENTIEOVEREENKOMST

Deze beperkte garantie op de software en licentieovereenkomst (deze "Overeenkomst") kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op www.take2games.com/eula/ (de "Website"). Als je deze Software blijft gebruiken nadat een herziene Overeenkomst is gepubliceerd, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen.

DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE BIJ DEZE OVEREENKOMST, DE BEGELEIDENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, ANDERE GESCHREVEN BESTANDEN, ELEKTRONISCHE OF ONLINEMATERIALEN OF -DOCUMENTATIE, EN ENIGE EN ALLE KOPIEËN VAN DEZE SOFTWARE EN DE MATERIALEN.

DE SOFTWARE WORDT IN LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DE SOFTWARE EN ENIG ANDER MATERIAAL BIJ DE SOFTWARE TE OPENEN, DOWNLOADEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE TE GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET HET AMERIKAANSE BEDRIJF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENTIEGEVER", "WIJ", "WE", "ONS" OF "ONZE"), ALSMEDE HET PRIVACYBELEID OP www.take2games.com/privacy EN DE SERVICEVOORWAARDEN OP www.take2games.com/legal.

LEES DEZE OVEREENKOMST ZORGVULDIG DOOR. ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET OPENEN, DOWNLOADEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBRUIKEN.

**LICENTIE**

Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentiegever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van de game op één Gameplatform (zoals een computer, mobiel apparaat of gameconsole) zoals bedoeld door de Licentiegever, tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je licentierechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software of, als dit eerder is, op de dag dat de Licentiegever deze Overeenkomst beëindigt (zie hieronder).

De Software wordt aan jou in licentie gegeven, niet verkocht, en je erkent hierbij dat er geen aanspraak of eigendomsrecht op de Software wordt overgedragen of toegekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Licentiegever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelsgeheimen, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele effecten, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door Amerikaanse wetgeving op het gebied van auteursrecht en handelsmerken, en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en door wereldwijde verdragen. Het is niet toegestaan de Software te kopiëren, vermenigvuldigen, wijzigen, aan te passen of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, kopieert, vermenigvuldigt of distribueert, schendt willens en wetens de auteursrechtwetten en kan civiel- en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het auteursrecht van de Verenigde Staten kunnen worden bestraft met boetes van maximaal US$ 150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie verstrekt materiaal en ook de licentiegevers van Licentiegever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentiegever en, indien van toepassing, aan haar licentiegevers.

**VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE**

Je stemt ermee het volgende niet te doen en geen hulp of advies te geven aan een andere persoon of entiteit over hoe het volgende te doen:

- de Software commercieel exploiteren;
- de Software, of kopieën van de Software, distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren, converteren in converteerbare valuta of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever, of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst;
- een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet);
- een kopie van deze Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers;
- behalve waar dit door de Software of in deze Overeenkomst expliciet anders wordt aangegeven, de Software gebruiken of installeren (of anderen hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of game-eenheid tegelijkertijd;
- de Software kopiëren naar een vaste schijf of ander opslagapparaat ter omzeiling van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd vanaf de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopieën, geheel of gedeeltelijk, die door de Software tijdens de installatie zelf zijn gemaakt om de prestaties te verbeteren);
- de Software gebruiken op of kopiëren naar een centrum of een andere commerciële locatie voor het spelen van games, met dien verstande dat Licentiegever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van de Software voor commercieel gebruik;
- de Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, deassembleren, weergeven, vertonen, afgeleide werken vervaardigen op basis van de gehele of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen;
- kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op of in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen;
- een andere gebruiker beperken of belemmeren bij het gebruik en genot van onlinefuncties van de Software;
- vals spelen (inclusief maar niet beperkt tot het gebruik maken van exploits of problemen) of gebruikmaken van een onrechtmatige robot, spider of ander programma gerelateerd aan enige onlinefuncties van de Software;
- enige voorwaarden, beleidslijnen, licenties of gedragscode schenden voor onlinefuncties van de Software; of
- de Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of regelgeving of Amerikaanse economische sancties, of op andere wijze dergelijke wetten of regelgeving of de wetten van het land waarin de Software is verkregen, schenden, hetgeen regelmatig kan worden aangepast.

**TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIEËN:** Download van de Software, gebruik van een unieke code, registratie van de Software, lidmaatschap van diensten van derden en/of lidmaatschap van een dienst van de Licentiegever (inclusief acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om de Software te activeren, toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software, of bepaalde vrij te spelen, downloadbare, online- of andere speciale content, diensten en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies") te openen. Toegang tot Speciale functies is beperkt tot één Gebruikersaccount (zoals hieronder gedefinieerd) per code. Toegang tot Speciale functies is beperkt tot één Gebruikersaccount (zoals hieronder gedefinieerd) per code. Het is niet toegestaan om de toegang tot Speciale functies over te dragen, te verkopen, in lease te verstrekken, te verhuren, om te wisselen naar converteerbare virtuele valuta of opnieuw te laten registreren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. In geval van conflict met andere bepalingen in deze Overeenkomst zijn de voorwaarden in deze paragraaf bindend.

**OVERDRACHT VAN LICENTIE VOOR EXEMPLAAR OP SCHIJF:** Je hebt het recht het volledige fysieke exemplaar van de Software en begeleidende documentatie blijvend over te dragen aan een andere persoon, zolang je geen kopieën (met inbegrip van archiverings- en reservekopieën) van de Software, begeleidende documentatie of enig deel of enige component van de Software en de begeleidende documentatie behoudt, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Voor de overdracht van de licentie voor een exemplaar op schijf moet je mogelijk specifieke stappen ondernemen, zoals uiteengezet in de documentatie bij de Software. Het is niet toegestaan om Virtuele valuta of Virtuele goederen over te dragen, te verkopen, in lease te geven, te verhuren of om te wisselen naar converteerbare virtuele valuta , tenzij zoals nadrukkelijk is uiteengezet in deze Overeenkomst of met voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Speciale functies, inclusief content die uitsluitend beschikbaar is met een code voor één gebruiker, mogen onder geen enkele voorwaarde worden overgedragen aan een andere persoon. Het is mogelijk dat Speciale functies niet meer functioneren als de oorspronkelijke installatie van de Software is verwijderd of het exemplaar op schijf niet meer beschikbaar is voor de gebruiker. De Software is alleen bestemd voor privégebruik. ONVERMINDERD HET VOORAFGAANDE IS HET NIET TOEGESTAAN PRE-RELEASEVERSIES VAN DE SOFTWARE OVER TE DRAGEN.

**TECHNISCHE BEVEILIGING:** De Software kan zijn voorzien van maatregelen die de toegang tot de Software controleren, de toegang tot bepaalde functies of content controleren, het maken van onrechtmatige kopieën verhinderen of anderszins proberen te voorkomen dat iemand de beperkte rechten en licenties overschrijdt die worden toegekend onder de Overeenkomst. Dergelijke maatregelen kunnen de integratie van licentiebeheer, productactivering en andere beveiligingstechnologie in de Software alsmede het bewaking van het gebruik omvatten, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, tijd, datum, toegang of andere controlesystemen, tellers, serienummers en/of beveiligingsapparaten die zijn ontworpen om het onrechtmatig openen, gebruiken en kopiëren van de Software of enig deel of enige component hiervan te voorkomen, waaronder schendingen van deze Overeenkomst. Licentiegever behoudt zich het recht voor om het gebruik van de Software op elk gewenst moment te bewaken. Het is niet toegestaan dergelijke maatregelen voor toegangscontrole te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de technische beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, functioneert de Software mogelijk niet correct. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing en moet je je registreren om toegang te krijgen tot de online services en Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van onlineservices, waaronder het downloaden van updates en patches. Licentiegever kan de onder deze Overeenkomst verstrekte licentie en de toegang tot de Software beperken, opschorten of beëindigen, met inbegrip van maar niet beperkt tot gerelateerde services en producten, met kennisgeving van 30 dagen of onmiddellijk vanwege elke reden waarover Licentiegever redelijkerwijs geen controle heeft of indien je een voorwaarde in deze overeenkomst of in een beleid dat ten grondslag ligt aan de Software, inclusief deze Overeenkomst, het privacybeleid van de Licentiegever en/of de servicevoorwaarden van de Licentiegever, schendt.

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

**INTERNETVERBINDING:** Mogelijk heb je een internetverbinding nodig om onlinefuncties te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren.

**GEBRUIKERSACCOUNTS:** Voor het gebruik van de Software of een softwareonderdeel of voor de correcte werking van de Software moet je mogelijk een geldige en actieve gebruikersaccount voor een onlineservice hebben en onderhouden, zoals een gameplatform van derden of een account voor een sociaal netwerk ("Account van derden"), of een account bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever, zoals is uiteengezet in de documentatie bij de Software. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct. Voor de Software moet je mogelijk ook een Softwarespecifieke gebruikersaccount maken bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever ("Gebruikersaccount") om toegang te krijgen tot de Software en zijn functionaliteit en onderdelen. De aanmeldgegevens van je Gebruikersaccount kunnen worden gekoppeld aan een Account van derden. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik en de beveiliging van je Gebruikersaccounts en Accounts van derden die je gebruikt voor toegang tot en gebruik van de Software.

**VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN**

Als je door het gebruik van de Software een gebruikslicentie voor Virtuele valuta en Virtuele goederen kunt aanschaffen en/of verdienen, gelden de volgende voorwaarden.

**VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN:** Met de Software kunnen gebruikers mogelijk (i) fictieve virtuele valuta gebruiken als exclusief ruilmiddel binnen de Software ("Virtuele valuta" of "VV") en (ii) toegang krijgen tot virtuele goederen (en bepaalde beperkte gebruiksrechten) binnen de Software ("Virtuele goederen" of "VG"). Ongeacht de gebruikte terminologie vertegenwoordigen VV en VG een beperkt licentierecht dat onder deze Overeenkomst valt. Conform de voorwaarden en jouw naleving van deze Overeenkomst verleent Licentiegever je het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte licentie om exclusief binnen de Software door jou verkregen VV en VG te gebruiken voor je persoonlijke, niet-commerciële gameplay. Tenzij zoals anderszins is verboden volgens toepasselijk recht, worden de door jou verkregen VV en VG in licentie aan je verstrekt. Je stemt ermee in dat onder deze Overeenkomst geen aanspraak of eigendomsrecht op VV en VG wordt overgedragen of toegewezen. Deze Overeenkomst dient niet te worden geïnterpreteerd als verkoop van enige rechten op VV en VG.

VV en VG hebben geen equivalente waarde in echte valuta en functioneren niet als een substituut voor echte valuta. Je erkent en stemt ermee in dat Licentiegever op elk gewenst moment maatregelen kan herzien of nemen die van invloed zijn op de waargenomen waarde of de aanschafprijs van VV en/of VG, tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving. Als je VV en VG niet gebruikt, worden hiervoor geen kosten in rekening gebracht, met dien verstande echter dat de onder deze Overeenkomst verleende licentie voor VV en VG wordt beëindigd overeenkomstig de voorwaarden van deze Overeenkomst en de documentatie bij de Software wanneer Licentiegever de Software stopzet of deze Overeenkomst op andere wijze wordt beëindigd. Licentiegever behoudt zich naar eigen inzicht het recht voor om kosten in rekening te brengen voor het recht op toegang tot of gebruik van VV en VG en/of met of zonder kosten VV en VG kan distribueren.

**VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN VERDIENEN EN AANSCHAFFEN:** Je hebt mogelijk de mogelijkheid om VV aan te schaffen of bij Licentiegever te verdienen voor de voltooiing van bepaalde activiteiten of prestaties in de Software. Licentiegever kan bijvoorbeeld VV of VG verstrekken nadat je een activiteit in de game hebt voltooid, zoals het bereiken van een nieuw level, het voltooien van een taak of het maken van gebruikerscontent. Nadat je VV en/of VG hebt verkregen, worden ze bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Je kunt VV en VG alleen aanschaffen binnen de Software of via een platform waaraan een webwinkel van derden, een app-store of een andere door Licentiegever geautoriseerde winkel deelneemt (gezamenlijk "Softwarewinkel" genoemd in deze Overeenkomst). Aanschaf en gebruik van goederen of valuta via een Softwarewinkel zijn gebonden aan de toepasselijke documenten van de Softwarewinkel, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, de servicevoorwaarden en gebruikersovereenkomst. Deze onlineservice is in sublicentie aan je verstrekt door de Softwarewinkel. Licentiegever kan kortingen of speciale acties aanbieden bij de aanschaf van VV. Dergelijke kortingen en speciale acties kunnen op elk gewenst moment en zonder kennisgeving worden gewijzigd of stopgezet door Licentiegever. Nadat je een geautoriseerde aankoop van VV in een app-store hebt voltooid, wordt het bedrag van aangeschafte VV bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Licentiegever zal een maximumbedrag vaststellen dat je per transactie en/of dag mag besteden voor de aanschaf van VV. Dit bedrag kan variëren afhankelijke van de aanverwante Software. Licentiegever kan naar eigen inzicht aanvullende limieten instellen voor het VV-bedrag dat je kunt aanschaffen of gebruiken, hoe je VV kunt gebruiken en het maximale VV-saldo dat op je Gebruikersaccount kan worden bijgeschreven. Je bent volledig verantwoordelijk voor alle VV-aankopen via je Gebruikersaccount, ongeacht of je deze al dan niet hebt geautoriseerd.

**SALDOBEREKENING:** Je kunt je beschikbare VV en VG openen en bekijken in je Gebruikersaccount nadat je je hierbij hebt aangemeld. Licentiegever behoudt zich het recht voor om naar eigen inzicht alle berekeningen voor de beschikbare VV en VG in je Gebruikersaccount uit te voeren. Bovendien behoudt Licentiegever zich het recht voor, naar eigen inzicht, om te bepalen hoeveel VV op welke manier worden bij- en afgeschreven van je Gebruikersaccount gerelateerd aan je aanschaf van VG of voor andere doeleinden. Hoewel Licentiegever ernaar streeft om dergelijke berekeningen op een consistente, redelijke basis uit te voeren, erken je hierbij en stem je ermee in dat de beslissing van Licentiegever over de beschikbare VV en VG in je Gebruikersaccount definitief is, tenzij je aan Licentiegever documentatie kunt overleggen dat deze berekening doelbewust onjuist was of is.

**GEBRUIK VAN VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN:** Alle aangeschafte Virtuele valuta en/of Virtuele goederen in de game kunnen door spelers gedurende de gameplay worden verbruikt of verloren overeenkomstig de gameregels die van toepassing zijn op valuta en goederen. Deze regels kunnen variëren afhankelijk van de aanverwante Software. VV en VG kunnen alleen binnen de Software worden gebruikt en Licentiegever kan naar eigen inzicht het gebruik van VV en VG tot één game beperken. De geautoriseerde toepassingen en doeleinden van VV en VG kunnen op elk gewenst moment worden gewijzigd. Je beschikbare VV en/of VG zoals weergegeven in je Gebruikersaccount worden telkens verlaagd wanneer je VV en/of VG binnen de Software gebruikt. Als je VV en/of VG gebruikt, betekent dit dat je verzoekt deze af te schrijven van je beschikbare saldo in je Gebruikersaccount. Je moet over voldoende beschikbare VV en/of VG in je Gebruikersaccount beschikken om een transactie binnen de Software te voltooien. VV en/of VG in je Gebruikersaccount kunnen zonder kennisgeving worden verminderd zodra bepaalde gebeurtenissen met betrekking tot je gebruik van de Software plaatsvinden: Je kunt bijvoorbeeld VV en/of VG verliezen als je een game hebt verloren of je personage sterft. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik van VV en/of VG via je Gebruikersaccount, ongeacht of je dit hebt geautoriseerd. Je dient Licentiegever direct op de hoogte te stellen wanneer je ontdekt dat VV en/of VG zonder je toestemming zijn gebruikt via je Gebruikersaccount door een ondersteuningsverzoek in te dienen bij www.take2games.com/support, of bij www.socialpoint.es/community/#support voor producten van Social Point.

**NIET-INWISSELBAAR:** VV en VG kunnen alleen worden ingewisseld voor items en diensten in de game. Je mag VV of VG niet verkopen, leasen, in licentie geven of verhuren , of ze converteren naar inwisselbare VV. VV en VG kunnen alleen worden omgewisseld voor goederen of diensten in de game, dus niet voor geld, iets van geldelijke waarde of andere goederen van Licentiegever of enige andere persoon op enig moment, behalve zoals nadrukkelijk in deze Overeenkomst is beschreven of anderszins vereist is volgens toepasselijke wetgeving. VV en VG hebben geen contante waarde. Licentiegever of enige andere persoon of entiteit is niet verplicht om je VV en/of VG in te wisselen voor iets van waarde, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, echte valuta.

**GEEN TERUGBETALING:** Alle aankopen van VV en VG zijn definitief en in geen geval kunnen dergelijke aankopen worden terugbetaald, overgedragen of omgewisseld. Tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving, heeft Licentiegever het volste recht om deze VV en/of VG te beheren, te reguleren, te controleren, te wijzigen, op te schorten en/of te elimineren wanneer Licentiegever dit naar eigen inzicht gepast acht. Licentiegever is niet aansprakelijk jegens jou of iemand anders wegens het uitoefenen van dergelijke rechten.

**GEEN OVERDRACHTEN:** Het is ten strengste verboden om VV of VG over te brengen naar, te verhandelen met, te verkopen aan of uit te wisselen met iemand, behalve tijdens de gameplay via de Software zoals nadrukkelijk is toegestaan door Licentiegever ("Ongeautoriseerde transacties"), met inbegrip van, maar niet beperkt tot, gebruikers van de Software. Dergelijke handelingen worden derhalve ook niet goedgekeurd door Licentiegever. Licentiegever behoudt zich het recht voor, naar eigen inzicht, om je Gebruikersaccount en je VV en VG te beëindigen, op te schorten of te wijzigen en deze Overeenkomst te beëindigen als je je schuldig maakt aan, helpt bij of verzoekt om Ongeautoriseerde transacties. Alle gebruikers die deelnemen aan dergelijke activiteiten, doen dit op eigen risico en stemmen hierbij ermee in om Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en tussenpersonen te vrijwaren en behoeden voor alle schade, verliezen en onkosten die direct of indirect voortvloeien uit dergelijke acties. Je erkent dat Licentiegever de toepasselijke app-store erom kan verzoeken om elke Ongeautoriseerde transactie te stoppen, op te schorten, te beëindigen, buiten gebruik te stellen of terug te draaien, ongeacht wanneer deze Ongeautoriseerde transactie heeft plaatsgevonden (of zal plaatsvinden) wanneer Licentiegever vermoedens of bewijs heeft van fraude, schendingen van deze Overeenkomst, schendingen van toepasselijke wet- of regelgeving, of een doelbewuste handeling die erop is gericht om de werking van de Software belemmert of anderszins het effect heeft of kan hebben dat de werking van de Software op enigerlei wijze wordt belemmerd. Als we van mening zijn of reden hebben om aan te nemen dat je je schuldig hebt gemaakt aan een Ongeautoriseerde transactie, stem je bovendien ermee in dat Licentiegever naar eigen inzicht je toegang tot beschikbare VV en VG in je Gebruikersaccount kan beperken of je Gebruikersaccount en je rechten op enige VV, VG en andere items gerelateerd aan je Gebruikersaccount kan beëindigen of opschorten.

**LOCATIE:** VV zijn alleen beschikbaar voor klanten op bepaalde locaties. Je kunt VV niet aanschaffen of gebruiken als je je niet op een goedgekeurde locatie bevindt.

**VOORWAARDEN VOOR SOFTWAREWINKEL**

Deze Overeenkomst en de levering van de Software via een Softwarewinkel (waaronder de aanschaf van VV of VG) valt onder de aanvullende voorwaarden die zijn uiteengezet op of in of worden vereist door de toepasselijke Softwarewinkel. Al deze toepasselijke voorwaarden zijn bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Licentiegever is niet verantwoordelijk of aansprakelijk jegens jou voor enige kredietbank- of bankgerelateerde kosten of andere kosten of heffingen gerelateerd aan je aankooptransacties binnen de Software of via een Softwarewinkel. Al deze transacties worden beheerd

door de Softwarewinkel, niet door Licentiegever. Licentiegever doet nadrukkelijke afstand van alle aansprakelijkheid voor al deze transacties en je stemt ermee in dat je enige verhaalsmogelijkheid met betrekking tot alle transacties bij of via de Softwarewinkel is.

Deze Overeenkomst geldt alleen tussen jou en Licentiegever, en niet met een Softwarewinkel. Je erkent dat de Softwarewinkel niet verplicht is om jou onderhouds- of ondersteuningsdiensten te leveren gerelateerd aan de Software. Onverminderd het voorgaande en voor zover toegestaan volgens toepasselijke wetgeving, heeft de Softwarewinkel geen enkele andere garantieverplichting met betrekking tot de Software. Elke vordering rond de Software gerelateerd aan productaansprakelijkheid, het onvermogen om toepasselijke wettelijke of juridische vereisten na te leven, vorderingen onder consumentenbescherming of soortgelijke wetgeving, of inbreuk op intellectuele eigendom vallen onder deze Overeenkomst. De Softwarewinkel is niet verantwoordelijk voor dergelijke vorderingen. Je moet je houden aan de servicevoorwaarden en andere toepasselijke regels of beleidslijnen van de Softwarewinkel. De licentie voor de Software is een niet-overdraagbare licentie om de Software alleen te gebruiken op een toepasselijk apparaat dat je bezit of beheert. Je verklaart dat je niet woont in een land of andere geografische regio waartegen de VS een embargo heeft ingesteld, of dat je voorkomt op de lijst Specially Designated Nationals van het Amerikaanse ministerie van Financiën of op de lijst Commerce Denied Person of de lijst met entiteiten van het Amerikaanse ministerie van Handel. De Softwarewinkel is een derde begunstigde voor deze Overeenkomst en kan deze Overeenkomst bij je afdwingen.

**VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE**

Door de Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie zoals uiteengezet in deze paragraaf en het privacybeleid van Licentiegever, inclusief (waar van toepassing) (i) overdracht van persoonsgegevens en andere informatie aan Licentiegever, dochterondernemingen, leveranciers en zakenpartners en naar bepaalde andere derden, zoals overheidsautoriteiten, in de VS en andere landen buiten Europa of je thuisland, waaronder landen met lagere standaarden op het gebied van privacybescherming; (ii) de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere gamegegevens op websites en andere platforms; (iii) het delen van je gameplaygegevens met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever; en (iv) andere toepassingen en openbaarmakingen van je persoonsgegevens of andere informatie die is vermeld in het voornoemde privacybeleid, zoals dit van tijd tot tijd wordt gewijzigd. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

Voor de doeleinden van alle kwesties op het gebied van gegevensprivacy, inclusief de verzameling, het gebruik, de openbaarmaking en de overdracht van je persoonsgegevens en andere gegevens, heeft het privacybeleid op www.take2games.com/privacy, zoals dit regelmatig wordt gewijzigd, voorrang op enige andere verklaring in deze overeenkomst.

**GARANTIE**

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

Als je tijdens de garantieperiode om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, stemt Licentiegever ermee in alle Software die tijdens de garantieperiode defect blijkt te zijn, kosteloos te vervangen zolang de Software nog wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of hogere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet geldig, en wordt tenietgedaan, als blijkt dat het defect is veroorzaakt door misbruik, verkeerd gebruik of verwaarlozing. Impliciete wettelijke garanties zijn uitdrukkelijk beperkt tot de periode van 90 dagen, zoals hierboven beschreven.

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

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, stuur de originele Software dan alleen naar het onderstaande adres van Licentiegever. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitvoert.

**JE VERANTWOORDELIJKHEID JEGENS LICENTIEGEVER**

Voor zover wettelijk is toegestaan ga je ermee akkoord Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en vertegenwoordigers van Licentiegever te vrijwaren, te behoeden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit alles wat je doet of verzuimt te doen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN IS LICENTIEGEVER NIET AANSPRAKELIJK VOOR SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT EIGENDOM, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INBEGRIP VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOODWILL, COMPUTERFOUTEN OF -STORINGEN, VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, WINSTDERVING OF SCHADELOOSSTELLING DOOR ENIGE OORZAAK OF ACTIE DIE HET GEVOLG IS VAN OF GERELATEERD IS AAN DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEVER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VEREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) NIET DE WERKELIJKE PRIJS OVERSCHRIJDEN DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

ALS JE INWONER BENT VAN EEN EU-LIDSTAAT DAN IS LICENTIEGEVER, ONGEACHT EVENTUELE AFWIJKENDE BEPALINGEN HIERBOVEN, VERANTWOORDELIJK VOOR DOOR JOU GELEDEN VERLIES OF SCHADE DIE EEN REDELIJK TE VOORZIEN GEVOLG ZIJN VAN SCHENDING OF VERWAARLOZING DOOR LICENTIEGEVER VAN DEZE OVEREENKOMST, MAAR LICENTIEGEVER IS NIET VERANTWOORDELIJK VOOR VERLIES OF SCHADE DIE NIET TE VOORZIEN IS.

WE CONTROLEREN DE GEGEVENSSTROOM NAAR OF VAN ONS NETWERK EN ANDERE DELEN VAN INTERNET, DRAADLOZE NETWERKEN OF ANDERE NETWERKEN VAN DERDEN NIET EN ZIJN OOK NIET IN STAAT DEZE GEGEVENSSTROOM TE CONTROLEREN. DEZE STROOM IS GROTENDEELS AFHANKELIJK VAN DE PRESTATIES VAN INTERNET EN DE DRAADLOZE DIENSTEN DIE WORDEN GELEVERD OF GECONTROLEERD DOOR DERDEN. WANNEER DEZE DERDEN IETS DOEN OF NALATEN, KAN JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN SOMS WORDEN BELEMMERD OF ONDERBROKEN. WE KUNNEN NIET GARANDEREN DAT DERGELIJKE GEBEURTENISSEN ZICH NIET VOORDOEN. VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN DOEN WE AFSTAND VAN ENIGE EN ALLE AANSPRAKELIJKHEID TEN GEVOLGE VAN OF GERELATEERD AAN ALLES WAT DERDEN DOEN OF NALATEN WAARDOOR JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN OF HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE EN AANVERWANTE DIENSTEN EN PRODUCTEN WORDT BELEMMERD OF ONDERBROKEN.

**BEËINDIGING**

De Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door Licentiegever wordt beëindigd. Deze Overeenkomst wordt automatisch beëindigd als Licentiegever stopt met het beheer van de Softwareservers (voor games die uitsluitend online worden geëxploiteerd, als Licentiegever besluit of van mening is dat je gebruik van de Software betrekking heeft of kan hebben op fraude of witwaspraktijken of een andere illegale activiteit of als je niet voldoet aan de voorwaarden van deze Overeenkomst, inclusief, maar niet beperkt tot, de bovenstaande licentievoorwaarden. Je kunt deze Overeenkomst op elk gewenst moment beëindigen door (i) Licentiegever te verzoeken om je Gebruikersaccount voor toegang tot of gebruik van de Software te beëindigen en verwijderen volgens de methode die in de servicevoorwaarden is beschreven, of (ii) alle exemplaren van de Software in jouw bezit, onder jouw toezicht of onder jouw beheer te vernietigen en/of verwijderen. Als je de Software verwijdert van het Gameplatform, worden de gegevens gerelateerd aan je Gebruikersaccount niet verwijderd, waaronder VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount. Als je de Software opnieuw installeert met hetzelfde Gebruikersaccount, heb je mogelijk nog altijd toegang tot de eerdere gegevens van je Gebruikersaccount, waaronder VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount. Behalve zoals anders verboden is volgens toepasselijke wetgeving, worden echter ook alle VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount verwijderd als je Gebruikersaccount wordt verwijderd wanneer deze Overeenkomst om enigerlei reden wordt beëindigd. Als deze Overeenkomst wordt beëindigd vanwege jouw schending van deze Overeenkomst, kan Licentiegever je verbieden de Software opnieuw te registreren of er toegang toe te verkrijgen. Als deze Overeenkomst om wat voor reden dan ook wordt beëindigd dien je het fysieke exemplaar van Software, aanverwante materialen en alle onderdelen in jouw bezit of onder jouw beheer permanent te vernietigen, waaronder op alle clientservers, computers, game-eenheden of mobiele apparaten waarop de Software is geïnstalleerd. Wanneer deze Overeenkomst wordt beëindigd, worden je gebruiksrechten voor de Software, waaronder VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount, direct beëindigd. Bovendien moet je alle gebruik van de Software staken. De beëindiging van deze Overeenkomst is niet van invloed op onze rechten of jouw verplichtingen onder deze Overeenkomst.

**BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING**

De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "Restricted Computer Software" (beperkte computersoftware). Gebruik, duplicatie of openbaring door de Amerikaanse overheid of een onderaannemer van de Amerikaanse overheid is onderhevig aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de clausules Rights in Technical Data and Computer Software in DFARS 252.227-7013 of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de clausules Commercial Computer Software Restricted Rights in FAR 52.227-19, waar van toepassing. De contractant/producent is de Licentiegever op de onderstaande locatie.

**VERHAALSMOGELIJKHEDEN**

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

**BELASTINGEN EN ONKOSTEN**

Je bent verantwoordelijk voor, dient de betaling te verrichten voor en zal Licentiegever en alle dochterondernemingen, managers, directeuren en medewerkers van Licentiegever vrijwaren en behoeden voor enigerlei belasting, accijns en heffing die door een overheidsinstelling wordt opgelegd in verband met de transacties zoals bedoeld in deze Overeenkomst, waaronder rente en boetes hierover (behalve belastingen over de netto-inkomsten van Licentiegever), ongeacht of deze kosten zijn opgenomen op een factuur die je op enig moment is toegestuurd door Licentiegever. Je dient kopieën van alle vrijstellingsverklaringen te overleggen aan Licentiegever als je recht hebt op vrijstelling. Al jouw onkosten en kosten in verband met activiteiten onder deze Overeenkomst, indien van toepassing, zijn volledig jouw verantwoordelijkheid. Je hebt geen recht op terugbetaling van enige onkosten door Licentiegever en vrijwaart Licentiegever hiervoor.

**SERVICEVOORWAARDEN**

Alle toegang tot en gebruik van de Software vallen onder deze Overeenkomst, de toepasselijke documentatie bij de Software, de servicevoorwaarden van Licentiegever, en het privacybeleid van Licentiegever. Alle voorwaarden van de servicevoorwaarden zijn hierbij bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Effende Deze overeenkomsten vertegenwoordigen de volledige overeenkomst tussen jou en Licentiegever betreffende je gebruik van de Software en aanverwante diensten en producten, en vervangen alle eerdere zowel schriftelijke als mondelinge overeenkomsten tussen jou en Licentiegever. Als deze Overeenkomst in strijd is met de servicevoorwaarden, geldt deze Overeenkomst.

**OVERIG**

Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

**TOEPASSELIJK RECHT**

Deze Overeenkomst dient te worden geïnterpreteerd (zonder inachtneming van strijdigheden of keuze van wettelijke bepalingen) volgens de wetgeving van de Staat New York, VS, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waarop federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentiegever voor een specifiek geval of tenzij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud van deze Overeenkomst de rechtbanken en de federale rechtbanken van de staat die zijn gevestigd in de plaats waar de hoofdvestiging van Licentiegever zich bevindt (New York County, New York, VS). Jij en Licentiegever gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploot mag worden betekend op de wijze zoals in deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van de VS. Jij en Licentiegever gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschillen of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst. Als je echter inwoner bent van een EU-lidstaat, kun je profiteren van de dwingende bepalingen van het consumentenrecht in de lidstaat waar je woont, en kun je juridische procedures gerelateerd aan deze Overeenkomst aanbrengen in de rechtbanken van de lidstaat waar je woont.

**ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE OVEREENKOMST, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT MET ONS OPNEMEN OP HET VOLGENDE ADRES: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, VERENIGDE STATEN.**

Alle andere voorwaarden van de EULA zijn van toepassing op je gebruik van de Software.