




金融/Financial †

- 2 🟡 以上を産出するタイル:+1 🟡




哲学/Philosophical †

- +100% 🧑
- 下記建造物の建設+100% 🛠️
-  大学 (ルネサンス)

宗教/Spiritual †

- 無政府状態なし
- 下記建造物の建設+100% 🛠️
-  寺院 (太古)
-  コルコバードのキリスト像 (現代)

創造/Creative †

- +2 🎵
- 下記建造物の建設+100% 🛠️
-  図書館 (太古)
-  劇場 (古典)
-  コロシウム (古典)


組織/Organized †

- 社会制度の維持費-50% 🏠
- 下記建造物の建設+100% 🛠️
-  灯台 (太古)
-  裁判所 (古典)
-  工場 (工業化時代)

拡張/Expansive †

- +2 🩹
- 下記建造物の建設+100% 🛠️
-  穀物庫 (太古)
-  港 (古典)
-  労働者の生産+25% 🛠️*1

勤労/Industrious †

- 文化遺産の建設+50% 🛠️
- 下記建造物の建設+100% 🛠️
-  溶鉱炉 (古典)


攻撃/Aggressive †





戦闘 I

下記ユニットに付与:

-  白兵戦ユニット
-  火器ユニット

• 下記建造物の建設+100% 

-  兵舎(太古)
-  乾ドック(工業化時代)

防衛/Protective †



都市駐留 I



教練 I



下記ユニットに付与:

-  弓術ユニット
-  火器ユニット

• 下記建造物の建設+100%

-  防壁(太古)
-  城(中世)

カリスマ/Charismatic †

- +1 
- ユニットの必要経験値-25%
- 下記建造物から+1 


-  モニュメント(太古)
-  放送塔(現代)

帝国主義/Imperialistic †



大將軍の誕生速度+100%



開拓者の生産+50%  *2