





Hauptseite, Standardsets

<p>Adlerreich Partitur: 1800</p> 	<p>Alle Wohnhäuser</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einkommen pro Haus +5% - Brandgefahr -10% - Krankheitsgefahr -10% - Aufstandsgefahr -10%
<p>Huaca in der Neuen Welt Partitur: 1701</p> 	<p>Alle Besucherhäfen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mehr Besuche +5% - Chance auf besondere Gäste (einzigartige Spezialisten)
<p>Ursprung der Menschheit Partitur: 1800</p> 	<p>Alle Fischereien Alle Nutzpflanzenfarmen Alle Tierhöfe Jagdhütte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produktivität + 10% - Arbeitskräfte -5% - Wartungskosten -5%
<p>Totenkopf Partitur: 1404</p> 	<p>Alle Kriegsschiffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgeschwindigkeit +3% - Wartungskosten -5% - Schadens-Verlangsamung -10%
<p>Kulturen der Ägäis Partitur: 1800</p> 	<p>Variété Alle Museen Funkturn</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wartungskosten -20% - Attraktivität +5



Museum– kulturelle Sets

<p>Versunkene Städte <i>Partitur: 1701</i></p> 	<p>Alle Kontore und Anlegestellen</p> <ul style="list-style-type: none">- Hafenaktivität 100% <p>Bei jedem passiven Handel Chance auf 5t Gold, Goldbarren oder Schmuck</p>
<p>Nordische Sagen <i>Partitur: 2205</i></p> 	<p>Alle Kriegsschiffe</p> <ul style="list-style-type: none">- Trefferpunkte +5%- Schaden pro Schuss +3%
<p>Jura <i>Partitur: 1800</i></p> 	<p>Alle Wohnhäuser</p> <ul style="list-style-type: none">- Zufriedenheit +10- Einkommen pro Haus +10%
<p>Bronzezeit <i>Partitur: 2070</i></p> 	<p>Alle Holzfällerhütten Jagdhütte Alle Steinbrüche Alle Baumschulen</p> <ul style="list-style-type: none">- Produktivität +5%- Attraktivität +5- Zusätzliche Waren 1/10<ul style="list-style-type: none">○ Holz○ Felle○ Salpeter○ Quarzsand○ Lehm○ Zement

Museum– kulturelle Sets

Erweiterte Seite für DLCs





Kap Trelawney

<p>„Schlacht von Trelawney“- Ausstellung Partitur: -</p> 	<p>Alle Kriegsschiffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schaden an Segelschiffen +20%
<p>Atlantis-Ausstellung Partitur: 2070</p> 	<p>Bergungsschiff</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erhöhte Chance, Artefakte zu finden - Taucherglocke für Raritäten <p>Erhöhte Chance, beim Tauchen Items der Rarität „Episch“ und „Legendär“ zu finden</p>

Die Passage

<p>Ausstellung: Eingefroren Partitur: 1800</p> 	<p>Alle Lebensmittelproduktionen Alle Gebäude zur Getränkeherstellung Chemiefabrik: Limonade Baumschule: Konfitüre Fertigungsstraße: Kekse Manufaktur: Cognac Chemiefabrik: Kaugummi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wartungskosten -20%
<p>Ausstellung: Relikte von Thule Partitur: 2070</p> 	<p>Alle kulturellen Gebäude</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attraktivität +20% für folgende Sets: <p>Zoo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taigawald - Polarkreis - Arktische Tundra <p>Museum:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nordische Sagen - Bronzezeit - Relikte von Thule - Eingefroren <p>Botanischer Garten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Subalpin

Land der Löwen

<p>Ausstellung: Masu Masu <i>Partitur:</i> -</p> 	<p>Alle Kontore und Anlegestellen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hafenaktivität 20% <p>Bei jedem passiven Handel Chance auf</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5t Goldbarren <p>Oder</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5t Schmuck
<p>Ausstellung: Götter des Deltas <i>Partitur:</i> -</p> 	<p>Alle Rathäuser Alle Handelskammern</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attraktivität + 30 - Einfluss +10
<p>Ausstellung: Vergessene Stämme <i>Partitur:</i> -</p> 	<p>Alle Wohnhäuser Reduzierter Verbrauch von</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nähmaschinen -5% - Fleischkonserven -5% - Kaffee -5%
<p>Ausstellung: Enbesas Wurzeln <i>Partitur:</i> -</p> 	<p>Gelehrtenhaus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forschungspunkte pro Haus +1