

# Gedanken und Herangehensweise von Sandmännchen

## SdM Dezember 2020

### **Vorwort**

Die nun folgenden Gedanken und Informationen sind dafür gedacht das SdM möglichst schnell und siegreich abzuschließen. Jeder spielt Civ 6 anders – also ist auch jeder Herangehensweise anders. Daher gibt es auch kein Richtig und Falsch, sondern lediglich andere Entscheidungen. Es soll Spaß machen!

Mir macht die nun folgende Herangehensweise so viel Spaß, dass ich euch gern davon schreibe.

### **1. Gedanken vor Beginn des SdM**

#### a) Analyse der Aufgabenstellung und Hinweisen

Im Einleitungstext steht, dass es verschiedene Inseln geben wird, die verschiedene Herausforderungen an Bewegungsmöglichkeiten haben. Hinzu kommt der Hinweis: „Im Oktober Spiel des Monats habt ihr eine spezielle Modernisierung genutzt, mit jener eröffneten sich neue Wege.“ Es liegt also nahe, dass Eisenbahn oder Tunnel gemeint sind. Wobei bei Bewegungsmöglichkeit eher der Tunnel in Frage kommt.

Eine weitere Fortbewegungsmöglichkeit wird uns gleich im nächsten Hinweis vorgestellt: „Der Flughafen bringt später eine neue Fortbewegungsmöglichkeit.“

Diese beiden Varianten sind in sich noch keine „Lösungen“ zum eröffnen neuer Wege. Für einen Tunnel braucht man einen Tunnelausgang auf der anderen Seite einer Bergkette – für eine Flugverbindung einen Flughafen. Wie bekommt man also einen Militärpionier (für Tunnel) oder einen Siedler auf die andere Seite von Bergen oder Eis?

Der nächste Hinweis verrät es: „Neue militärische Einheiten werden in einem Lagerbezirk bevorzugend platziert, egal ob sie gekauft oder produziert wurden.“ Das gilt auch für zivile Einheiten, wie unserem Siedler!

→ Ich stelle mich also auf eine Bergkette oder Eislandschaft ein, die am schnellsten per Tunnel oder Flugzeug gelöst werden kann.

Ein schneller Blick auf den Forschungsbaum zeigt uns, wo die Technologien liegen:



Der Flughafen braucht nur den oberen Strang. Auf ihn zu forschen ist also „einfach“.



Hier sehen wir außerdem, dass kaum große Einheitenupdates enthalten sind. Wenn wir nur auf Fortgeschrittene Luftfahrt gehen, haben wir zum Schluss sehr gute Flugzeuge, aber schlechte Landeinheiten. Mit Elektrizität (eine Technologie zu forschen) hätte man auch gute Boote, falls Cahokia eine Seestadt ist.

Da Flugzeuge sehr stark sind, könnte man überlegen auf sie allein zu setzen (und ggf. wenige Einheitenupdates noch zu erforschen).

Wer bei dem Flughafen Einheiten transportieren will, brauch viiiiel Kultur. Da könnte neu kaufen schneller sein!

Beim Tunnel sieht es etwas anders aus:



Dort sehen wir, dass die Infanterie und die Panzerabwehr mit dabei ist. Panzerabwehr ist für das Ziel egal (Folgende Landeinheiten sollen es sein: Nahkampf, Fernkampf, leichte Kavallerie, schwere

Kavallerie und Belagerer!). Aber Infanterie müsste man haben (und Bombarden). Die Infanterie ist in sofern ein „Problem“, als dass sie Öl braucht. Sollte man also die Tunnellösung brauchen, muss ich den ganzen unteren Strang bis Öl forschen! - Oder den Öl-Wissenschaftler bekommen und sich aufs Öl siedeln.

→ Also Forschungsausbau und große Wissenschaftler!

„Ein späteres Gebäude im Regierungsbezirk könnte sich für das Hauptziel wirklich lohnen.“ - schnell nachgeschaut: das Kriegsministerium. Dazu brauche ich aber Regierungen der Stufe 3. Also muss ich entweder viel in Kultur investieren oder darauf verzichten. Es ist sicherlich auch ohne möglich! Aber als Gebäude der Stufe 3 ist es gesetzt. Was ist mit Stufe 2 und 1?

Stufe 2 ist bei mir gern die Kapelle des Großmeisters, um Einheiten zu kaufen und damit sehr schnell zur Verfügung zu haben.

Stufe 1 wäre sicherlich die Ahnenhalle. Denn schickt man Siedler mit auf den Weg nach Cahokia, brauchen sie ganz sicher einen Bautrupp! („Daher könnten sich weitere Städte auf der Nachschublinie lohnen.“ )

Damit ist der Regierungsplatz durchgeplant und sollte möglichst gebaut werden – also braucht er einen Platz! Wo, sehe ich später auf der Karte.

„Große Ingenieure können das Bezirkslimit in einer Stadt erweitern.“ Vorsichtshalber werde ich erstmal ein Industriegebiet planen. Sollte ich viel Glauben haben, kann ich sicherlich auch ein paar große Persönlichkeiten kaufen.

Weiter große Persönlichkeiten wären:

- Große Wissenschaftler (wir brauchen schließlich viel Forschung und damit bekommt man Forschung und Heureka)
- Große Schriftsteller (bringen früh viel Kultur)
- Große Generäle (Beförderungen und Kampfstärke)

Damit sind wir beim Nebenziel: Samurai leveln

Der Samurai muss also viel kämpfen ohne zu sterben (also 1. Reihe mit Unterstützung oder 2. Reihe mit der Tendenz zum letzten Schlag, da dann weniger Gefahr besteht). Zu Anfang mit 48 Stärke muss er sich nicht fürchten!

Große Generäle wäre gut für Level und die Terrakottaarmee.

Natürlich müssen die Seen erkundet werden, aber Erkundung ergibt sich bei diesem SdM von selbst, da man ja den schnellsten Weg finden muss.

Mal sehen, ob man die versprochene Civ kennen lernt. Das wäre gut für Handel und Geld (und Luxusgüter, große Werke u.ä.). Mit Flugzeugen hat man später auf jeden Fall die Möglichkeit weit zu gucken (ein Flugzeug fliegt, deckt die Karte auf, dann fliegt das nächste Flugzeug, deckt die Karte auf ...)

Zusammenfassend ist zu sagen:

- viel Wissenschaft
- viel Geld und Glaube für Einheiten und Bezirkskauf
- viele Generäle fürs Nebenziel



## b) Erster Blick ins Spiel



Zum Anfang ist es wichtig zu entscheiden, wo man mit den Siedler hin möchte. Aufdecken der Karte ist da sehr wichtig!  
Also hab ich erstmal die Späher gezogen.



Was sofort auffällt: Wir kommen mit unserem Samurai nicht von der Hauptstadtinsel – aber wir haben das Heureka für Schiffsbau und 3 Zeitalterpunkte für die ersten Schiffe (die wir ja nicht haben, aber die sicher entlassen wurden, deshalb auch unsere hohe Militärstärke).

An dieser Stelle folgt eine Analyse der Landschaft:

- a) Süßwasser
- b) besondere Geländefelder
- c) Erahnen von noch nicht sichtbaren Feldern

Zu a)



Es gibt viel Süßwasser durch 2 Flüsse und den See. Außerdem können wir sehr dicht an der Hauptstadt siedeln. Nämlich in den 3. Ring, weil die Hauptstadt ohne Landverbindung zum Rest der Insel ist. Das muss uns nicht verleiten, gibt aber Möglichkeiten.

Da wo die Siedler jetzt stehen, gibt es kein Süßwasser. Da Häfen und Aquädukte erst später kommen, würde ich dort nicht siedeln. Obgleich der linke Siedler auf einem echt schönen Platz steht. Dieser kann später sicherlich gut besiedelt werden. Das Wild mit 2 Nahrung und 3 Produktion ist super, genauso wie der Platz an den 3 Bergen für Heilige Stätte oder Forschungsbezirk. Für einen schöneren Forschungsbezirk bietet sich aber das Dschungelfeld links unter dem Wild an. Da gibt es 2 Riffe! Da dieser Platz gut vom Fluss unten erreichbar ist, entschied ich mich mit dem einen Siedler nach unten zu ziehen.

Zu b)

Dann fielen mir zwei besondere Geländefelder ins Auge:

Unsere Hauptstadt produziert 3 Gold! Der Tooltip verrät, dass es Diamanten sind. Also haben wir zum Anfang keine Luxusgutsorgen – vielleicht bekommen wir sogar einen Bonus hin. Neben dran ist Wein und Tee.

Die Pferde rechts von der Hauptstadt. Pferde bringen normalerweise keine Forschung! Also muss da ein Naturwunder sein! Eine kurze Recherche zeigt: Yosemite muss es sein – 2 Felder breit. Also perfekt, um von meinem Späher entdeckt zu werden (BonusEP) und bei 2 Felder gibt es zwei Felder, wo die Boni sich überschneiden: Also 2 Nahrung, 2 Wissenschaft und 2 Gold zusätzlich. Auf blankem Grasland also bereits 4 Nahrung – also nichts wie hin mit dem 2. Siedler, vielleicht ist da ja Süßwasser oder Küste für einen Hafen – mit dem Boost hätte ich da trotzdem die Stadt gegründet. Außerdem gibt jedes Naturwunder ein Heureka auf Astrologie. Man könnte also mit einer frühen Religion liebäugeln!

Religion könnte in diesem Szenario bringen:

- +10 Angriffsstärke gegen Cahokia (Kreuzzug)
- Geld/Forschung/Kultur – da man ja wenig KI-Gegner hat, hab ich mich für Geld entschieden (Zehnt), um Einheiten etc. zu kaufen
- Gebäude: Grundwana, falls man eine Stadt in der Pampa bauen muss, um dort etwas zu wachsen



und genug Wohnraum zu haben (eine heilige Stätte „auf dem Weg“ ist sicher nicht dumm, da man dann Missionare nachkaufen kann.)

- Arbeitsethik oder Choräle oder was anderes muss man entscheiden, wenn man weiß, wie viele Heiligen Stätten man bauen möchte. Sonst ist Zen-Meditation oder Jesuitenbildung (mit mittel/viel Glauben) für wenig Heilige Stätten eine gute Alternative.

Zu c)

Hier bediene ich mich gern eines kleinen Tricks:

Mit der Linse der Anziehungskraft (und dem Tooltipp beim drüberhovern), kann man die Anziehungskraft eines Geländefeldes sehen. Am Rand des Sichtbereiches, sieht man aber gar nicht alle Faktoren – und so kann man wie bei einem Sudoku sich die Anziehungskraft unentdeckter Geländefelder erschließen. Denn angezeigt wird nicht die erforschte Anziehungskraft, sondern die, wenn man alles aufgedeckt hätte.



Das mache ich nicht jede Runde, aber in der ersten Runde ist das durchaus mal eine Variante. Man könnte damit auch prüfen, ob eine Bergkette endet (außer da ist ein Wald) oder nicht.

Nach Lösung des „Sudokus“:

„-1“ ist Dschungel, Sumpf oder Schwemmland

„+2“ ist ein Naturwunder (das wussten wir ja schon)

„+1“ ist Wald oder Küste (See kann es nicht sein, da es kein Süßwasser gibt s.o.)

Von der Beschaffenheit der Karte (wenn man ranzoomt) wird man erkennen, dass auch der Wald ausschließbar ist. Somit ist das obere „-1“ ein Feld am Salzwasser und damit in guter Reichweite zu unserem doppelt geboosteten Feld vom Naturwunder. Und damit ein sehr schöner Siedlungsplatz. Weitere Erkundung kann sicherlich noch mehr enthüllen.

## **2. Gedanken während der Startphase den Spiels**

### a) Erstes Bauprojekt

In diesem SdM haben wir zum Anfang wirklich viele Einheiten. Zum Glück haben wir außer dem Samurai noch keine Kosten. (Ich versuche immer gern das Nebenziel mitzunehmen. Man kann auch den Samurai gleich entlassen und spart so von Anfang an 3 Gold/Runde. Das ist schon nett.)

Auch einen Bautrupp haben wir – und da stellt sich die Frage, was modernisieren wir bzw. ernten wir.

Der Wein wäre natürlich sehr schön (auch als zweites Luxusgut zu den Diamanten unter unserer Hauptstadt), aber dafür brauche ich Plantagen – das kostet Zeit!

Bleiben das Stein und die Pferde, die ich sofort modernisieren kann. Ein Blick in die Stadt verrät mir, dass die Pferde bald angeschlossen sind.

Mit der dritten Ladung bin ich mir unschlüssig! Ich mache mich auf die Suche, wo ich Bezirke platzieren könnte – besonders eine heilige Stätte. Diese bringt mir zum Anfang schnell ein Pantheon und eine Religion. Im Süden sehe ich zwei Berge und ich hoffe dahinter einen guten Platz zu bekommen. Ggf. muss ich da vorher abholzen – das wäre dann meine 3. Ladung.

Jetzt wäre es gut noch einen zweiten Bautrupp zu haben – aber auch ein Monument würde die Anfangsphase beschleunigen. Schnelle politische Philosophie ist Gold wert! Ich entscheide mich für das Monument. (Zum Glück finde ich in der Hütte unten links einen Bautrupp. Mit 200 Gold hätte ich ihn mir auch kaufen können.)

Ein Siedler würde meine Hauptstadtinsel nicht verlassen können – und ist daher keine Option.

### b) Forschung

Wenn ich im Süden wirklich eine schöne Stelle für eine heilige Stätte ist – ich außerdem das Heureka durch das Naturwunder bekomme – dann lohnt sich Astrologie zu forschen! Danach vielleicht Plantagen – Hafen für die neuen Städte auf der Insel und ggf. die Hauptstadt – bei guten Plätzen auch gerne Campi. Danach aber auf jeden Fall flink Schiffsbau, sonst kann ich ja die Karte nicht erkunden.

### c) Pantheon

Mit der schnellen heiligen Städte, die da unten 4 Glauben bringt. Musste ich nicht einmal Gottkönig nutzen, womit ich in meinen 3 Stadtstädten schneller produzieren konnte.

Welche kämen in Frage:

- 1) Religiöse Siedlungen – aber so ein Siedler käme immer noch nicht aus meiner Hauptstadt raus!
- 2) Gott des Meeres – Bei einer Inselkarte durchaus eine Option!
- 3) Göttlicher Funke – wir wollen ja viele große Wissenschaftler (z.B. für Öl) und große Schriftsteller ist auch wichtig. Außerdem könnten wir so den großen Propheten beschleunigen!
- 4) Gott der Schmiede – nur, wenn ich viele Einheiten bauen möchte – eher für frühe Kriege, als für Erkundung geeignet
- 5) Initiationsriten – man könnte ja davon ausgehen, dass die „Einheiten, die stärker werden je näher man Cahokia kommt“ Barbaren sind. Vielleicht haben die Barbarencamps! Aber das ist sehr spekulativ.
- 6) Göttin der Erde – sehr starkes Pantheon auf Inselkarten wegen des vielen Wassers, welches Anziehungskraft gibt. „Tod“ für dieses Pantheon sind wenig Wälder, dafür Dschungel und Schwemmland. Industrie natürlich auch, aber das kann man ja eine Region packen, wo eh nicht so viel Anziehungskraft ist. Wenn wir auf Religion spielen, können wir auch mit heiligen Städten die Landschaft noch verbessern. Aber ein ganz wichtiger Punkt wäre: Haben wir bereits viele atemberaubende Felder? Bei mir waren es bereits 9 Felder – ergo 18 Glauben/Runde Tendenz steigend! Damit könnte man seine Religion schnell verbreiten (Zehnt!), große Persönlichkeiten kaufen (wir wollen ja ganz bestimmte!), Bezirke und Einheiten kaufen in neuen Städten (perfekt für kleine Außenposten auf dem Weg nach Cahokia!). Leider wird mit diesem Pantheon die Bezirksplanung komplizierter – aber nicht unmöglich!

#### d) Bezirksplatzierung



Als Erstes sehe ich bei Stadt- und Bezirksplatzierung auf Süßwasser und Häfen. Wenn es möglich ist, platziere ich gern alle Städte am Süßwasser. Mal nehme ich auch Salzwasser mit Hafen – und gerne auch Aquädukt. Das Aquädukt lädt natürlich dann auch zur Planung eines Industriebezirks ein. Dieses profitiert von strategischen Ressourcen, Steinbrüchen und Staudämmen. In diesem Fall habe ich mich für eines im Westen der Insel entschieden. Mit den Minen war dann auch die Anziehungskraft kaputt, aber es ist halt ein sehr eingeschränkter Bereich!

Als Nächstes kommt die Forschung bzw. Heilige Stätten. Für die Forschung gucke ich auf Inselkarten gerne nach Riffen. Dort sind Berge eh rar gesät und können im Anschluss für die heiligen Stätten genutzt werden.



Stehen diese Bezirke fest, wird der Rest drumherum gepuzzelt. Ballungsgebiete werden mit Regierungsplatz belohnt – dort wäre ohne Weltwunder auch ein guter Platz für den Theaterplatz. (Da reicht einer zum Anfang häufig aus. Nimmt man in der Jokerkarte den Schriftsteller, hat man schnell durch die Bücher einen frühen Kulturboost.)

Neben dem Naturwunder hätte gut noch ein heiliger Bezirk stehen können – aber die Felder waren einfach zu gut!

Zum Anfang plane ich mit 2 Bezirken zu dem ein dritter hinzukommt.

Hauptstadt: Heiliger Bezirk und Campus (dann Hafen)

Sonst: Hafen, Campus, besonderer Bezirk (Industriegebiet, Regierungsplatz (eher 2. Bezirk), Theaterplatz)

Ich baue den Hafen so früh, da ich dort keine Geländefelder kaufen muss & frühe Handelswege neben Mittelaltermärkte noch Geld/Produktion bringen. Bei einem frühen Regierungsplatz lohnen sich inländische Handelswege.

Es lohnt es sich in allen Städten Häfen oder in allen Städten Handelsbezirke zu bauen. Dann braucht man nur eine Nachbarschaftsbonus-Verdoppelungs-Karte. Diese Bezirk eignen sich auch gut, wenn man im 1./2. goldenen Zeitalter auf Forschung gehen will. (neben den Geldboni, die auch nett sind)

#### e) Städtebau

In jedem SdM muss man ungefähr planen, wie viel Städte man braucht.

Viele Städte bringen viele große Persönlichkeitspunkte von einer Sorte – ist aber im frühen Spiel langsamer und man bekommt weniger Zeitalterpunkte. Dafür hat man eine breite Basis und es kann einen kaum etwas aus der Bahn werfen. Dauert das Spiel länger als erwartet hat man bessere Chancen.

Wenige, aber gute Städte haben den Vorteil viele verschiedenen Bezirke zu bauen. Man braucht den Hafen nur einmal für Nahrung und Handelsweg – auf einmal sind mehr „Spezialbezirke“ wie Lager, Theaterplatz, Unterhaltungsbezirk und Flughafen möglich. Dafür hat man Kapazitätsbegrenzungen. Sind die Campi voll ausgebaut – kann man die Forschung kaum noch steigern. Braucht man mehr Geld – lassen sich nicht so schnell neue Handelswege bauen. Man muss dann Siedler produzieren. Aber neue Bezirke sind dann richtig teuer! (Abholzen von Wäldern oder kaufen!)

Ich habe mich für 4 Städte entschieden und drei Siedler, die ich mit den Militäreinheiten mitgeschickt habe zur Nachschubversorgung.

#### f) Goldenes/Dunkles Zeitalter

Als erstes Zeitalter ist ein goldenes perfekt. Mit viel Glauben kann man Siedler kaufen und mit vielen Häfen/Handelsdistrikten kann man schnell forschen. In diesem SdM war mit Forschung wichtiger. Wer ein Spiel zu ende spielen will und viel Glauben hat, ist mit Monumentalität gut beraten!

Aber dafür braucht man ein frühes goldenes Zeitalter und das ist gar nicht so einfach.

Erst einmal muss man sich entscheiden – dunkel oder golden. Ist keine KI in der Nähe, kann man schon mal auf ein dunkles setzen, um dann im heroischen Zeitalter richtig zu punkten und ggf. das dunkle Zeitalter wieder aufzuholen.

Da das SdM aber meist um die 200 Runden dauert, könnte es sein, dass es sich nicht voll auszahlt.

In diesem Fall haben wir schon viele Zeitalterpunkte sicher, sodass ein goldenes zu bekommen im

Fokus liegen sollte. (3 für erstes Schiff, 3 für Naturwunder, 3 für daneben siedeln)

Zusätzliche Zeitalterpunkte, die man gut beeinflussen kann und früh erreichbar ist:

4 Punkte – Spezialeinheit, Spezialmodernisierung (beides beim Sumerer früh erreichbar)

4 Punkte – Wunder (Altes Wunder 3 Punkte)

3 Punkte – große Persönlichkeit kaufen (mehr als die Hälfte bezahlen – sonst nur 1 Punkt)

3 Punkte – Neue Regierungsform der nächsten Stufe

3 Punkte – prächtige Bezirke (meist 3 Nachbarschaftsbonus – bei Gold und Produktion: 4)

2 Punkte – Schiff (haben wir schon)

2 Punkte – Religion gegründet

2 Punkte – Barbarendorf

2 Punkte – erster Souzerän

1 Punkt – Einheiten ausheben

1 Punkt – Bonusdorf

1 Punkt – Einheit mit neuer Ressource bauen

1 Punkt – erste Ausrichtung/Forschung des neuen Zeitalters

1 Punkt – besondere Stadtplatzierung (Wüste, Tundra, Schnee, aggressiv, Vulkan, Überschwemmung)

### **3. Gedanken beim „Ausbruch aus dem Bergring“**

#### **a) Finden des Ausgangs**

Mit dem Start auf der Insel war erst einmal offen in welcher Richtung der Bergring, den man schnell entdeckte, verlassen werden soll. Drei Mögliche Ausgänge standen zur Verfügung: Osten, Westen und Westsüdwest.

Alle diese Wege waren hügelig und von daher, war es schwer möglich alle drei Wege zu gehen. Ich wollte gern alle eigenen Einheiten am richtigen Ausgang haben, um möglichst wenige nachproduzieren zu müssen. Ein paar Einheiten hab ich gebaut: Kriegsstreitwagen, weil die schnell und stark sind, um gut über die Hügel zu kommen.

Zum Glück gab es an zwei der Ausgängen Stadtstaaten. Diese auszuheben kostet bei den Sumerern nur die Hälfte und sollte mein Weg aus dem 3-Wege-Problem werden. Mit Valletta erkundete man schnell den Mt. Everest und mit Kumasi lernte ich Anshan und Kabul kennen. Auch bei Kabul kaufte ich wieder die Einheiten, um mit der Erkundung für den Weg nach Cahokia und den Seen fürs Nebenziel voran zu kommen. Alle meine Einheiten gingen folglich den 3. Weg entlang, nachdem ich sichergestellt hatte, dass es keinen vierten Weg gab.

Außerdem sollten die Einheiten von Kabul erkunden, ob die Bergkette irgendwo unter 3 Berge dicht war. Dort hätte man dann ein Lager auf die andere Seite bauen können für Einheitennachschub.

Bei allem Erkunden blieb die ganze Zeit „Diplomatenliga“ in den Regierungskarten. Da es ja keine andere KI gab, konnte man schon mit drei Gesandten Souzerän werden. Mit Diplomatenliga hatte man mit Entdecken bereits zwei Gesandte.

#### **b) Der lange Weg**

Der Weg über die Hügel zog sich hin. Je länger der Weg wurde, desto klarer wurde mir, dass es für Einheitennachschub nur viel Lösungen gab:

1) Eisenbahn (leider wegen des Landwasserwechsels trotzdem sehr zeitaufwändig)

2) Tunnel (mit meinen Siedlern kein Problem einen Lagerbezirk mit Waffenkammer zu bauen –

braucht aber Chemie!)

3) Flugzeug (erst sehr spät möglich)

4) Neubauen der Einheiten

5) Städte am Wasser ggf. mit Eisenbahn – da die Insel mit Wasser umgeben war und man von einer Stadt aus auch von Klippen wassern kann, müsse man nur eine kurze Hügelstrecke überwinden. Da dort leider etwas Eis war, hätte man nur Teilstücke überbrücken können. Was ich mit einer Stadtgründung ganz im Norden dann auch tat. (Ansonsten entschied ich mich für Variante 4 – wobei ich auch Militärpioniere baute für Variante 2 – als Absicherung)



Da ich mit meinen Rittern (bei Kandy aufgewertet) schon bis zum Ende des Außenrings gelaufen war, wusste ich, dass ich eine Lösung für meine langsamen Landeinheiten brauchte. Da ich zu dieser Zeit gerade Rahsegel erforscht hatte, war wassern eine gute Lösung. Da ich noch keine Einheiten brauchte, baute ich eine heilige Stätte, um mit Kreuzzug fremde Städte einnehmen zu können.

Mit der Entdeckung von Ngazargamu konnte ich weitere Einheiten ausheben, die weiter Erkunden können. Ich teilte sie auf und schickte einen Siedler mit der einen Hälfte meiner Einheiten und der Hälfte von Ngazargamu nach Süden Richtung Akkad zum Erkunden. Die anderen Hälften und der andere Siedler kämpfte sich durch den Dschungel nach Bandar Brunei.

Mit Dampfmaschine gelang es mit einem gekauften Panzerschiff (mit Admiral zur Flotte und Beförderung) nacheinander die freien Städte Washington und New York einzunehmen.

#### **4. Gedanken bei der „Überquerung des Bergmassives auf der Mitte der Karte“**

Ein Bergmassiv über die ganze Karte von Oben nach unten – nur an einer Stelle weniger als 3 Felder dick und einem Durchgang bei Akkad, der nicht „friedlich“ genutzt werden konnte.

Inzwischen war ich 20 Runden vor Erforschung des Flughafens und damit mächtiger Flugzeuge, um Akkad brechen zu können. Aber es fehlten noch 9 Runden bis zu Funkwesen für die Erforschung von Aluminium. Dieses sollte die max. Kapazität von Bombern und Jägern darstellen.



Folgende Möglichkeiten:

- 1) Flughafenlösung mit Siedlerkauf hinter der Bergkette (zu wenig Kulturforschung)
- 2) Tunnellösung mit Militärpionierkauf hinter der Bergkette (zu wenig Forschung)
- 3) Mit Flugzeugen bei Akkad durchbomben (wer weiß, was von Akkad nach oben noch alles lauert)
- 4) Aufs Nebenziel verzichten und mit einem Militärpionier in der Nähe von Cahokia Flugpisten für die Bomber bauen und mit den Einheiten von Brunei einnehmen. (zeitlich am möglichsten – Nachteil: keine Möglichkeit Verstärkung zu bringen)



Bei der Möglichkeiten 4 wäre es noch schön gewesen eine heilige Stätte drüben zu haben, um Kreuzzug zu nutzen. Das wäre aber nur mit Abriss von New York und Neugründung ein Feld nordöstlich gegangen.

Meine vorläufige Idee war zweigleisig zu fahren und Möglichkeit 3 und 4 zu versuchen. Also hab ich auf der Heimatinsel Flugplätze gebaut und Galileo zum Everest geschickt für 1250 Forschung. (Hatte ihn gekauft für ein goldenen Zeitalter – hatte durchgehend eines durch die Souzeräne und

Einheiten ausheben)

## **5. Gedanken zur Eroberung Cahokias**

Dank der Einheiten von Bandar Brunei entdeckte ich Cahokia in Runde 139. Indem ich Souzerän von Preslaw und Cahokia wurde, konnte ich mir einen guten Überblick über die Karte verschaffen.

Die Möglichkeit Akkad einzunehmen war aus Zeitgründen vom Tisch. Maximal 10 Bomber hätte ich für die Eroberung Cahokias zur Verfügung. (Aluminiumeinkommen)

Folgende Möglichkeiten:

- 1) Militärpioniere für Flugpisten bauen und ohne Einheiten ausheben bei Preslaw (sehr riskant, da Cahokia war leicht stärker – ich sage nur KI-Kriegsführung außerdem bis der Militärpionier da gewesen wäre, wären noch 20-30 Runden vergangen)
- 2) Möglichkeit 1 mit Ausheben der Einheiten von Preslaw
- 3) Einheiten von Cahokia kaufen und Preslaw einnehmen – dann über den Lagerbezirk Einheiten und Militärpionier kaufen, um dann mit Flugzeugen zurück zu schlagen
- 4) Einheiten von Cahokia kaufen – wegschicken und mit Preslaws Einheiten einnehmen (Sehr teuer, aber am Schnellsten)

Ich musste also ca. 12000 Gold auftreiben (wurden durch Verteuerung leider 14000). Leider hat ich nur ein Einkommen von 323 Gold/Runde und nur noch 1800 Gold bar (hatte mir 3 runden vorher einen großen Händler gekauft).

Also hieß es Gold generieren. Glauben hatte ich genug.

Maßnahmen:

- 1) Alle Städte auf Goldfokus umstellen.
- 2) Handelsdistrikte bauen (ggf. Wälder abholzen), um Handelszentruminvestion zu machen (bringt doppelt so viel Gold, wie Lager oder Hafenprojekt)
- 3) Alle Militäreinheiten entlassen
- 4) Politikarten auf Gold umstellen (hab für 256 Gold den Sofortwechsel gekauft)
- 5) Siedler bauen – neue Städte haben ja einen Bautrupp, der den Wald drumherum abholzen kann → neue Handelswege
- 6) Mit Moshka Häfen und Handelsbezirke daneben mit Glauben kaufen
- 7) Restliche und neue Städte mit meiner Religion versorgen (jeweils 3 Gold/Runde)
- 8) Auf möglichst vielen Luxusgütern die neuen Städte gründen, damit die Städte nicht unzufrieden sind
- 9) Mit den Stadtstaateinheiten freie Einheiten umbringen für die Regierungskarte, wo man Geld bekommt für Einheiten aus vorherigen Zeitaltern

## **6. Schlussgedanken**

Wie es immer so ist – perfekt wird man so ein Spiel nie spielen können. Einige Patzer hab ich im Forum ja auch schon mitgeteilt. Geld scheffeln für Stadtstaatenkrieg hätte man auch schon früher dran denken können. Aber das macht den Reiz aus. Sonst wäre es ja lange nicht so schön komplex.

Es war eine sehr schöne Karte – und auch, wenn es bestimmt Wege gibt, die ich übersehen habe – mir hat es viel Spaß gemacht (auch hier nochmal einiges zu reflektieren). Man merkt, das Eisdraache sich viele Gedanken macht und mit HerrGreencat zusammen wundervolle Momente kreiert.



Das Besondere an diesem SdM war, dass nicht wie sonst viele Dinge auf dem Weg zum Ziel klar waren, sondern dass immer neue Herausforderungen bewältigt werden mussten. So ging es in diesem SdM nicht allein um Einheiten ziehen, sondern um die perfekte Forschungs- und Ausrichtungskombination, Ideen Hindernisse zu überwinden und vor allem um Stadtstaateinheiten.

Ich hoffe es war hilfreich mal ein paar von meinen Herangehensweisen zu sehen. Vieles ist aber auch schon so automatisiert, dass ich gar nicht drüber geschrieben habe. (Z.B. wann ich die Geländefelder bei Städten modernisiere oder wo ich neue Städte gründe) Ich bin da auch noch am lernen.

Z.B. hatte ich die Spez-Op und hüpfende Roboter gar nicht im Blick. Hätten jetzt auch zu meiner Taktik nicht gepasst. Aber es wäre ja eine Option gewesen!



Wie man sieht habe ich mich strikt an den Plan gehalten und nicht einmal Armbrustschützen entwickelt. Dass ich Renner statt Reiter hab lag daran, dass ich Burgen in einer Hütte komplett gefunden hab.

(Oben rechts waren Schafe. Die Abzuernten hat sich gelohnt! Alle Einheiten außer die Bautrupps wurden mit Glauben gekauft. Trotzdem hatte ich da noch eine Menge über.)