1. *Мрамор*. Наличие мрамора в городе ускоряет на 15% строительство чудес древнего мира и античности.
2. *Железная дорога.*В городах, соединенных со столицей железной дорогой, увеличивается производство на 25%. Отметим, что города, соединенные с помощью гавань будут получать этот бонус при наличии в державе как минимум одной клетки с железной дорогой. Бонус не распространяется на столицу.
3. Золотой век: +20% производства.
4. Испанские копи царя Соломона будут давать целых 12 молотков!
5. В начале игры рекомендуется ставить город на холме. Да, вы не построите тогда ветряную мельницу… но не важнее ли иметь с самого начала игры на молоточек больше?
6. Традиция – 3-4 города много культуры и еды, Воля больше 4 городов, много производства.
7. Легализм в первых четырех городах строит доступное культурное здание, самое дешевое которое доступно. Если Легализм принимается до основания города, то город появляется уже с монументом. Если на момент принятия легализма нету доступных культурных зданий, то оно будет построено как только откроется наука. К культурным зданиям относятся все здания, которые дают хоть единицу культуры, кроме чудес. Так например, можно с помощью легализма взять 4 вата, играя за Сиам.

С помощью второй ветки вполне реально оттянуть легализм аж до Акустики и быстрой постройки эрмитажа.

8. Храм Артемиды (+10% к суммарному производству пищи во всех городах).Именно поэтому храм Артемиды является самым важным чудом на рост города.

**Дипломатическая победа**

1.Упор на торговцев. Торговцев лучше хранить до конца игры и потом рассылать по городам-государствам.

2.Комерция-предпринимательство. Дальше не надо

3. Покровительство->Благотворительность и Консульства. Я предпочитаю делать это в самом конце, поскольку основная часть золота передается городам-государствам за ход до голосования.

4. Большинство караванов лучше посылать в свои города, иначе развитие будет слишком медленным. Во второй половине игры посылайте несколько караванов по тем направБлиже к концу игры отправляйте дипломатов к хорошо относящимся к вам державам. Компьютер удивительно дешево продает свои голоса в конгрессе, и вы сможете набрать таким образом недостающие голоса, если вам не хватает денег на все города-государства или слишком много городов-государств было захвачено. В процессе игры можете красть технологии или поддерживать отношения с городами-государствами. Можно при условии нехватки денег в конце игры попробовать устроить перевороты в некоторых городах-государствах, но, по моему мнению, лучше их покупать, а шпионов в роли дипломатов отправить за голосами соперников.лениям, которые приносят особенно много золота.

#### Научная победа

1. Философия🡪Нац колледж -- Это национальное чудо увеличивает производство Единиц исследований науки в городе на 50% и дает +1 Очков культуры к культуре
2. Великие люди.Разумеется, необходимо как можно больше ученых. Обычно я пару первых ученых сажаю в академии, но дальше лучше оставлять их до конца игры.
3. Рационализм