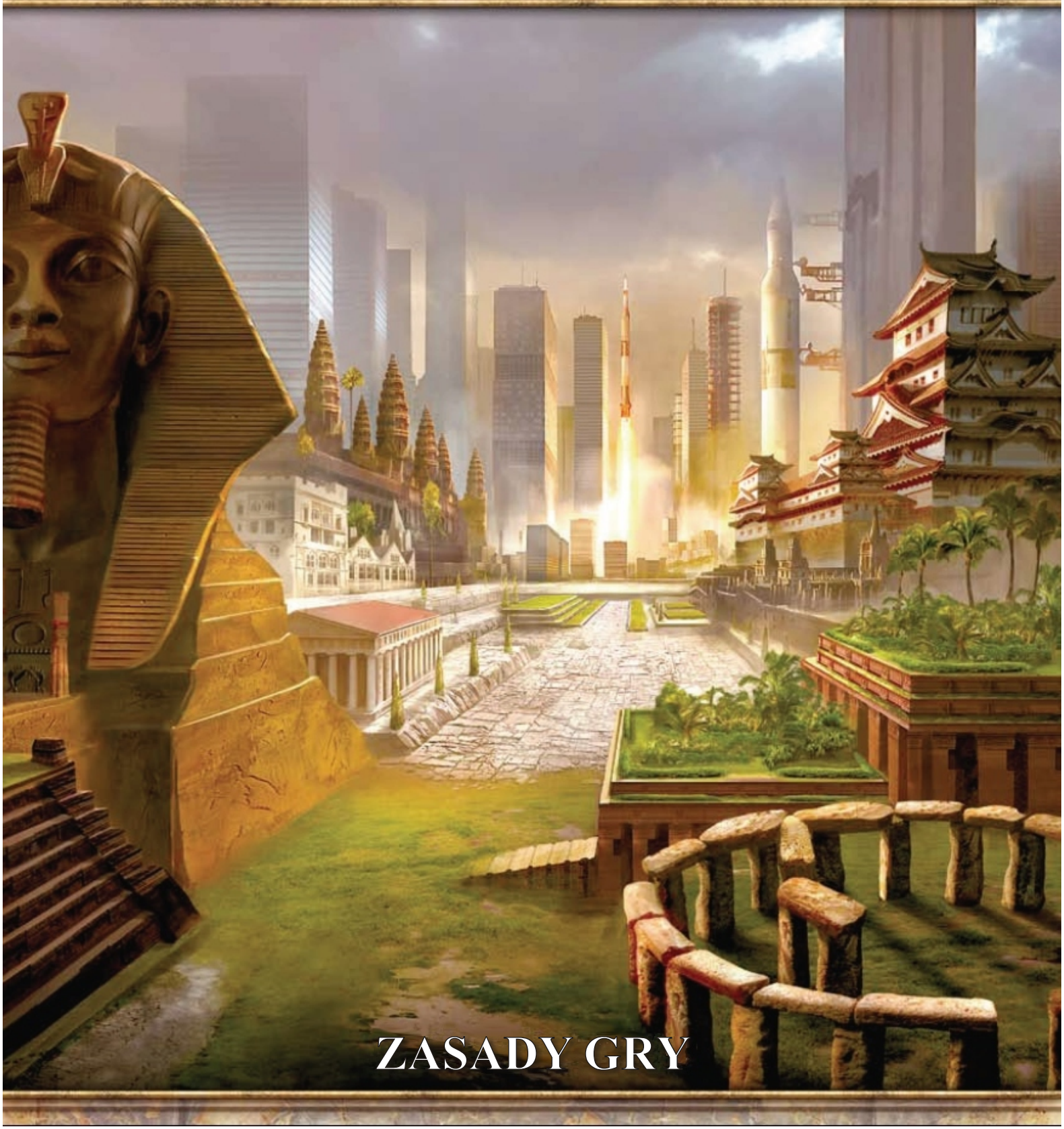
SID MEIER'S

CIVILIZATION

GRA PLANSZOWA



ZASADY GRY

SID MEIER'S

CIVILIZATION

GRA PLANSZOWA

...And finally there evolved a species know as man.
And there appeared the first faint glimmers of intelligence.
The fruits of intelligence were many:
Fire, tools, and weapons,
The hunt, farming, and the sharing of food,
The family, the village, and the tribe.
Now it required but one more ingredient:
A great leader to unite the quarreling tribes,
To harness the power of the land,
To build a legacy that would stand the test of time:
The civilization.

Wprowadzenie

Cywilizacja to gra dla 2 -4 osób, ze wskazaniem na 4. Każdy gracz bierze odpowiedzialność za różne cywilizacje i prowadzi swoich ludzi do znakomitości.

Zaczynając grę z cywilizacją, składającą się z pojedynczego skromnego miasta, w którym brakuje podstawowych wynalazków, gracz próbuje dokonać postępu, budując nowe miasta, unowocześniać je, poszukiwać nowych technologii, wzbogacać kulturę cywilizacji i czerpać korzyści z wartościowych surowców.

Budując nowe miasta i odkrywając obszary wokół nich, gracz natknie się na mniejsze cywilizacje, nastawione wrogo lub pokojowo. Gracze mogą włączyć mniejsze cywilizacje do swojej, otrzymując za to odpowiednie nagrody.

Ostatecznie, największym wyzwaniem dla gracza jest przeciwstawienie się drugiemu graczowi, kiedy jedna cywilizacja zderza się z drugą. Gracze mogą angażować się w manewry wojenne, zawierać potajemne sojusze, lub ścigać się o pierwszeństwo w budowie majestatycznych budowli, a wszystko to w celu zdobycia pozycji dominatora na Świecie.

Cel Gry

Gracz może zwyciężyć na 4 różne sposoby.

Zwycięstwo Kulturowe można osiągnąć poprzez poświęcenie miast dla sztuki i wydawanie punktów kultury zbieranych jako rezultat postępu szlaku kultury. Szlak kultury opisano szerzej na stronach 17-18.

Zwycięstwo Technologiczne jest osiągane przez zdobycie technologii Lotów Kosmicznych. Wymaga to od gracza budowy jego piramidy technologicznej tak, żeby osiągnąć 5 poziom technologii. Piramida technologiczna omówiona jest szerzej na stronach 11 oraz 21-22.

Zwycięstwo ekonomiczne osiąga się, gromadząc 15 Monet. Jest to ekwiwalent ekonomicznej potęgi i daje cywilizacji większą wydajność. Żetony i sposób ich zdobywania opisano na stronie 26.

Zwycięstwo militarne osiąga się poprzez podbój stolicy innego gracza. Walka i podbój miast omówiono w szczegółach na stronach 23-26.
Więcej informacji na temat zwycięstwa w grze znajdziecie w części „Zwycięstwo w Grze" na stronach 22-23.

Zawartość

Poniży rozdział zawiera listę elementów wchodzących w skład gry.

- Ta Instrukcja
- Plansza Market
- 6 Kart Cywilizacji
- 6 Wskaźników Handlu
- 6 Wskaźników Ekonomii
- 6 Plastikowych Łączników (dla wskaźników ekonomii i sprzedaży)
- 6 Map Bazowych (po 1 dla każdej cywilizacji)
- 14 Neutralnych Płytek Mapy
- 12 Znaczników Miast (po 3 dla gracza)
- 24 Plastikowe Figurki Armii (po 6 dla gracza)
- 8 Plastikowych Figurek Osadników (po 2 dla gracza)
- 1 Plastikowa Figurka Armii Rosyjskiej
- 55 kwadratowych Kart Walki, zawierające:
- 15 Kart Artylerii
    - 15 Kart Piechoty
    - 15 Kart Jednostek Konnych
    - 8 Jednostek Powietrznych
    - 2 Karty Bonusowe
    - 224 Małe Karty, zawierające:
- 4 Karty Ustawień (1 dla gracza)
    - 16 Kart Guberni (4 dla gracza)
    - 166 kart technologii (36 dla gracza)
    - 1 Kartę Lotów Kosmicznych
    - 47 Kart Kultury
    - 12 Kart Cudów
    - 12 Znaczników Cudów (4 Starożytne, 4 Średniowieczne, 4 Nowoczesne)
- 6 Znaczników Poziomu Kultury (1 na cywilizację)
- 18 Znaczników Osobistości
- 28 Znaczników Technologii Wojskowej (7 dla gracza)
- 49 Znaczników Budowli, zawierające:
- 10 Portów
    - 6 Centrów Handlowych
    - 6 Warsztatów/Kopalni Żelaza
    - 6 Bibliotek/Uniwersytetów
    - Spichlerzy/Akweduktów
    - 5 Targowisk/Banków
    - 5 Świątyń/Katedr
    - 5 Baraków/Akademii
    - 20 Znaczników Chat
- 10 Znaczników Wsi
- 12 Znaczników Klęski
- Znacznik Pierwszego Gracza
- 16 Żetonów Produktów Targowych
- 90 Żetonów Kultury
- 28 Żetonów Ran
- 75 Żetonów Monet
- 4 Karty Pomocy (1 dla gracza)

Opis Elementów

Plansza Market

Plansza ta składa się z dwóch głównych powierzchni- Market oraz Kultura. Market, w górnej części, gdzie znajdują się cuda, budowle i miejsce na jednostki dostępne do nabycia. Powierzchnia Kultury, w dolnej części, zawiera szlak kultury- który pokonują gracze, dążąc do zwycięstwa kulturowego- osiągają miejsca, pozwalające na posiadanie kulturowych kart wydarzeń w trakcie gry.

Karty Cywilizacji

Każdy gracz otrzymuje kartę cywilizacji, określającą specjalne przywileje jego cywilizacji. Zobacz „Omówienie Kart Cywilizacji" na stronie 7.

Wskaźniki Handlu, Ekonomii i Plastikowe Łączniki

Wskaźniki te są przytwierdzane na stałe do kart Cywilizacji przy użyciu plastikowych łączników i wykorzystywane są do bieżącego określania poziomu handlu i ilości Monet.

Płytki Mapy

Płytki dotyczą jednocześnie map bazowych i map neutralnych, i służą do konstrukcji Planszy. Każda płytka zawiera 16 kwadratowych obszarów terenu. Zobacz „Omówienie Płytek Map i Ikon" na stronie 7.

Mapy Bazowe

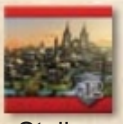
Każda z tych sześciu płytek należy do konkretnej cywilizacji, jak wskazuje to obrazek Lidera Cywilizacji na jej odwrocie. Na początku rozgrywki, płytka bazowa umieszczana jest w miejscu, gdzie cywilizacja rozpoczyna rozwój.

Mapy Neutralne

14 z tych płytek nie należy do żadnej cywilizacji. Są one tasowane i umieszczane zakryte, tworząc planszę, w sposób określony przez zasady konstrukcji planszy.

Znaczniki Miast

Miasta są symbolizowane przez znaczniki. Każdy gracz otrzymuje trzy- stolicę i dwa zwykłe miasta, posiadające mury obronne na spodniej stronie znacznika.



Stolica

Miasto

Stolica z murami

Miasto z murami

Plastikowe Figurki Armii i Osadników

Plastikowe flagi to Armie, reprezentujące Militarną potęgę gracza. Plastikowe wozy to Osadnicy, jednostki cywilne.

Uwaga: Biała figurka przeznaczona jest dla gracza Rosyjskiego, jak wyjaśniono w Ustawieniach na stronach 10-11.

Karty Jednostek

Karta reprezentuje zarówno artylerię, piechotę, konnicę i jednostki powietrzne. Każda karta (za wyjątkiem jednostek powietrznych) posiada 4 różne wersje jednostki przedstawionej na obrazkach z 4 stron karty. Gracz używa najmocniejszej wersji jednostki, na jaką pozwala piramida Technologiczna. Szczegółowo karty te opisane są na stronie 23.

Bonusowe Karty Walki

Karty te używane są na początku walki w celu zdobycia przewagi nad atakowanym graczem.

Karty Ustawień

Karty te zawierają listę elementów, a którymi gracz rozpoczyna rozgrywkę. Z drugiej strony karty wymieniono wszystkie elementy, które można zbudować na początku gry jak również wartości początkowe ważnych cywilizacyjnych cech, jak prędkość przemieszczania się.

Karty Rządów

Karty używane są do określenia według jakich zasad rządzenia funkcjonuje cywilizacja. Karty są dwustronne, z różnymi zasadami po obu stronach. Karta Cywilizacji wskazuje z jakim typem rządzenia cywilizacja rozpoczyna rozwój. Więcej szczegółów na stronie 14.

Karty Technologii

Karty przedstawiają zróżnicowane technologie lub odkrycia, które cywilizacja może dokonywać w celu tworzenia budowli, jednostek, ustroju lub zdobywania zdolności. Gracze otrzymują identyczny zestaw kart technologii, z którym kontynuują naukowy postęp. Szczegółowy opis kart technologii i piramidy technologicznej na stronie 11 oraz 21-22.

Uwaga: Lot Kosmiczny to specjalna karta 5 poziomu, która kończy grę. Tylko jedna taka karta występuje w grze.

Karty Wydarzeń Kulturowych

Karty te podzielone są na trzy talie: - starożytne (1 kolumna), średniowieczne (2 kolumny), współczesne (3 kolumny). Karty zdobywane są w miarę postępu na szlaku Kultury.

Wydarzenia kulturowe mają zróżnicowane efekty mogące pomóc graczowi zagrywającemu kartę, oraz zaszkodzić przeciwnikowi. Szczegółowy opis kart jest na stronie 18.

Karty i Znaczniki Cudów

Cuda są pomnikami lub osiągnięciami, które zapewniają miejsce cywilizacji w historii świata. Każdy cud ma swoją kartę i odpowiedni znacznik. Karta wyjaśnia jego koszt oraz zdolności jakie niesie dla gracza, zaś znacznik określa jego położenie na mapie. Więcej informacji na stronie 17.

Karty cudów

Znaczniki cudów

Znaczniki Poziomu Kultury

Są one używane do oznaczenia postępu gracza na szlaku kultury. Więcej informacji w dziale „B. Poświęcenie dla Sztuki" na stronie 17.

Znaczniki Osobistości

Znaczniki te reprezentują znane i szlachetne postaci pojawiające się w cywilizacji. Sześć kategorii tych osobistości wyliczono poniżej:
Artysta, Budowniczy, Generał, Społecznik, Przemysłowiec, Naukowiec.

Artysta

Budowniczy

Generał

Społecznik

Przemysłowiec

Naukowiec

Osobistości gwarantują pożyteczne surowce miastom, w których są umieszczeni, a osiągalni są dzięki postępowi na szlaku kultury. Po więcej informacji zajrzyj na stronę 18.

Znaczniki Technologii Wojskowych

Są one używane do oznaczenia postępu potęgi wojskowej gracza. Więcej informacji na ten temat na stronie 21 „Unowocześnianie Jednostek".

Znaczniki Budowli

Znaczniki te są wykorzystywane do oznaczenia wszelkich ulepszeń, jakie stworzył gracz w obrębie miast. Zazwyczaj znaczniki zwiększają wielkość handlu, produkcji lub kultury miast w każdej turze, ale mogą oznaczać także inne bonusy. Szerzej omówiono to na stronach 16-17.

Znaczniki Chat i Wsi

Przemierzając mapę, gracz może napotkać mniejsze cywilizacje. Chata oznacza przyjaźnie nastawioną cywilizację, łatwo przyłączalną, zaś Wieś symbolizuje wrogą cywilizację, która musi zostać podbita z użyciem wojska. Chaty i Wioski omówiono na stronie 20.

Chata

Wieś

Znaczniki Klęski

Te znaczniki zawierające suszę na jednej i pustynię na drugiej stronie, używane są do oznaczenia efektów kart Susza i Wycinka Lasu. Wydarzenia kulturowe szerzej omówiono na stronie 18.

Znacznik Pierwszego Gracza

Znacznik ten określa gracza, który zaczyna każdą fazę w danej turze.

Żetony Surowców Targowiska

Pewne surowce pojawiają się na mapie i mogą być zbierane przez graczy, a później wykorzystane do zdobycia zdolności określonych przez karty technologii. Cztery dostępne surowce to:

Pszenica

Jedwab

Kadzidło

Żelazo

Dodatkowo występuje dwa rodzaje surowców, których nie można zbierać:

Szpieg

Uran

Te surowce nigdy nie pojawią się na mapie jako możliwe do zebrania, szpiega można znaleźć w chacie lub wiosce. Uran występuje tylko w wioskach ale bardzo rzadko.

Żetony Kultury

Są one wykorzystywane do przemieszczania znacznika na szlaku kultury. Są one pozyskiwane poprzez Poświęcenie dla Sztuki opisane na stronie 17.

Żetony Ran

Wykorzystywane do określenia ilości ran wynikających z udziału jednostek w walce. Walka opisana jest szczegółowo na stronach 23-26.

Żetony Monet

Używane do określenia ilości złota uzyskiwanego dzięki kartom technologii jak Demokracja. Kiedy żeton jest uzyskiwany przez użycie technologii, jest on układany na karcie a wskaźnik ekonomii na karcie cywilizacji jest przesuwany o 1. Więcej szczegółów na stronie 26.

Karty Pomocy

Zawierają omówienie przebiegu tur na jednej stronie i podsumowanie kosztu przedmiotów i kilka ważnych reguł na drugiej.

Omówienie Karty Cywilizacji

Każda karta cywilizacji zawiera nazwę(A), przywódcę(B), specjalne zdolności(C), początkowe zarządzanie(D), początkową technologię(E). Każda karta zawiera także dwa wskaźniki(F). Poziom handlu określa większy wskaźnik, zaś poziom złota wskazuje mniejszy, wewnętrzny wskaźnik.

Omówienie Płytek Map i Ikon

Każda płytka składa się z 16 obszarów terenu. Każdy obszar może zawierać jedną lub więcej ikon i/lub surowców które dostarcza graczom.

Mogą to być ikony:

Handlu,

Produkcji,

Kultury,

Monet.

Surowce, jakie może zawierać obszar to:

Pszenica,

Jedwab,

Kadzidło,

Żelazo.

Na mapie można znaleźć pięć rodzajów terenu:

Góry,

Las,

Łąki,

Pustynie,

Woda.

Istnieją także Cuda Natury, dostarczające żetony kultury( ) ,pomimo zwykłych bogactw naturalnych:

Góry,

Las,

Łąki,

Pustynie,

Woda.

Inne ważne symbole, które mogą się pojawić na planszy to:

Chata (Przyjazna)

Wioska (Agresywna)

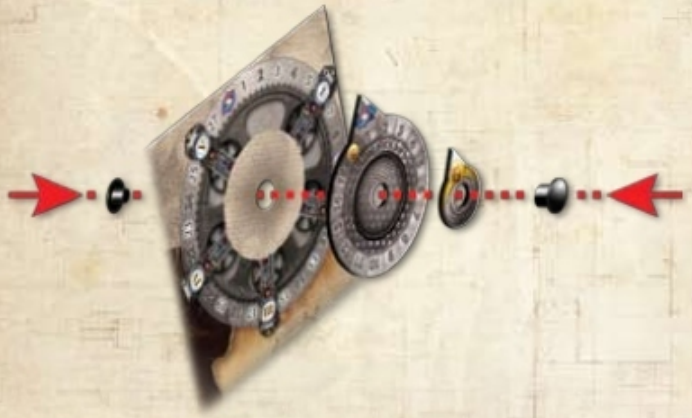
Płytka Bazowa

Zalecane miejsce Na Stolicę dla Początkujących.

Przygotowanie Pierwszej Gry

Przed rozegraniem pierwszej rozgrywki, ostrożnie wyciśnij kartonowe elementy uważając, by znajdowały się z dala od małych dzieci i zwierząt.

Następnie weź karty cywilizacji, wskaźniki i połącz je, używając plastikowych łączników, jak pokazano na rysunku.



Zaleca się, aby nowi gracz rozegrali uproszczoną wersję gry. Odłóż w tym celu **Egipt, Rzym** oraz **Cuda** (**karty i znaczniki**) do pudełka oraz ignoruj zasady dotyczące cudów. Graj normalnie do czasu, gdy któryś z graczy zbuduje swoje trzecie miasto. W tym momencie zakończ grę (jeśli czas pozwala i gracze tego chcą) rozpocznij nową rozgrywkę dodając Egipt i Rzym oraz cuda z powrotem. Chodzi o to, żeby zapoznać się z zasadami i elementami gry, a nie o zwycięstwo lub przegraną.

Złota Zasada

Wiele zdolności, kart w grze pozwalają graczowi łamać zasady na różne sposoby. W takim przypadku zasady z kart lub zdolności mają pierwszeństwo przed zasadami tej instrukcji.

Ustawienia

1. Wybór Cywilizacji i Kolorów

Każdy gracz losuje kartę cywilizacji i umieszcza ją przed sobą. Opcjonalnie gracze mogą wybrać sobie karty cywilizacji, ale za zgodą pozostałych graczy. Nieużywane karty odłóż do pudełka. Teraz gracze wybierają dla siebie kolor.

2. Rozdział Elementów Graczy

Każdy gracz otrzymuje w swoim kolorze:

- 8 figurek (6 armii i 2 osadników)
- 3 znaczniki miast (stolica i 2 zwykłe miasta)
- 4 znaczniki technologii wojskowych
- talię 36 kart technologii

Gracze otrzymują także:

- Kartę pomocy
- Kartę ustawień
- talię kart zarządzania (4 karty)

3. Przygotowanie Planszy Market

Umieść tę planszę na końcu stołu jak pokazano na obrazku na stronie 9. Na niej umieść:

A. Karty Jednostek

Posegreguj karty według tupu- artyleria, piechota, konnica, lotnictwo. Potasuj każdą talię i umieść je na oznaczonych miejscach. Na koniec rozdaj każdemu z graczy po jednej karcie artylerii, piechoty i konnicy. Te jednostki umieszcza się w zakrytej puli obok gracza i są to jego zasoby początkowe.

B. Znaczniki Technologii Wojskowych

Gracz kładzie niższe znaczniki technologii wojskowych (jeden pas na jednej stronie, dwa na drugiej) dla artylerii, piechoty i konnicy w obszarze pod odpowiednimi taliami jednostek tak, że strony z jednym pasem są odkryte. Następnie umieszczają znaczniki lotnictwa pod talią lotnictwa tak, że strona z gwiazdą pozostaje zakryta. Pozostałe znaczniki na razie są odkładane.

C. Znaczniki Budynków

Posegreguj budynki według typów i umieść je na odpowiadających miejscach. Pamiętaj, że budynki ze strzałką obok nazwy są unowocześnieniami i są to drugie strony znaczników budynków.

D. Karty Cudów (nie używane w grze „wprowadzającej")

Zbuduj talię Cudów, tasując karty średniowieczne, starożytne i współczesne osobno. Na spodzie talii umieść karty starożytne, na nich średniowieczne a na wierzchu współczesne.

Wyjątek: Jeśli w grze jest Egipt, otrzymuje starożytny cud zanim wskaźnik znajdzie się na planszy market. Jeden z cudów średniowiecznych jest wtedy losowany i zastępuje on cud starożytny na planszy Market.

Diagram ustawień

(numeracja zgodna z Ustawieniami)

Ustawienia mapy, zależne od liczby graczy

(strzałki wskazują orientację)

E. Znaczniki Cudów (nie używane w grze „wprowadzającej”)
Spójrz na cztery odkryte karty cudów na planszy Market pod talią cudów, znajdź odpowiadające im znaczniki cudów i umieść je na polach tuż obok odpowiednich kart.

F. Karty Wydarzeń Kulturowych
Oddziel karty wydarzeń na starożytne (jedna kolumna), średniowieczne (dwie kolumny) i współczesne (trzy kolumny). Potasuj każdą talię osobno i ułóż zakryte na właściwych miejscach pod szlakiem kultury na dole planszy Market.

G. Znaczniki poziomu Kultury
Każdy gracz bierze znacznik z portretem swego przywódcy i umieszcza na polu początkowym szlaku kultury.

4. Rozłożenie surowców na planszy Market
Umieść po jednym znaczniku surowców na gracza obok planszy Market, zwracając wszystkie pozostałe do pudełka. Jeśli jest trzech graczy, trzy znaczniki każdego surowca są używane, a pozostałe usuwane do pudełka.

5. Konstrukcja Mapy
Każdy gracz układa płytkę mapy bazowej (z wizerunkiem swojego przywódcy na odwrocie) odkrytą przed sobą, jak wskazuje diagram, w zależności od liczby graczy. Nieużywane płytki wracają do pudełka. Następnie jeden gracz tasuje neutralne płytki mapy i umieszcza je zakryte formując resztę mapy, jak wskazuje diagram na stronie 4. Zwróć niewykorzystane płytki do pudełka bez ujawniania ich zawartości.

6. Potasuj Znaczniki
Umieść znaczniki Osobistości zakryte obok planszy Market i wymieszaj je. Zrób podobnie ze znacznikami chat i wiosek.

7. Utworzenie banku Żetonów
Umieść żetony kultury, ran i monet obok planszy Market w oddzielnych pulach.

8. Umieść Karty Specjalne i Znaczniki
Umieść karty bonusowe walki oraz Lot Kosmiczny obok planszy Market razem ze znacznikami klęski.

9. Wybór Pierwszego gracza
Pierwszy gracz będzie rozpoczynał. Zostaje nim gracz, który jest w stanie przedstawić drzewo genealogiczne swojej rodziny, albo zostaje wybrany losowo. Otrzymuje znacznik pierwszego gracza, po czym każdy gracz przygotowuje swoją cywilizację według wytycznych z następnego rozdziału.

Przygotowanie Graczy do Gry:
Każdy z graczy wykonuje następujące czynności:

1. Wybór Stolicy
Gracze wybierają jeden z czterech środkowych obszarów mapy bazowej i umieszczają tam stolicę. Zaleca się, aby w pierwszej rozgrywce umieścić stolicę na obszarze ze strzałką (czerwone oznaczenie).

Gracz umieszcza tam stolicę Bez murów obronnych. Ten obszar uznawany jest za **Centrum Miasta**, a pozostałe przyległe obszary (jak wskazują strzałki na obrazku) za **Przedmieścia**.

2. Uzyskaj Cywilizacyjne Korzyści

Gracze sprawdzają na karcie cywilizacji, jaki i czy w ogóle, otrzymują korzyści na początku gry. Podsumowanie korzyści znajduje się poniżej:

Ameryka

Ameryka zyskuje losowo Osobistość i umieszcza go na przedmieściach na koniec początkowych ustawień. (W pierwszej rozgrywce zaleca się, aby umieścić Osobistość na łące, obok stolicy).

Chiny

Chiny startują z murami warownymi wokół Stolicy. Chiny umieszczają znacznik stolicy stroną z obwarowaniami na wierzchu.

Egipt

Egipt otrzymuje losowo starożytny cud. Ten cud powinien zostać zabrany z planszy Market podczas ustawień. Jego znacznik jest umieszczany na przedmieściach stolicy. (W pierwszej rozgrywce zaleca się żeby umieścić znacznik na łące obok stolicy).

Niemcy

Niemcy rozpoczynają z dwoma dodatkowymi jednostkami piechoty z planszy Market.

Rzym

Rzym rozpoczyna grę z formą rządzenia Republika zamiast Despotyzm, jak opisano w kroku 5 ustawień gracza.

Rosja

Rosja dodaje białą figurkę armii do swoich zasobów. Kiedy figurki są umieszczane na planszy, biała figurka również jest tam umieszczana. Rosja rozpoczyna z formą rządów Komunizm zamiast Despotyzm, jak opisano w kroku 5.

3. Rozmieszczenie Figurek

Gracze biorą po jednej figurce armii i osadników i umieszczają je (razem lub osobno) w jednym (lub dwóch) obszarach przedmieść stolicy. Figurki nie mogą być umieszczone na obszarze wody na początku gry.

4. Początkowe Technologie

Gracze odczytują z dołu kart cywilizacji, z jakimi kartami technologii rozpoczynają, następnie w swoich taliach technologii wyszukują wskazanych kart i umieszczają je przed sobą odkryte, zostawiając wiele miejsca wokół nich.

Uwaga: Startowy poziom technologii nie ma znaczenia w czasie ustawień. Technologie zawsze są umieszczane w dolnym rzędzie piramidy technologii. Jeśli inny gracz pozna technologię w jakikolwiek sposób, jest ona uznawana nadal za swój normalny poziom. (Zobacz „Piramidę Technologii" na tej stronie, oraz Badania na stronie 20 po więcej szczegółów)

Piramida Technologii

W trakcie rozgrywki, każda cywilizacja ma za zadanie rozwój socjalny i technologiczny, albo znaleźć się w tyle za rozwiniętymi cywilizacjami. Ta przewaga reprezentowana jest przez karty Technologii.

Zdobywane karty są układane w formie piramidy w kolejności nabywania. Poziom I tworzy dolny rząd piramidy (technologie startowe), poziom II tworzą drugi poziom i tak do poziomu V. Każda technologia poziomu II musi być umieszczona nad dwoma z poziomu I jak ilustruje obrazek. Podobnie technologia poziomu III muszą być umieszczone nad dwoma z poziomu II. Więcej szczegółów na stronie 20 w „Badaniach".

5. Początkowe Formy Rządów

Gracz tak układa kary rządów, że Despotyzm/Republika jest na wierzchu, stroną Despotyzmu odkrytą. Następnie umieszczają stos kart na wyznaczonym polu na karcie cywilizacji. Wyjątki: Rzym rozpoczyna jako Republika, Rosja jako Komunizm. Gracze ci muszą umieścić odpowiednie karty w wyznaczonym miejscu zamiast karty Despotyzm. Uwaga: Karty Rządów mają dwie różne strony. Na każdej znajduje się inna forma rządu.

6. Ustawienie Wskaźnika Handlu

Gracze obliczają ilość symboli handlu na obszarach przedmieść i ustawiają wskaźnik handlu na tę wartość (większy zewnętrzny wskaźnik) na karcie cywilizacji. Np. Jeśli na obszarach przedmieść jest 3 symbole handlu, ustawia wskaźnik na liczbie 3.
Uwaga: Na początku pierwszej tury gracze ponownie podliczają handel.

7. Ustawienie Wskaźnika Ekonomii

Każdy gracz ustawia wskaźnik ekonomii na wartość „0" na karcie cywilizacji.
Uwaga: Jest możliwe, aby w trakcie ustawień otrzymać monety z mapy lub od osobistości. W takim przypadku gracz ustawia wskaźnik na wartość równą liczbie otrzymanych w ten sposób monet.

8. Umieść

W końcu gracz umieszcza 1 znacznik miasta, pozostałe figurki armii i figurki osadników na karcie cywilizacji dla oznaczenia, że są one gotowe do użycia. Pozostałe znaczniki miast są układane obok, aż do czasu gdy gracz zdobędzie kartę technologii Irrigation, która pozwoli dodać taki znacznik do puli dostępnych.

Omówienie porządku tury

Cywilizacja jest rozgrywana w szeregu Tur, z których każda podzielona jest na 5 Faz. Fazy są rozgrywane w określonym porządku, omówionym poniżej. W każdej Fazie, począwszy od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze mają szansę na przeprowadzenie akcji związanych z tą Fazą.
Kolejność Faz jest następująca:

1. **Początek Tury**
2. **Handel**
3. **Zarządzanie Miastami**
4. **Ruch**
5. **Badania**

1. Start tury

Znacznik pierwszego gracza jest przekazywany graczowi po lewej stronie (za wyjątkiem pierwszej tury). Następnie pierwszy gracz wykonuje jakąś akcję (zazwyczaj dobiera kartę cudów lub wydarzeń kulturowych), buduje nowe miasto (strona 13.) lub zmienia formę rządów jeśli tego chce (strona 14). Kiedy pierwszy gracz zakończy tę Fazę, rozpoczyna ją gracz po lewej stronie. Trwa to do momentu, aż wszyscy gracze zakończą swoją fazę Początku Tury.

2. Handel

W tej Fazie gracze podsumowują handel w swoich miastach, gracze mogą negocjować, handlować różnymi surowcami, także zawierać obietnice (strony 14-15). Ta **Faza może być przeprowadzana przez graczy jednocześnie dla oszczędności czasu.**

3. Zarządzanie miastami

W tej Fazie pierwszy gracz wykonuje jedną akcję dla każdego miasta. Miasto może produkować przedmioty (budynek lub karty jednostek), poświęcić się sztuce dla zwiększenia wartości kultury, wydobywać surowce jako swoja akcja (strony 15-18). Kiedy pierwszy gracz zakończy fazę zarządzania, wykonuję ją następny z godnie z ruchem wskazówek zegara.

4. Ruch

W trakcie tej fazy pierwszy gracz przemieszcza każdą figurkę (armie i osadników) o liczbę pól na którą pozwala wartość prędkości gracza. Początkowa wartość prędkości wynosi 2 i jest zwiększana dzięki kartom technologii, jak Sailing. Ruch może spowodować bitwy oraz ujawnienie zakrytych płytek Mapy (strona 19). Kiedy pierwszy gracz zakończy fazę ruchu, wykonuję ją następny z godnie z ruchem wskazówek zegara.

5. Badania

W trakcie Badań gracz może zdobyć jedną nową Technologię wydając punkty handlu. Następnie dodaje nową technologię do Piramidy Technologicznej (strona 20). **Ta Faza zawsze jest wykonywana jednocześnie przez każdego gracza.**

Szczegółowy opis tur

1. Start Tury

W tej Fazie gracze mogą wzmocnić swoje cywilizacje i zmienić ich formę rządów. Kiedy pierwszy gracz zakończy fazę ruchu, wykonuję ją następny z godnie z ruchem wskazówek zegara.

Budowa Nowych Miast

Żeby stać się cywilizacją dominującą, cywilizacja gracza powinna rozrastać się geograficznie, poza pierwotne ograniczenia. Akcja budowy nowych miast na to właśnie pozwala. Budowa nowego miasta daje w każdej turze więcej akcji „miejskich" dla gracza.

Kiedy w fazie Początek Tury gracz ma mniej miast, niż pozwala limit posiadania miast (zazwyczaj 2, po osiągnięciu technologii Irrigatio- 3), może wybudować jedno lub więcej miast, uważając, żeby zmieścić się we wspomnianym limicie. Do budowy miasta gracz musi posiadać figurkę osadników w każdym obszarze, gdzie chce tego dokonać. Dodatkowo obszar ten musi spełniać wymagania:

- Nie może to być obszar wodny
- Musi być 8 przyległych, odkrytych obszarów, do tego w którym ma stanąć miasto, np. nie może zostać zbudowane na brzegu planszy lub nieodkrytej płytki mapy.
- Obszar nie może przylegać do Chaty ani Wioski (jeśli tak, żetony usuwane są z mapy)
- Obszar nie może przylegać do wrogiej figurki (armii ani osadników). Przyjazne figurki mogą się znajdować nawet w tym samym obszarze.
- Obszar musi znajdować się w odległości co najmniej 3 pól od innego miasta, nawet po skosie (przedmieścia nie mogą na siebie zachodzić).

Jeśli te warunki są spełnione, gracz poświęca osadnika, zdejmując go z planszy na kartę cywilizacji. Następnie gracz umieszcza znacznik miasta stroną odkrytą, bez obwarowań. Jak wcześniej wspomniano, jest to Centrum Miasta, a 8 przyległych obszarów to Przedmieścia.

Uwaga: Centrum miasta nie wytwarza niczego. Ikony są zakryte do czasu, kiedy znacznik miasta pozostaje na planszy. Tylko ikonki na Przedmieściach dostarczają surowców.

Jeśli na obszarze, gdzie ma powstać miasto są inne przyjazne figurki, gracz przesuwa je na przedmieścia, żeby poprawnie zakończyły swój ruch.

Miasto rozpoczyna produkcję od zaraz, więc handel wzrasta w trakcie obecnej tury w Fazie Handlu (strona 14) oraz dostarcza akcje w Fazie Zarządzania Miastem (strony 15-18).

Przykład Budowy Miasta: Na obrazku poniżej, zielone obszary są możliwymi miejscami, gdzie miasto może powstać. Czerwone obszary to miejsca niedozwolone. Oto powody, dla których nie można zbudować miasta w określonych obszarach.

- **A** jest to obszar wodny
- **B** przylega do żetonu Wioski po prawej stronie (ale może być dozwolone jeśli żeton Wioski zostanie usunięty)
- **C** przylega do zakrytej mapy
- **D** przylega do wrogiej zielonej jednostki armii
- **E** leży bliżej niż 3 obszary od innego miasta powyżej

Zmiana Formy Rządu

Forma rządu cywilizacji oddaje jej charakter oraz założenia ideowe, jednak w ciągu gry może zmieniać swoją formę zarządzania. W tej grze karty rządu określają jaka władza charakteryzuje cywilizację. Karty te są odblokowywane (strona 21) przez karty technologii, które pozwalają graczowi skupić się na pewnej strategii, zazwyczaj zaszkodzić innym strategiom. Na początku gry odblokowana jest tylko karta Despotyzm (Wyjątki: Rzym i Rosja mają odblokowane inne formy rządu, z którymi rozpoczynają rozgrywkę).

Kiedy tylko gracz odblokuje nową formę rządu w Fazie Badań jako rezultat karty technologii, może zmienić rodzaj rządu w fazie Start Tury w kolejnej turze. W tym celu przegląda swoją talię rządu, odpowiednią kartę umieszcza odkrytą na wierzchu talii rządu. Ta zmiana odzwierciedla cywilizacyjną zmianę ustrojową.

Gracz posiada jedną możliwość bezpośredniej zmiany rządu. Jeśli gracz chce zmienić ustrój w innej turze niż natychmiast po odblokowaniu karty rządu, musi najpierw zmienić rząd na Anarchię. Ten przejściowy ustrój ilustruje rewolucję i uniemożliwia wykonanie akcji przy użyciu stolicy w tej turze. Jeśli cywilizacja jest w Anarchii, gracz może zmienić tę formę rządu na jakąkolwiek inną poznaną w Fazie Start Tury, w kolejnej turze niż wejście w Anarchię.

Uwaga: Wszelkie ciągłe przychody z tytułu formy rządu jak zdolności Republiki lub monety Feudalizmu istnieją tylko wtedy, kiedy cywilizacja kontynuuje formę ustroju.

2. Handel

Następujące czynności mogą być podejmowane przez graczy w trakcie Fazy Handlu: wzrost poziomu handlu, negocjacje, handel. Żeby zaoszczędzić czas, gracze mogą te czynności wykonywać jednocześnie.

Wzrost poziomu handlu

W fazie handlu gracze podliczają wszystkie symbole handlu w Przedmieściach wszystkich swoich miast i podnoszą o tę wartość wskaźnik handlu na karcie cywilizacji (max do 27). np. Jeśli gracz ma dwa miasta, jedno z 4 symbolami handlu na przedmieściach a drugie z 8, gracz podnosi poziom swego handlu o 12 na karcie cywilizacji. Inaczej niż produkcja (strona 15), handel może być zachowany z tury na turę, jeśli nie jest wykorzystany.

Uwaga: Zmieniając wartość handlu, upewnij się, aby policzyć pola oznaczone „I”, „II”, „III”, „IV”, oraz „V”. Pomimo innego oznaczenia, pola te muszą być liczone jak normalne. np. gracz zdobywający 3 wartości handlu, będąc na wartości „3” przesunąłby wskaźnik na „I” niż na „7”.

Osadnicy i blokady

Figurki osadników mogą gromadzić symbole handlu w obszarach, gdzie są obecne w każdej turze. Więcej szczegółów na stronie 26.

Obszar na przedmieściach zawierający jedną lub więcej wrogich figurek (osadników lub armii) nie powoduje wzrostu handlu dla właściciela miasta. Więcej szczegółów na stronie 27 „Blokady”.

Handel ( ) vs. Produkcja ( )

Handel ( ) reprezentuje komercyjny i naukowy postęp cywilizacji. Jest wykorzystywany do zdobywania nowych technologii.

Produkcja ( ) obrazuje miejski przemysł. Jest używana do produkcji figurek, jednostek, budynków lub cudów. Handel i Produkcja są skonfrontowane poniżej.

Handel	Produkcja
zbierany ze wszystkich miast cywilizacji	wykorzystywana jednorazowo z jednego miasta
zachowywany co turę na wskaźniku handlu	nie może być zachowana. Nie wykorzystana przepada.
może być zamieniony na produkcję (Splatanie Handlu i Produkcji str 15)	nie może zostać zamieniona na Handel.

Negocjacje i Handel

Korzystne dla cywilizacji jest, aby handlować z innymi i zawierać sojusze. Takie wymiany mogą dostarczać niezbędnej pomocy w krytycznych momentach lub stałego zaopatrzenia surowców, których brakuje. Kiedy handel jest podliczony w Fazie Handlu, gracze mogą ze sobą negocjować i/lub handlować. Wymiany handlowe mogą dotyczyć :

- Nie wiążących Obietnic
- Punktów Handlu
- Niewydanych Żetonów Kultury (str 17)
- Żetonów Surowców (z planszy Market lub Chaty/Wioski)
- Kart Wydarzeń Kulturowych

Uwaga: Jeśli w wyniku handlu gracz posiada więcej niż może kart kultury, musi natychmiast odrzucić taką liczbę kart, aby dostosować się do odpowiedniego limitu.

Inne, niewyliczone wyżej przedmioty nie mogą być przekazywane albo sprzedawane innemu graczowi, chyba że zdolności lub karty stanowią inaczej.

3.Zarządzanie miastem.

Zarządzanie obszarem przemysłowym miasta jest trudnym zadaniem, gracze wykonują tą czynność w Fazie Zarządzania Miastem. Podczas tej fazy gracze muszą znaleźć równowagę między produkcją, rozwojem kultury oraz gromadzeniem zasobów lub skoncentrować się na wybranych aspektach, co oczywiście spowoduje stratę tych, które zostaną pominięte. Po ukończeniu tej fazy przez pierwszego gracza, swoją fazę zaczyna gracz po lewej stronie itd., dopóki wszyscy gracze nie ukończą swoich Faz Zarządzania Miastem.

Akcje Miejskie

Podczas Fazy Zarządzania Miastem, każdy z graczy może wykonać jedną akcję w każdym ze swoich miast. Akcją może być jedno i tylko jedno z trzech wymienionych poniżej działań:

A. Produkcja figurki, jednostki, budynku lub cudu
B. Poświęcenie się sztuce
C. Zebranie surowców

A. Produkcja figurki, jednostki budynku lub cudu

Miasta bardzo często kierują swój przemysł w stronę tworzenia przedmiotów użytecznych dla ogółu. Gdy miasto jest wykorzystywane do produkcji, może wytwarzać jeden przedmiot o koszcie produkcji równym lub niższym niż suma symboli ( ) zawartych w granicy miasta. Produkcja przedmiotu musi odbyć się od początku do końca w jednym mieście. Nie ma możliwości łączenia produkcji kilku miast. To co zostanie wyprodukowane w mieście przepada, nie można tego przechować do kolejnych rund. Np. miasto z przykładu poniżej posiada w swoich granicach 5 symboli tak więc można w nim wyprodukować jeden przedmiot, który kosztuje 5 lub mniej w każdej rundzie

Osadnicy i Blokady

Figurki osadników posiadają zdolność gromadzenia symboli produkcji w obszarze, w którym przebywają w danej rundzie. Szczegółów szukaj w rozdziale „Zgromadzenie Osadników" na stronie 26.
Kwadrat na obrzeżach miasta, który zawiera 1 lub więcej figurek wroga (osadników lub wojsko) nie przynosi właścicielowi zysków w postaci produkcji. Więcej szczegółów w rozdziale „Blokowanie" na str. 27.

Przyspieszanie produkcji przy pomocy handlu

Jeśli miasto nie posiada odpowiedniego poziomu produkcyjności, aby wytworzyć pożądany produkt gracz może wybrać opcję zapłaty w celu wyrównania braku. **Za każde 3 punkty gracz redukuje swój wskaźnik handlu, gracz może zwiększyć produkcję w jednym ze swoich miast o 1 na czas jednej rundy.** Gracz może to robić jak często chce, dopóki go stać na taką wymianę.

Produkcja Figurek

W pewnych momentach historii, większość cywilizacji jest zmuszona do mobilizacji armii lub przynajmniej wysłania odkrywców i dyplomatów w świat. Gracz może dodać sobie figurkę militarną lub osadnika przy pomocy akcji miejskiej, zakładając, że posiada przynajmniej jedną nieukończoną figurkę tego rodzaju i jest w stanie ponieść koszt produkcji. Gdy figurka zostaje ukończona, gracz przenosi jedną z figurek znajdujących się obok karty cywilizacji i umieszcza ją w granicach miasta, które ją wyprodukowało. Figurki nie mogą być umieszczane na wodzie, chyba, że gracz posiada technologię umożliwiającą zakończenie ruchu jego figurek w wodzie (taką jak Sailing, Steam Power lub Flight). Figurki mogą być umieszczone w tym samym obszarze co inne figurki sprzymierzeńców , jednak całkowita ilość figurek w 1 obszarze nie może przekraczać Limitu Zgromadzenia (patrz „Przemieszczanie Grup i Limity Pola" na str. 19.

Wojska

Figurki armii reprezentują militarne siły cywilizacji i kosztują cztery ⚒ każda. Figurki militarne to jedyny rodzaj figurek, który może brać udział w bitwach oraz eksplorować chaty i wioski.

Osadnicy

Figurki osadników reprezentują cywilne jednostki cywilizacji i kosztują 6 ⚒ każda. Osadnicy mogą być wykorzystywani do budowy nowych miast (patrz str. 13) lub do wykonania dodatkowego handlu, produkcji lub pozyskania zasobów dla miast (patrz „Zgromadzenie Osadników" str. 26).

Osadnicy nie mogą wchodzić na pola, które już zawierają chaty lub wioski, po zaatakowaniu przez wojsko zostają natychmiast zabici, chyba że posiadają eskortę przyjaznej armii.

Produkcja jednostek

Wojna zawsze była jednym z głównych celów w cywilizacji. Aby wywołać wojnę, cywilizacja potrzebuje armii, która składa się z jednostek. Aby stworzyć jednostkę, gracz musi się najpierw upewnić czy miasto posiada odpowiednio wysoką produktywność, aby wytworzyć wybrany rodzaj jednostki, następnie gracz losuje kartę jednostki z odpowiedniej talii kart i dokłada ją do stosu kart swoich sił.

Artyleria, piechota i konnica mogą być produkowane dzięki akcji miejskiej od początku gry, ale jednostki lotnicze wymagają do produkcji znajomości technologii Flight. Jeśli talia kart jest pusta, jednostki tego rodzaju nie są dostępne dopóki inne jednostki tego samego typu nie zostaną pokonane i w związku z tym karty zostaną zwrócone do talii. Jeśli gracze wykorzystają całą talię jednostek danego typu i dotrą do kart zwróconych, odkrytych na dole talii muszą je potasować i ponownie je zakryć.

Aby określić koszt produkcji jednostki, gracz sprawdza na planszy market jakiego stopnia jest dana jednostka. Im bardziej jest zaawansowana tym jest droższa.

Stopień 1- Artyleria, Piechota lub konnica-koszt 5 ⚒
Stopień 2 - Artyleria, Piechota lub konnica –koszt 7 ⚒
Stopień 3 - Artyleria, Piechota lub konnica – koszt 9 ⚒
Stopień 4 – Artyleria, Piechota lub konnica – koszt 11 ⚒
Jednostki lotnicze zawsze kosztują 12 ⚒ Każda (gdy są odblokowane)

Uwaga: Ponieważ zaawansowane jednostki są droższe, najbardziej opłacalne jest produkować jednostki o niskim koszcie, a następnie je udoskonalać (patrz str. 21).

Produkcja Budynków

Budynki cywilizacji stanowią coś więcej niż tylko miejsce zamieszkania obywateli. Są ośrodkami przemysłu, handlu i nauki – wszystkiego co stanowi o sukcesie cywilizacji Aby wyprodukować budynek, gracz musi najpierw poznać technologię, która go odblokuje. Koszt budynku w ⚒ Jest podany na karcie technologii, która go odblokowuje oraz na planszy marketu. Np. technologia Pottery odblokowuje Spichlerz i zawiera koszt Spichlerza – 5 ⚒

Słowo o jednostkach

Nie wszystkie jednostki tworzone są jednakowe. Niektóre są trochę mocniejsze, podczas gdy inne są słabsze. Siła jednostek waha się w zakresie 1-3 w stopniu 1-szym, a ich siła wzrasta o 1 za każdy stopień maksymalnie do 4. Średnia siła jednostki w stopniu 1-szym to 2.

Tak jak liczba jednostek, tak i liczba budynków jest ograniczona przez ilość komponentów. Gdy zbudowane zostaną wszystkie budynki danego typu, nie można stworzyć kolejnego dopóki jeden z istniejących nie zostanie zbudowany.

Po wybudowaniu budynku, zostaje on umieszczony w granicach miasta, w którym został stworzony. Rodzaj terenu, na którym może stać dany budynek jest wskazany na planszy marketu i opisany poniżej. Zazwyczaj dowolna ilość jednego rodzaju budynków może zostać zbudowana w mieście dopóki istnieje odpowiedni teren.

Wyjątek: Ilość budynków oznaczonych gwiazdką na znaczniku jest ograniczona do 1 w mieście.

Budynek	Dozwolony teren
Port	Woda
Faktoria	Pustynia
Warsztat/Kopalnia rud żelaza	Góra
Biblioteka/Uniwersytet Spichlerz/Akwedukt	Łąka
Market/Bank Świątynia/Katedra Baraki/Akademia	Dowolny rodzaj terenu za wyjątkiem wody

Uwaga: Budynki rozdzielone znakiem „/" reprezentują formę podstawową i udoskonaloną tego samego typu obiektu i są wydrukowane na awersie i rewersie tego samego znacznika. Więcej informacji o udoskonalaniu budynków znajdziesz na stronie 22.

Gdy znacznik budynku jest umieszczany na obszarze, ikona na budynku w pełni zastępuje ikonę, która znajdowała się wcześniej w tym miejscu.

Ważna uwaga: obszar oznaczający wodę, na którym znajduje się znacznik Portu nadal dla potrzeb wykonania ruchu jest uznawany za wodę.

Tak więc jeśli gracz buduje Katedrę na obszarze lasu, obszar ten będzie od tej chwili zawierał 2 ikony kultury 🗣 i żadnej ikony produkcji ⚒, mimo iż obszar lasu wcześniej posiadał dwie takie ikony ⚒.

Limitowane budynki

Niektóre budynki, oznaczone gwiazdkami w prawym, górnym rogu są budynkami limitowanymi. Mimo, iż mają mniej ograniczeń jeśli chodzi o rodzaj terenu, na jakim mogą stanąć, mają restrykcje w innym zakresie: **miasto może zawierać w swoich granicach tylko jeden budynek limitowany**. Np. jeśli gracz już umieścił Market w mieście, nie może już zbudować w nim Świątyni, ponieważ i jeden i drugi budynek jest budynkiem limitowanym.

Mury miejskie

Wykorzystując technologię Masonry, gracz może zbudować mury wokół jednego lub kilku swoich miast. **Mury Miejskie są traktowane jak każdy inny rodzaj budynku, z takim wyjątkiem, że nie mogą się znajdować w centrum miasta**. Aby wskazać, że miasto ma mury, odwróć znacznik miasta stroną z murami ku górze. Miasto może posiadać tylko jedne mury.

Mury miejskie są doskonałym środkiem obronnym dla gracza, który można wznieść w momencie zagrożenia atakiem. Mur zapewnia +4 do całkowitej siły obronnej gracza podczas jego obrony oraz zmuszają atakującego do zagrania jednostki w pierwszej kolejności w bitwie. (patrz str. 23-24).

Produkcja Cudów

Niektóre cywilizacje konstruują dostojne cuda, które trwają w mitach i legendach długo po śmierci ich twórców. Wiszące Ogrody są takim przykładem. Cuda zapewniają przewagę graczom, którzy je zbudowali. Każdy z graczy może wykorzystać akcję miejską do produkcji cudów, które dostępne są w markecie. Odpowiadająca karta cudu zawiera koszt produkcji, a także obniżony koszt, dostępny dla gracza znającego odpowiednią technologię wymienioną na karcie cudu. Np. Kolos normalnie kosztuje 15 ⚒ ale tylko 10 ⚒ jeśli gracz produkujący go zna technologię Metalworking.

Uwaga: Pamiętaj, że kilka miast nie może wspólnie produkować jednego produktu. Całkowity koszt cudu musi zostać poniesiony przez jedno miasto. Zmiana handlu na produkcję, wykorzystanie zdolności surowców i wykorzystanie określonych kart wydarzeń kulturowych może pomóc graczowi zwiększyć produktywność miasta.

Gdy cud zostanie utworzony, gracz umieszcza kartę cudu odkrytą przed sobą i umieszcza korespondujący żeton w granicach miasta, które wyprodukowało ten cud. Po zbudowaniu cudu, nowy cud jest losowany z talii cudów i dodawany do marketu. Cuda, tak jak limitowane budynki mogą być umieszczane na każdym rodzaju terenu, za wyjątkiem wody i są ograniczone do jednego w mieście. Miasto może zawierać jeden cud i budynek limitowany.

Ważna uwaga: Cuda nie są budynkami, a zdolności, które wpływają na budynki nie wpływają na cuda, chyba, że jest wyraźnie zaznaczone coś innego.

Przestarzałe cuda

Określone karty technologii pozwalają graczowi poddać w wątpliwość cud, ignorując jego specjalne zdolności do końca gry. Ten proces jest wyjaśniony szczegółowo na str. 27.

Zastępowanie budynków i cudów

Gracz może zdecydować się na zastąpienie istniejących budynków lub cudów nowymi obiektami (możliwe jest zastąpienie cudu budynkiem i odwrotnie).

Nowy budynek lub cud musi być legalnie umieszczony w obszarze wcześnie zwolnionym przez odpowiednią budowlę. Gracze nie mogą zastępować budynków czy cudów należących do innego gracza.

Aby zastąpić budynek lub cud, najpierw usuwa się stary budynek lub cud. Jeśli to budynek, jest zwracany do marketu. Jeśli to cud, to znacznik cudu i karta są zwracane do pudełka i nie mogą zostać odbudowane do końca gry.

Po usunięciu starej budowli, nowy cud lub budynek są umieszczane w zwolnionym obszarze.

B. Poświęcenie sztuce

Wiele wspaniałych cywilizacji zapisuje się w historii bardziej poprzez sztukę, muzykę czy literaturę niż dzięki przemysłowi czy podbojom. Tak więc drugim rodzajem akcji, którą gracz może przeprowadzić w mieście jest poświęcenie go sztuce. Gdy gracz decyduje się to zrobić, dobiera jeden żeton kultury ze stosu oraz jeden dodatkowy żeton za ikonę kultury 🗣 która pojawia się w granicach miasta poświęconego sztuce.

Osadnicy i Blokady

Figurki Osadników posiadają zdolność do gromadzenia symboli kultury w obszarze, w którym przebywają w danym momencie. Więcej szczegółów w rozdziale „Zgromadzenie Osadników" na str. 26.

Kwadrat w granicach miasta, który zawiera jedną lub więcej figurek wroga (osadników lub armie) nie jest ośrodkiem kultury dla właściciela miasta. Więcej szczegółów w rozdziale „Blokady" na str. 27.

Korzystanie z dobytków kultury

Podczas gdy cywilizacja tworzy większe i wspanialsze dzieła sztuki, staje się ona coraz sławniejsza na świecie. Ogrom sławy i wpływów kulturowych cywilizacji jest określony przez pozycję znacznika na szlaku kultury. Znacznik jest przesuwany dzięki wydanym żetonom kultury.

W dowolnym momencie Fazy Zarządzania Miastem, gracz może zdecydować się na wydanie niektórych lub wszystkich posiadanych żetonów kultury, aby przesunąć swój znacznik kultury na szlaku kultury na planszy marketu.

Koszt wejścia na dane pole szlaku kultury jest określony na planszy marketu i różni się w zależności od miejsca położenia znacznika kultury na szlaku kultury na planszy marketu. Gracz ponosi koszt określony (dla pola na które znacznik się przesunie, a nie pola, które opuszcza), przesuwa znacznik poziomu kultury na szlaku kultury o jedno pole, a następnie żąda nagrody przedstawionej na polu, na które właśnie przesunął swój znacznik kultury, tak jak opisano to na następnej stronie.

W dalszej części szlaku kultury, przesuwanie znacznika kultury wymaga zarówno handlu jak i kultury. Obydwa koszty muszą zostać w pełni pokryte, handel z uwzględnieniem przesunięcia wskaźnika handlu gracza.

Gracz może przesunąć się o tyle pól na szlaku kultury w każdej rundzie na ile go stać, kilka wskaźników kultury może stać na tym samym polu. Szlak kultury składa się z 3 różnych rodzajów pól, które są opisane poniżej.

Pola Wydarzeń Kulturowych

Gdy gracz przesuwa swój znacznik kultury na jedno z tych pól, losuje kartę wydarzenia kulturowego, której symbol znajduje się na polu oraz dodaje ją do swojej talii nie ujawniając jej treści innym. Jeśli miałoby to spowodować przekroczenie limitu talii kart kultury (normalnie 2, jednak limit może być podwyższony przez technologię), musi natychmiast odrzucić karty, aby ich ilość mieściła się w normie, zanim zagra jakąkolwiek kartę kultury.

Pola Osobistości

Gdy gracz przesuwa swój znacznik kultury na jedno z tych pól, losuje kartę Wielkiej Osoby z zakrytego stosu. Następnie może natychmiast umieścić tą osobę w mieście lub zatrzymać ją w rezerwie, co opisano na tej stronie poniżej.

Pole Zwycięstwa Kulturowego

Gdy gracz przesunie swój znacznik na to miejsce, natychmiast zostaje zwycięzcą.

Karty Wydarzeń Kulturowych

Karty wydarzeń kulturowych to specjalne karty akcji zyskiwane dzięki przesuwaniu znacznika na szlaku kultury. Każda karta wydarzenia kulturowego posiada tytuł (A), czas (B) i efekt (C).

Kart wydarzeń kulturowych nie pokazuje się przeciwnikom (gracz ma możliwość wglądu w swoje karty wydarzeń kulturowych). Na początku rozgrywki talia kart kultury może składać się maksymalnie z dwóch kart. Limit może zostać podniesiony przez technologię Pottery. Jak wspomniano wcześniej, jeśli gracz przekroczy limit talii musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty zanim zagra jakąkolwiek kartę wydarzenia kulturowego. Mimo, iż gracze rozpoczynają z limitem kart w wysokości 2, nie posiadają żadnych kart na ręce; karty muszą zostać uzyskane poprzez postęp na szlaku kultury.

Karty wydarzeń kulturowych mogą być zagrywane tylko podczas fazy wskazanej na karcie (B). Gdy zagrywana jest karta wydarzenia kulturowego, gracz odczytuje na głos jej tytuł oraz działanie, następnie stosuje się do poleceń karty, a następnie odkłada ją.

Odłożone karty wydarzeń kulturowych pozostają odkryte na dole odpowiednich talii. Gdy talia się kończy, karty są zakrywane, tasowane i w ten sposób tworzy się nową talię.

Wielkie Postaci- Osobistości

Niektóre jednostki cywilizacji osiągają w niej wysokie pozycje. Ci ludzie kierują kursem, jaki obierają narody i mają wpływ na historię. Znaczniki Wielkich Postaci działają podobnie do znaczników budowlanych. Zaraz po uzyskaniu, może zostać umieszczony w granicach miasta, które posiada gracz. Wielkie Postaci mogą być ulokowane na dowolnym rodzaju terenu, za wyjątkiem wody, a jeśli zostaną umieszczone na polu zawierającym budynek lub cud, obiekty te zostają zastąpione, tak jak opisano to na str. 17.

Jednakże Wielkie Postaci mają jedną znaczącą przewagę nad budynkami. Jeśli zostają zastąpione (przez budynek, cud lub inną Postać), zostają w rezerwie i wracają na kartę cywilizacji gracza zamiast zostać odrzucone. Podczas Rozpoczęcia Fazy Rund gracz może umieścić Wielkie Postaci znajdujące się na jego karcie cywilizacji z powrotem w granicach swojego miasta. Wielkie Postaci nie oddziaływają na rozgrywkę podczas gdy nie przebywają na planszy.

C. Zbiórka zasobów

Cenne zasoby są ważne dla wzrostu cywilizacji. Bez odpowiednich zasobów cywilizacja stopniowo traci zdolność do efektywnego funkcjonowania i zostaje zepchnięta na bok przez swoich prawidłowo funkcjonujących sąsiadów. Dlatego trzecim typem akcji, który miasto może wykonać jest zebranie zasobów z mapy. Aby to wykonać, miasto musi posiadać kwadrat z ikoną zasobów w swoich granicach. Jeśli spełniony jest ten warunek, gracz zabiera jeden żeton zasobów danego rodzaju z marketu i umieszcza go na swojej karcie cywilizacji. Zauważ, że gracz nie może dokonać zbioru, jeśli jakiś zasób się wyczerpał w markecie, a **miasto może dokonać zbioru tylko jednej sztuki danego zasobu w czasie akcji**.

Np. jeśli miasto zawiera ikony dwóch różnych rodzajów zasobów (jedwab i żelazo) w swoich granicach, to w akcji miejskiej można będzie zebrać tylko jedwab albo tylko żelazo, zakładając, że znajdują się one w zasobach. Podobnie, jeśli w granicach miasta widnieją dwie ikony jedwabiu, gracz może zebrać tylko jeden żeton tego surowca.

Zasoby są używane do wzmocnienia zdolności znajdujących się na kartach technologii. Za każdym razem gdy gracz chce wykorzystać tą zdolność, musi ponieść koszt w postaci zasobu (lub zasobów), który jest narysowany obok zdolności. Więcej szczegółów na str. 22.

Osadnicy i Blokady

Figurki osadników mają zdolność do zbierania zasobów w kwadracie, w którym się znajdują w każdej rundzie. Dalsze szczegóły w rozdziale „Zgromadzenie Osadników" str.22.

Z kwadratu w granicach miasta, który zawiera jedną lub więcej figurek wroga (osadnicy lub wojska) właściciel pola nie może zebrać zasobów. Więcej szczegółów w rozdziale „Blokady" na str. 27.

4.Ruch

Wojownicy i odkrywcy badali swoje otoczenie jak długo istnieje ludzkość., od członków pierwotnych plemion, po współczesnych podróżników. Armia gracza i osadnicy mają swoją szansę na odbywanie podróży po świecie podczas Fazy Ruchu. Podczas tej Fazy gracze w kolejnych rundach przesuwają po kolei wszystkie swoje figurki. Każda figurka może przesunąć się o ilość pól równą szybkości przemieszczania się danej cywilizacji. Początkowo szybkość ta wynosi 2 i może się zwiększać poprzez zdobywanie takich technologii jak Horseback Riding.
Figurki nie mogą przemieszczać się po skosie. Gdy figurka rozpocznie ruch, musi go zakończyć zanim poruszy się jakakolwiek inna figurka.

Poruszanie grup i limit zgromadzenia

Gracz może przemieścić klika swoich figurek jako grupę jeśli wszystkie rozpoczną swój ruch podczas Fazy Ruchu w tym samym kwadracie. Takie rozwiązanie może zapewnić dodatkową siłę w walce (patrz str. 23) lub zapewnić osadnikom ochronę armii (patrz str. 20). Figurki, które na początku ruchu są w tym samym kwadracie nie muszą się poruszać razem.
Jednakże cywilizacja nie może zgromadzić więcej figurek(osadników i wojsk) w jednym kwadracie niż wynosi jej limit zgromadzenia. Tak jak limit poruszania się tak jak szybkość przemieszczania, na początku wynosi 2 i może być podniesiony dzięki technologii takiej jak Masonry.

Przeprawa przez wodę

Na początku gry figurki nie mogą wchodzić na obszary wodne. Jednakże zyskanie określonych technologii będzie umożliwiało dostęp i do tych pól. Technologia Navigation pozwala figurkom gracza przeprawę przez wodę, ale nie pozwala na zakończenie ruchu na obszarze wodnym. To oznacza, że gracz nie może przemieścić swoich figurek tak, by któraś zatrzymała się na wodzie.
Określone karty bardziej zaawansowanych technologii, takie jak Sailing, umożliwiają figurkom gracza przemieszczać się zarówno przez wodę jak i kończyć ruch na wodzie. Gdy gracz wprowadzi tego typu technologię może ignorować obszary wodne podczas ruchu oraz może produkować figurki na kwadratach wodnych.

Nieodkryte fragmenty mapy

Gdy elementy mapy pozostają zakryte, figurki nie mogą się na nie przemieszczać pod żadnym pozorem, jak również nie wpływają na nie żadne efekty kart technologii czy kultury. Efekt jest taki, jakby owe elementy mapy nie istniały.

Odkrywanie niezbadanych fragmentów mapy

Gracz może odkrywać elementy planszy poświęcając w zamian jedno pole ruchu, gdy jeśli jedna z figurek przylega prostopadle do zakrytego elementu planszy. **Zamiast poruszania figurki o jedno pole odwraca się element mapy**. Następnie należy zorientować element tak, żeby strzałka u dołu elementu była skierowana w przeciwną stronę niż ta po której stoi figurka.
Gracz następnie sprawdza czy na elemencie znajdują się chatki i ikony wiosek. Losuje się znacznik chaty i umieszcza go zakrytego, bez podglądania na polach mapy zawierających ikonę wioski.

Np. figurka czerwonej armii poniżej poświęca jedno pole ruchu, aby sprawdzić element planszy po prawej stronie.

Zakryty element zostaje odkryty i zorientowany tak, by biała strzałka w jego narożniku wskazywała kierunek przeciwny do tego, gdzie znajduje się figurka czerwonej armii.

Po tym jak element zostanie odwrócony, gracz losuje żetony chaty i wioski i bez podglądania umieszcza je zakryte na wskazanych kwadratach.

Diagram poniżej wskazuje jak powinna zostać zorientowana biała strzałka podczas eksploracji w każdym z 4 kierunków patrząc od środkowego elementu.

Odkrywanie Chat i Wiosek

Figurki Osadników nie mogą wchodzić na kwadraty zawierające znacznik chaty lub wioski. Każda figurka wojskowa, która wejdzie na kwadrat zawierający chatkę lub wioskę **musi natychmiast zakończyć swój ruch** oraz przyjmuje się, że dokonuje ona przeszukania chaty lub wioski.

Jeśli znacznik jest chatką, zostaje pokojowo wchłonięty przez najeżdżającą cywilizację. Gracz zabiera znacznik chaty, ogląda go, a następnie umieszcza go zakrytego na swojej karcie cywilizacji. Znaczniki chaty posiadają wdrukowane na rewersie zasoby i mogą być wydane jak żetony zasobów na targu, z tym, że po wykorzystaniu zostają odłożone do pudełka, a nie zostają na targu.
Jeśli znacznik jest wioską, próbuje odeprzeć najazd obcej cywilizacji. Gracz po lewej stronie najeżdżającego staje się „barbarzyńcą" i losuje jedną jednostkę artylerii, jedną piechoty i jedną jednostkę konnicy z odpowiednich talii (jeśli jedna lub więcej talii zostaje uszczuplona można dobrać karty z innych talii-jest to wybór gracza barbarzyńcy). Te trzy jednostki są BARBARZYŃCAMI i muszą zostać oddzielone od jednostek posiadanych przez gracza. Następnie rozpoczyna się bitwa między barbarzyńcą (który wykorzystuje tylko jednostki barbarzyńskie) i graczem najeżdżającym. Barbarzyńca jest obrońcą, a jego jednostki są zawsze 1go stopnia (Łucznik, Oszczepnik lub Jeździec). Więcej szczegółów dot. Rozstrzygania bitew patrz „Bitwa" na str. 23.

Po bitwie, jeśli najeźdźca zwyciężył, ten gracz zabiera znacznik wioski i ogląda go. Jeśli znajduje się na nim ilustracja wielkiej postaci, gracz odkłada zdobyty znacznik oraz zyskuje losowo wybraną Wielką Postać. W innym wypadku, gdy znacznik wioski posiada symbol zasobu jest umieszczany zakryty na karcie cywilizacji gracza i działa jak znacznik chatki, co wyjaśniono powyżej.

Wielka Postać

Jeśli najeźdźca przegrywa bitwę, wojskowa figurka, która weszła do kwadratu (lub cała grupa figurek) zostaje zabita i wraca na kartę cywilizacji gracza. Jednak, w przeciwieństwie do przegranej bitwy z innym graczem, nie ma dodatkowej kary za porażkę.

Rada: Atakowanie barbarzyńców bez jakiejkolwiek przewagi ponad posiadane początkowe jednostki gracza jest ryzykowne. Radzi się graczom budować dodatkowe jednostki, ulepszać jednostki, atakować grupą figurek lub wyciągnąć asa z rękawa (jak np. technologia Metalworking i żeton żelaza).

Figurki Wroga

Osadnicy nie mogą wchodzić do kwadratu zawierającego figurki wroga. Jeśli armia wchodzi na taki pole, jej ruch natychmiast się kończy. Jeśli kwadrat zawiera tylko osadników wroga, zostają oni natychmiast zabici, a gracz atakujący zbiera łup, tak jak po wygranej walce (patrz str. 25). Jeśli kwadrat zawiera przynajmniej jedną jednostkę armii wroga, rozpoczyna się walka (patrz astr. 23). Jeśli pole zawiera jednocześnie jednostki armii wroga i osadników rozpoczyna się walka, ale jeśli przegrywająca strona posiada w polu osadników, zostają oni zabici razem z armią, łup jest zdobywany normalnie.
Pr**zykład**: Armia wchodzi do pola zawierającego dwie armie i osadnika. Rozpoczyna się bitwa, gracz atakujący triumfuje. Dwie figurki armii i osadnik zostają zabite, atakujący otrzymuje łup za pokonanie figurek.

Miasta Przyjazne i Wrogie

Gracz może przesuwać swoje figurki przez centra swoich miast, ale nie może zakończyć ruchu dowolnej figurki w centrum. Osadnicy mogą wchodzić na przedmieścia miast wroga, ale nie mogą wejść do centrum takiego miasta. Wojsko może wejść na przedmieścia miasta wrogiego. Mogą również wkroczyć do centrum wrogiego miasta, ale będzie to zawsze skutkowało atakiem na miasto (patrz str. 23).

5.Badania

W miarę odkrywania nowych technologii, przed cywilizacją otwierają się nowe drogi i możliwości. Zaczynając od Pottery kończąc na Space Flight, te ulepszenia mogą bardzo znacznie zmieniać cywilizację. Podczas Fazy Badań, gracze mogą wprowadzać te technologie, które reprezentowane są przez karty technologii. W tej fazie każdy gracz może wybrać badanie jednej karty technologii.
Każda karta technologii ma nazwę (A), symbol (B), poziom

Aby przeprowadzić badanie technologii gracz musi ponieść minimalny koszt tej technologii i posiadać odpowiednie pole w swojej piramidzie technologicznej (patrz następna strona). Jeśli spełnia oba warunki gracz umieszcza wybraną kartę technologii zakrytą w swojej piramidzie. Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje karty technologii w rundzie zostają one odkryte jednocześnie.
Technologie zdobyte przez gracza odnoszą się tylko do tego gracza. Tylko dlatego że jakiś Rzymianin posiadł technologię Engineering nie oznacza, że Egipt także ją opanuje. Każdy gracz musi prowadzić badania swoich kart technologii indywidualnie.

Koszt Handlu

Aby prowadzić badania nad technologiami gracz musi posiadać minimalny poziom handlu na swoim wskaźniku handlu, zależny od poziomu technologii. Gracz potrzebuje przynajmniej przynajmniej 6-go poziomu handlu aby prowadzić badania nad technologiami z poziomu Igo. Ten próg jest zaznaczony na wskaźniku handlu gracza-cyfra 6 jest zastąpiona „I" oznaczającą I poziom technologii. Badania nad kolejnymi poziomami kosztują 5 jednostek handlu za każdy (11 za poziom II, 16 za poziom III, 21 za poziom V). Wyższe poziomy technologii są oznaczone na wskaźniku handlu w ten sam sposób.

Badanie technologii kosztuje gracza tyle jednostek technologii ile mu zostało, niezależnie od tego ile miał przed rozpoczęciem badań. Jedyny wyjątek od zasady ma miejsce gdy gracz posiada monety. Moneta pozwala graczowi zatrzymać 1 jednostkę handlu za każdą posiadaną monetę po badaniach. Posiadanie monet nigdy nie zwiększa aktualnego poziomu handlu gracza, jedynie pozwala utrzymać handel już posiadany. Dla pełnego wyjaśnienia znaczenia monet patrz str. 26.

Przykład 1: Gracz chce prowadzić badania nad technologią 2-go poziomu Sailing. Według wskaźnika potrzebuje 11 jednostek handlu. Na szczęście gracz posiada poziom 18 jednostek (i odpowiednie pole w piramidzie technologii), tak więc wskaźnik handlu ustawia na polu 0 i zdobywa technologię.
Przykład 2: Jeśli gracz z przykładu 1go posiada 4 monety, ustawia wskaźnik handlu na polu 4 po zdobyciu technologii.

Piramida Technologii

Kolejnym wymaganiem, które gracz musi spełnić przed wprowadzeniem nowej technologii jest posiadanie wolnego, odpowiedniego dla karty miejsca. Karty poziomu I-go technologii mogą zawsze być ułożone w odpowiedni sposób tworząc dolny rząd piramidy (podstawę). Jednakże gdy gracz posiądzie technologię II-go poziomu, musi ona zostać umieszczona w kolejnym rzędzie, ponad technologiami I-go rzędu. Podobnie karty III-go poziomu muszą być umieszczane nad kartami poziomu II-go itd. Technologie niższych poziomów stanowią podstawę dla technologii bardziej zaawansowanych. Gdy gracz opanowuje technologię wyższych poziomów piramida technologiczna zaczyna przypominać prawdziwą piramidę, i wygląda jak ta na diagramie poniżej oraz na str. 11 w sekcji „Piramida Technologiczna".

Technologia z najwyższego poziomu to Space Flight - poziom V. Jeśli gracz opanuje tą technologię natychmiast zwycięża w grze poprzez zwycięstwo technologiczne.

Wyjątek: Początkowa technologia cywilizacji jest zawsze umieszczana w najniższym rzędzie piramidy gracza, niezależnie od poziomu jaki jest jej przypisany.

Zdolności kart

Każda technologia, którą posiada gracz, daje mu określone korzyści, które mogą umożliwić np. produkcję określonych surowców, ulepszenie posiadanych już przedmiotów lub zdolności czy też nabycie nowych zdolności. Te zdolności kart technologii są opisane szczegółowo w kilku poniższych sekcjach.

Odblokowywanie Jednostek, Budynków i Rządów

Gdy gracz opanuje nową technologię, dzięki której zyskuje nowy rodzaj jednostki, budynek czy rząd natychmiast zyskuje zdolność do produkcji tej jednostki czy budynku lub możliwość zmiany rządu. Określa się to jako Odblokowywanie jednostki. Na początku gry wszystkie figurki, 3 podstawowe rodzaje jednostek (artyleria, piechota i konnica) oraz ustrój Despotism zostają odblokowane. Wszystko inne musi zostać odblokowane poprzez zdobywanie nowych technologii.

Przykład: Technologia Code of Laws (poniżej) odblokowuje budynek Trading Post (w dolnym prawym rogu karty) oraz rząd Republic (górny prawy), umożliwiając graczowi produkcję budynków Trading Posts oraz zmianę rządu REPUBLIC.

Udoskonalenie jednostek

Gdy gracz zdobywa nową technologię, która daje możliwość udoskonalenia jednostki, należy sprawdzić, czy nie jest już znane bardziej zaawansowane udoskonalenie dla tego rodzaju jednostek. Jeśli nie, należy znaleźć znacznik technologii wojskowej ulepszonych jednostek tego typu i umieścić go pod odpowiednią talią kart jednostek na planszy marketu, tak aby zaznaczyć, że jednostki tego typu zostały ulepszone (lub odwrócić znacznik, jeśli nowy stopień znajduje się na rewersie).

Uwaga: Stopień 2 znajduje się na rewersie każdego znacznika technologii wojskowej 1go stopnia, a stopień 3 i 4 (oznaczony gwiazdką) znajdują się na awersie lub rewersie drugiego znacznika technologii wojskowej.
Np. gdy gracz zdobędzie technologię Chivalry, sprawdza czy jego znacznik technologii wojskowej jednostek konnicy ma już wyższy stopień niż 2 (wskazany 2 paskami). Jeśli nie, odwraca znacznik rewersem ku górze, tak by wskazywał poziom 2.

Wszystkie jednostki tego rodzaju, które posiada gracz są automatycznie awansowane na wyższy stopień. Jednakże gdy gracz udoskonali jednostkę, musi od tego momentu ponosić nowy, wyższy koszt w celu wyprodukowania nowych jednostek tego typu. Kontynuując poprzedni przykład, teraz konne jednostki gracza to Rycerze, produkcja nowych kosztuje 7 zamiast 5 , ale wszystkie jednostki, które gracz już posiadał zostają automatycznie awansowane na Rycerzy.

Udoskonalanie Budynków

Niektóre budynki posiadają formę podstawową udoskonaloną, np. Spichlerz (podstawowa) i Akwedukt (udoskonalona). Takie budynki mają wydrukowane identyczne znaczniki na awersie i rewersie. Gdy spojrzymy na planszę marketu, budynki udoskonalone posiadają strzałki obok swoich nazw. Gdy gracz zdobywa technologię odblokowywania budynków udoskonalonych, natychmiast odwraca odpowiednie, wskazane budynki w mieście ze strony podstawowej na zaawansowaną. Tak więc np. gdy gracz opanuje technologię Engineering, która odblokowuje Akwedukt, odwraca wszystkie Spichlerze, które do tej pory stworzył i udoskonala je do Akweduktu.

Jednak tak jak w przypadku udoskonalania jednostek, gdy gracz raz odblokuje udoskonalone wersje budynków, nie może już produkować podstawowej wersji budynku i musi ponosić w związku z tym wyższy koszt.

Kontynuując poprzedni przykład, gdy gracz posiada technologię Engineering, nie może już dłużej produkować Spichlerzy za 5 , musi teraz budować droższe- 8 - Akwedukty.
Uwaga: Gracz nie musi znać technologii która odblokowuje podstawowe budynki, aby posiąść technologię odblokowującą budynki zaawansowane.

Zdolności Zasobów

Wiele kart technologii, takich jak Currency, posiada zdolności, które przed użyciem wymagają od gracza do wydania żetonu zasobu w przypadku gdy chce skorzystać z danej zdolności. Takie zdolności nazywa się ZDOLNOŚCIAMI ZASOBÓW. Każda taka zdolność posiada (A) symbol zasobu lub zasobów, które należy zużyć (jeśli znajduje się znak zapytania, to gracz może zdecydować jaki zasób chce wykorzystać), (B) fazę, w której zasób może zostać użyty oraz (C) zdolność karty.

Np. Currency (na obrazku powyżej) pozwala graczowi wydać jeden żeton kadzidła aby zyskać 3 żetony kultury podczas Fazy Zarządzania Miastem.

Każda zdolność może być wykorzystana tylko raz na rundę, niezależnie od tego ile żetonów zasobów posiada gracz. Jednak jeśli gracz posiada kilka technologii o podobnych zdolnościach zasobów (tak jak np.. Currency czy Chivalry), każda z nich może być wykorzystana w danej rundzie.

Pozostałe zdolności

Pozostałe zdolności, które mogą być zapewniane przez karty technologii to m.in. ulepszone zdolności takie jak szybkość (Horseback Riding) lub maksymalna liczebność armii (Masonry) a także stałe zdolności takie jak możliwość dzielenia produkcji na dwa tory-produkcja 2 rodzajów przedmiotów (Engineering). Klucz do ikon znajdujących się na kartach technologii znajduje się na tylnej okładce tej instrukcji.

Zwycięstwo w grze

Jak już wspomniano wcześniej, istnieją 4 sposoby na wygranie gry Sid Meier's Civilization :The Board Game. Każda z tych metod wymaga od cywilizacji skoncentrowania się na różnych aspektach gry, po to by osiągnąć wielkość.

Zwycięstwo Kulturowe

Zwycięstwo kulturowe jest osiągane poprzez wydanie odpowiedniej ilości jednostek kultury i handlu aby przesunąć się do końca szlaku kultury na planszy marketu (patrz str. 17-18). Ja tylko gracz dotrze do pola z oznaczeniem „Zwycięstwo Kulturowe!" zostaje on zwycięzcą.
Gracz, który chce wygrać w ten sposób powinien się skoncentrować na wprowadzaniu do swojego miasta jak największej ilości ikon kultury oraz powinien poświęcić swoje miasta sztuce. Następnie gracz będzie musiał się upewnić, że jego miasta utrzymują handel na odpowiednio wysokim poziomie. Technologie, które odblokowują budynki podwyższające poziom kultury (np. Theology) lub które mają zdolności wykorzystywania kadzidła (np. Currency) są najużyteczniejsze do tego rodzaju zwycięstwa. Określone cuda podnoszące poziom kultury, takie jak np. Stonehenge również są w tym wypadku pomocne.

Zwycięstwo technologiczne

Jest osiągane poprzez zdobycie technologii Space Flight, która jest jedyną technologią 5-go poziomu. Wymagane jest posiadanie minimum 5 technologii 1 poziomu, 4 technologii 2-go poziomu, 3 technologii 3-go poziomu, 2 technologii 4go poziomu aby zdobyć Space Flight, co oznacza, że należy mieć minimum 15 technologii aby zwyciężyć w ten sposób.
Gracz, który chce odnieść taki rodzaj zwycięstwa powinien skoncentrować się na dodawaniu w swoich miastach ikon handlu oraz na znajdywaniu sposobów do prowadzenia badań częściej niż raz na rundę (np. poprzez karty wydarzeń kulturowych). Technologie, które odblokowują budynki o charakterze handlowym (np. Code of Laws) lub, które posiadają zdolności handlowe (np. Horseback Riding) są najużyteczniejsze przy takim typie zwycięstwa. Określone cuda, które pomagają w prowadzeniu badań, np. Statue of Liberty również są przydatne.

Zwycięstwo Ekonomiczne

Zwycięstwo ekonomiczne jest osiągane po zgromadzeniu 15 monet na wskaźniku ekonomicznym gracza. Monety są uzyskiwane albo z pól na planszy lub budynków (patrz „Monety na Mapie" str. 26) lub z technologii (patrz „Żetony Monet" str. 26).
Gracz, który chce wygrać w ten sposób powinien zająć się różnymi aspektami gry, włączając w to handel, zasoby, walkę i kulturę. Podczas gdy niektóre monety mogą być uzyskane z budynków (np. Banki), pewna ilość monet gracza będzie pochodziła z różnych zadań, tak jak opisano to na kartach określonych technologii. Pottey, Code of Laws, Printing Press i Democracy pozwalają graczowi na uzyskiwanie monet dzięki wykonaniu określonych zadań. Dodatkowo określone cuda, takie jak Panama Canal są pomocne w zdobywaniu monet.

Zwycięstwo Militarne

Zwycięstwo militarne jest osiągane poprzez konkurowanie ze stolicą miasta innego gracza (patrz „Bitwa", poniżej). To wymaga od gracza zbudowania siły militarnej oraz technologii.

Gracz chcący wygrać w ten sposób powinien zwiększyć swoją siłę militarną. Dotyczy to zarówno tworzenia jednostek, jak i udoskonalania ich dzięki technologiom (np. Gunpowder), podnoszenia limitu Zgromadzenia figurek (np. Biology) oraz gromadzenia innych bonusów dotyczących siły w walce (np. z Akademii). Gracze dążący do zwycięstwa w ten sposób powinni pamiętać o wydarzeniach kulturowych, a także o pewnych cudach np. Himeji Samurai Castle, które mogą być pomocne.

Pozostałe Zasady

Ten rozdział zawiera dodatkowe zasady wykorzystywane w grze.

Walka

W czasie walki dochodzi do starcia cywilizacji, celem jest zdobycie dominacji. Gdy militarna figurka wchodzi na pole zawierające znacznik wioski, militarną figurkę wroga lub miast wroga rozpoczyna się walka. Gracz, którego militarna figurka wchodzi na pole jest Atakującym, podczas gdy gracz, którego figurka lub miast zostają napadnięte jest Obrońcą. Jeśli Atakujący najeżdża wioskę, gracz po jego lewej stronie staje się obrońcą. Ogólnie rzecz biorąc obrońca znajduje się w nieco gorszej sytuacji, ponieważ element zaskoczenia jeśli chodzi o rozpoczęcie walki leży po stronie atakującego. Gdy rozpoczyna się walka, atakujący i obrońca wykonują następujące kroki:

1.Zebranie Sił Militarnych

Atakujący i Obrońca tasują swoje STANDING !!!! siły i losują ilość kart jednostek równą liczebności swojej talii walki. Wielkość talii walki zaczyna się od 3 i może zostać zwiększona w następujący sposób:

+2 za każdą przyjazną figurkę militarną powyżej 1 w kwadracie (pamiętaj, że gracze nie mogą przekraczać limitu zgromadzenia)
+1 jeśli rząd stanowi Fundamentalism
+3 jeśli broni się miasta lub stolicy

Karta jednostki ma cztery różne części, jak pokazano poniżej. Każda strona zawiera (A) nazwę jednostki, (B) stopień wojskowy, (C) wartość siły, (D) symbol atutu, (E) typ jednostki.

Gdy wykorzystuje się kartę jednostki w walce, gracz używa tylko strony, która odpowiada stopniowi obowiązującej technologii militarnej. Np. jeśli znacznik technologii militarnej jednostek konnicy gracza wynosi 2 (strona z dwoma paskami), ten gracz zwraca uwagę tylko na część karty jednostki oznaczonej 2-w tym wypadku jest to część „Rycerz". Jednostka wyróżniona poniżej ma siłę 2:

Uwaga: Pierwsze 3 stopnie technologii militarnej są reprezentowane przez 1, 2 lub 3 paski, podczas gdy 4 stopień jest oznaczany gwiazdą.

Po wylosowaniu przez gracza swoich sił, które wezmą udział w walce, może ułożyć wszystkie karty tak, by wykorzystywana część znalazła się na górze. Karty sił militarnych gracza są trzymane w ręku i nie pokazuje się ich przeciwnikowi dopóki nie zacznie się walka.

Wskazówka 1: Liczebność talii kart walki gracza jest jednym z najlepszych wskaźników siły w walce, ale tylko pod warunkiem, że gracz ma wystarczająco dużo jednostek w swoich STOJĄCYCH siłach, aby zrobić z nich użytek. Gracze powinni zawsze próbować utrzymać jednostki w swoich siłach stojących na poziomie równym lub wyższym niż przewidywana wielkość talii kart walki.

Wskazówka 2: Posiadanie zbyt małej ilości jednostek może być niebezpieczne, również niekorzystne może być posiadanie zbyt wielu jednostek. Ponieważ siła walki gracza jest ustalana losowo na podstawie stojących sił, posiadanie zbyt wielu jednostek redukuje szanse gracza na wylosowanie jednostek, których naprawdę chcą w walce.

2.Obliczanie bonusów w walce

Następnie gracze sprawdzają czy któraś ze stron posiada jakiekolwiek bonusy w walce. Jeśli tak, to gracz z największą liczbą bonusów dobiera kartę bonusu w walce i umieszcza ją przed sobą, ułożoną w taki sposób, żeby była ustawiona odpowiednia wartość bonusu walki minus bonus walki przeciwnika. Np. jeśli jeden gracz ma bonus +12 a drugi +8, pierwszy gracz otrzymuje kartę bonusu ułożoną częścią z wartością 4. Dostępne bonusy walki to:

+2 za każdy Barak zbudowany przez gracza
+4 za każdą Akademię zbudowaną przez gracza
+ za każdego Wielkiego Generała, którego gracz posiada na mapie
+6 za obronę miasta nie będącego stolicą
+12 za obronę stolicy
+4 za obronę stolicy lub zwykłego miasta otoczonego murami (sumuje się z jednym z dwóch bonusów za miasto)

Wskazówka: Każde +4 bonusu w walce, które otrzyma bohater mniej więcej równa się jednej jednostce. Mimo, iż siła jednostki może się wahać w trakcie gry, jest to prosta do zapamiętania zależność.

3.Zaangażowanie się w walkę

Teraz rozpoczynając od obrońcy, później na zmianę, każdy z gracz musi zagrać jednostkę odkrywając ją na stole przed sobą dopóki nie zostaną zagrane wszystkie jednostki.

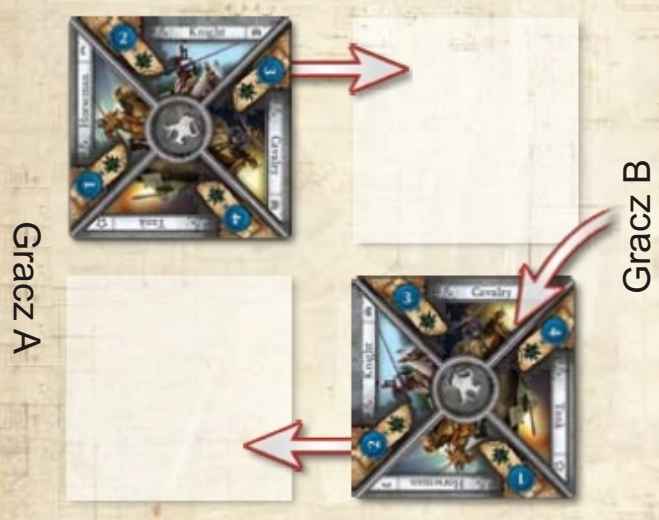
Wyjątek: Jeśli atakujący atakuje miasto otoczone murami, musi zagrać jednostkę jako pierwszy.

Gdy gracz zagrywa pierwszą jednostkę w walce, tworzy tym samym front. Następnie, za każdym razem gdy gracz zagrywa jednostkę, muszą zapoczątkować nowy front lub atakować już wyłożone jednostki (jeśli są jakieś do atakowania).

Zapoczątkowanie nowego frontu

Zapoczątkowanie nowego frontu walki polega na zagraniu jednostki bez atakowania innej jednostki. Nowo zagrana jednostka pozostaje w grze dopóki nie zostanie pokonana lub dopóki nie zakończy się walka. Na froncie nie może się znaleźć więcej niż jedna jednostka.

Przykład 1: Poniżej, gracz A ma siłę 3 jednostki konne w grze. Gracz B, nie chcąc jej atakować, zagrywa jednostkę konnicy o sile 2 poniżej, na nowym froncie. Ponieważ nie ma innych jednostek na frontach, nie ma ataku.



Armie kontra jednostki

Ważnym elementem w grze Cywilizacja – gra planszowa, jest różnica pomiędzy armią a jednostką.

Armie – to plastikowe figurki które przemieszczają się po mapie-planszy, reprezentujące możliwości militarne graczy. Aczkolwiek bez jednostek armie nie mają siły w trakcie walki, nie mają szans na zwycięstwo.

Jednostki – to karty wykorzystywane w trakcie bitew. Przedstawiają siłę walki jaką ma do dyspozycji gracz. Jednostki nie mają fizycznej reprezentacji na planszy, nie mogą być użyte poza miastami gracza bez armii.

Z tego wynika że gracz potrzebuje zarówno armię jak i jednostki, by odnosić zwycięstwa militarne.

Atakowanie Frontu Wroga

Aby zaatakować na istniejącym froncie, gracz umieszcza kartę jednostki obok zagranej już karty przeciwnika. Dwie karty jednostek następnie natychmiast się atakują. Każda karta jednostki zadaje ilość ran równą swojej Sile karcie przeciwnika. Jednostka, która otrzyma ilość ran równą swojej sile zostaje natychmiast pokonana i zostaje zwrócona na dno talii jednostek, z której została wzięta. Jeśli jednostka przetrwa atak, zostaje umieszczony na niej żeton rany, tak by wskazać odniesione obrażenia. Wszystkie rany są usuwane po zakończeniu bitwy.

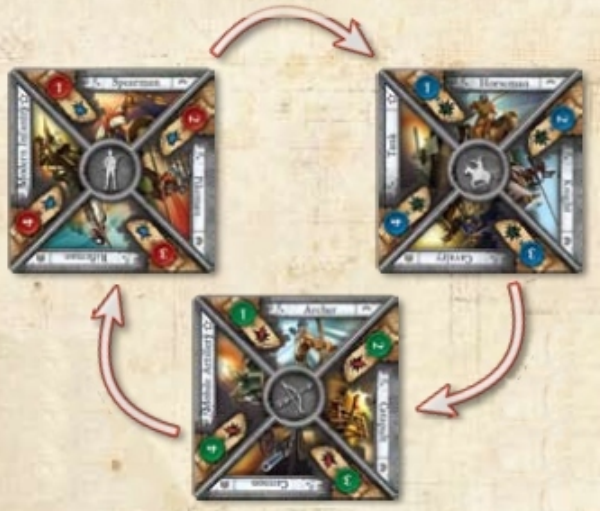
Przykład 2: Tym razem jako pierwsza do gry wchodzi jednostka o sile 2 należąca do gracza B. Gracz A posiada w talii jednostkę o sile 3, zagrywa tą kartę umieszczając ją na froncie obok jednostki gracza B. Jednostka o sile 3 zadaje 3 rany jednostce o sile 2 zabijając ją tym samym, a w odwecie otrzymuje 2 rany. Nie jest to wystarczająco ciężkie obrażenie, aby zabić jednostkę gracza A, więc umieszcza się na niej 2 żetony ran. Jeśli ta jednostka przetrwa bitwę, zostanie całkowicie wyleczona.

Nawet jeśli jednostka została wcześniej ranna, nadal zachowuje pełną siłę zadawania ran jednostkom atakującym.

Przykład 3: Po zabiciu jednostki o sile 2, ranna jednostka gracza A o sile 3 zostaje zaatakowana przez inną jednostkę o sile 3, zagraną przez gracza B. Mimo 2 ran, jednostka gracza A zadaje 3 rany jednostce gracza B. W tym przypadku obie jednostki zostają zabite, ponieważ zadają sobie nawzajem po 3 rany.

Jednostki pokonujące

Nie wszystkie typy jednostek są równoważne wobec siebie. W rzeczywistości pomiędzy artylerią, piechotą i konnicą zachodzi zależność kamień-nożyce-papier, tak jak pokazano poniżej:



Zależność między jednostkami jest wyrażona symbolami przebicia na kartach. Np. jednostki piechoty są szczególnie efektywne przeciw jednostkom konnicy (np. pikinier przeciwko rycerzom), tak więc piechota będzie posiadała na swoich kartach ikonę konnicy jako jednostkę przebicia. Gdy jednostka atakuje lub jest atakowana przez jednostkę, której ikonę posiada jako symbol przebicia, pokonuje tą jednostkę, zadając jej obrażenia zanim zrobi to przeciwnik. Jeśli te obrażenia powodują śmierć jednostki przebijanej, to ona nie zadaje obrażeń w odwecie, ponieważ ginie natychmiast po przyjęciu ran.

Przykład 4: W przykładzie 3, poprzednim, jeśli gracz B atakował jednostką piechoty o sile 3, pokonałby ranną jednostkę gracza A. Jednostka gracza B zadałaby 3 rany jako pierwsza, zabijając ranną jednostkę gracza A, a tym samym nie otrzymałaby żadnych ran.

Wskazówka: Oczywiście gracz, którego jednostki są często przebijane podczas bitwy znajduje się w kiepskim położeniu. Gracze powinni obserwować, jakie jednostki wytwarzają inni gracze i odpowiednio reagować.

Zdolności waleczne

Niektóre karty technologii posiadają zdolności zasobów, które są wykorzystywane podczas bitwy. Te zdolności są zawsze wykorzystywane przed lub po ataku wroga na froncie, nigdy podczas-nawet jeśli niektóre z ich efektów mogą trwać podczas ataku.

Jednostki Lotnicze

Jeśli gracz opanuje technologię Flight, zyskuje zdolność do produkowania jednostek lotniczych. Jednostki te mają bardzo potężne możliwości (ich siła waha się od 5 do 7), nie mogą przebić ani zostać przebite przez inne jednostki. To znaczy, że mogą one zadawać zniszczenia, niezależnie od tego jakiego mają przeciwnika.

4. Rozstrzyganie Bitwy

Po tym, jak wszyscy gracze zagrają wszystkie swoje jednostki, bitwa się kończy. Po pierwsze usuwa się wszystkie rany z jednostek, które przetrwały walkę. Następnie każdy z graczy podlicza siłę wszystkich swoich jednostek które przetrwały, dodając wartości bonusowych kart (jeśli takie posiadają). Gracz z najwyższą sumą wygrywa bitwę, jeśli jest remis to zwycięzcą zostaje obrońca.

Straty figurek Zwycięzcy

Zwycięzca traci jedną figurkę militarną w kwadracie za każde swoje dwie jednostki, które zostały zabite w walce. Jeśli w kwadracie znajduje się jedna figurka, to nie może zostać zabita w ten sposób.

Łup zwycięzcy

Zwycięzca bitwy otrzymuje nagrodę zależną od okoliczności w jakich znalazł się przegrany.

Jeśli przegrany ma jedną lub więcej figurek w kwadracie:

Figurki przegranego w tym kwadracie zostają zabite i usunięte z planszy (mogą zostać odbudowane później). Zwycięzca może wybrać jedną z poniższych opcji i odebrać pokonanemu:

- Do 3 punktów handlu ze wskaźnika
- Do 3 żetonów kultury
- Dowolny żeton zasobów (zakryte żetony chaty i wioski mogą zostać wybrane, jednak zwycięzca nie m o ż e podejrzeć ich przed wybraniem)

Jeśli przegrany bronił jedno ze swoich miast nie będące stolicą:

Miasto przegranego zostaje zniszczone. Jego znacznik miasta zostaje zwrócony na kartę cywilizacji gracza. Wszystkie budynki z przedmieść zostają zwrócone na planszę market, a wszystkie cuda lub wielkie osobowości z przedmieść zostają odłożone do pudełka i usunięte z gry. Figurki zwycięzcy pozostają w kwadracie, w którym znajdowało się centrum miasta, a zwycięzca może wybrać jedną z poniższych opcji:

- Zdobyć jedną z technologii przegranego, której zwycięzca jeszcze nie posiadł, bez płacenia za nią. Zwycięzca musi posiadać wolne miejsce w odpowiednim rzędzie (patrz str. 21)
- Przejąć jedną kartę wydarzeń kulturowych przegranego. Zwycięzca podczas dokonywania wyboru może patrzeć tylko na rewersy.
- Przejąć do dwóch zasobów żetonów od przegranego. Zakryte żetony chat i wiosek również mogą być wybierane, ale przed dokonaniem wyboru zwycięzca nie może ich podejrzeć.

Jeśli przegrany bronił swojej stolicy:

- Zwycięzca wygrywa grę natychmiast przez zwycięstwo militarne.

Wskazówka: Ponieważ pierwszy gracz, który zdobędzie stolicę zwycięża grę, gracze muszą uważać, żeby nie osłabić swoich wrogów zbyt mocno, jeśli wokół ich stolicy znajdują się inne wrogie armie.

Następstwo

Jeśli gra jeszcze się nie kończy, wszystkie jednostki, które przetrwały (niezależnie czy są w posiadaniu zwycięzcy czy przegranego) zostają zwrócone do rozstawionych sił właściciela. Wszystkie zabite jednostki zostają ułożone odkryte na spodzie odpowiednich talii kart.

Wskazówka: Zwycięstwo walki przeciw mocarnemu obrońcy np stolicy czy graczowi będącemu potęgą militarną wymaga kombinacji wzmocnień talii walki gracza, udoskonaleń jednostek gracza, bonusów walki oraz odpowiedniej ilości kart jednostek w talii na ręce. Jednakże nagroda za udany atak jest bardzo ważna, a końcowy wynik rozgrywki może być rezultatem sprytnego manewru wojskowego.

Monety i Siła Ekonomiczna

Mimo, iż lider może mieć wielkie ambicje jeśli chodzi o jego cywilizację, może osiągnąć niewiele bez przemysłu budowanego przez ciężko pracujących ludzi oraz szczodrości ziemi, które tworzą zdrową równowagę ekonomiczna. Gracz może zyskać siłę ekonomiczną w postaci monet-wydrukowanych na znacznikach budynków oraz elementach mapy lub żetonów monet umieszczonych na określonych kartach technologii (np. Code of Laws) stanowiących nagrodę za wykonanie określonych zadań.

Gdy gracz uzyskuje monetę, przesuwa swój wskaźnik ekonomiczny. Jeśli gracz traci monetę, to również należy to odnotować na wskaźniku.

Monety mają dwa zasadnicze efekty. Pierwszy, gdy gracz prowadzi badania nad technologią, może utrzymać jedną jednostkę handlu za każdą monetę, którą posiada. Tak więc np. gracz posiadający 5 monet pozostanie z 5 jednostkami handlu po zakończeniu badań nad technologią. Monety nie pozwalają graczowi utrzymać poziomu handlu po każdym innym wydarzeniu innym niż badania nad technologią. Dlatego gracz może posiadać niższy poziom handlu niż ilość monet jaką posiada i może to być wynikiem wydania jednostek na przyspieszeni produkcji lub gdy handel ostaje obniżony po przegranej walce. Należy zaznaczyć, że posiadanie monet nigdy nie zwiększa aktualnego poziomu handlu – jedynie pozwala utrzymać poziom handlu już zgromadzony.

Drugim ważnym efektem, jaki mają monety jest umożliwienie odniesienia zwycięstwa ekonomicznego po zebraniu 15 monet. (patrz „Zwycięstwo w grze" str. 22).

Pozostałe zdolności mogą być zagwarantowane graczowi przez określone karty technologii, np. Computers, w zależności od ilości moent jaką posiada gracz.

Monety na planszy

Monety zyskiwane z kwadratów na mapie, albo z naturalnych zasobów złota w górach lub budynków umieszczonych na kwadracie-są utrzymywane tak długo jak długo gracz posiada kontrolę nad danym polem (tzn. kwadrat znajduje się na przedmieściach jednego z miast należących do gracza lub jeden z osadników gracza pozostaje na danym kwadracie aby je z niego zebrać). Jeśli figurka wroga blokuje kwadrat zawierający monetę, moneta przepada podczas gdy figurka wroga pozostaje na miejscu (patrz str. 27). Podobnie, jeśli budynek gwarantujący monetę graczowi zostaje zniszczony, moneta przepada.

Żetony Monet

Żetony monet umieszczone na kartach technologii jako nagroda za wykonanie określonego zadania są traktowane jak monety na mapie, z tą uwagą, że istnieje maksymalna ilość wykonania danego zadania, za które nagrodą jest moneta. Żetony monet powodują zmiany statusu wskaźnika ekonomicznego.

Zgromadzenia Osadników

Osadnicy są niezmiernie ważni dla cywilizacji gracza. Jedną z ich kluczowych ról jest transport do domu handlu, produkcji, kultury, monet i zasobów z odległych lokalizacji. Zaczynając od rundy kolejnej po rundzie, w której zostali umieszczeni na planszy, skauci zbierają zawartość pola które zajmują. Gracze decydują, do którego miasta w każdej rundzie skaut będzie wysyłał zawartość kwadratu podczas Rozpoczęcia Fazy Rund; wszystkie ikony z tego kwadratu (włączając w to handle, produkcję, kulturę, monety i zasoby) uznawane są za obecne na przedmieściach miasta do końca rundy. Konsekwentnie, miasto otrzymuje korzyści płynące z handlu, produkcji czy innych symboli z tego kwadratu w danej rundzie.

Miasto powyżej zawiera poniższe ikony:

Tak więc, dodaje 3 Czerwonemu graczowi na jego wskaźniku handlu w każdej rundzie podczas Fazy Handlu. Podczas Zarządzania Miastem mogą zostać wykonane do następujących czynności:

- Produkcja przedmiotu, który kosztuje 5 Lub mniej
- Wygenerowanie 1 (1 dla miasta, plus) dodatkowych symboli)
- Zebranie albo jedwabiu albo żetonu zasobu

Pełne objaśnienie w rozdziale „Zbieranie Zasobów" str. 14 oraz „Zarządzanie Miastem" na str. 15-18.

Przykład 1: Osadnik w mieście wysyła kwadrat, na którym się znajduje do wcześniej omawianego miasta, zwiększając jego produkcyjność o 2 na tą rundę.

Przykład 2: Osadnik jest w tym samym miejscu co cud natury i wysyła to pole do miasta. W tej rundzie miasto poświęca się kulturze. Ponieważ zyskuje ono symbol kwadratu, w którym przebywa osadnik, produkuje ono jeden żeton kultury więcej niż normalnie (w sumie 2).

Zauważ, że w tym przykładzie mimo, iż miast otrzymuje dwa dodatkowe punkty produkcyjności nie ma to znaczenia, ponieważ miasto poświęca się sztuce dla akcji a nie produkcji.

Przykład 3: Osadnik w kwadracie z ikoną zboża wysyła zawartość kwadratu do wcześniej wspomnianego miasta. W tej rundzie miast zbiera zasoby i może wybrać zbiór zboża, jedwabiu lub kadzidła ponieważ pole, na którym przebywa skaut jest uważane za część przedmieść miasta.

Blokady

Siły wroga, odpowiednio rozmieszczone mogą zapobiec przed uzyskaniem zasobów przez miasto. Kwadrat zawierający figurki wroga (osadników lub militarne) nie generuje produkcji, handlu, kultury, monet ani zasobów na rzecz właściciela miasta. Kwadrat może zostać zablokowany, nawet jeśli zawiera budynek lub wielką Postać.
Cuda również nie są odporne na blokady. Podczas gdy figurka wroga pozostaje na tym samym kwadracie co znacznik cudu, specjalna zdolność karty cudu nie może być wykorzystana oraz nie można doliczyć sobie kultury, tworzonej przez znacznik cudu.

Budynki, cuda, wielkie Postaci oraz osadnicy po wyprodukowaniu nie mogą zostać umieszczeni w zablokowanych kwadratach. Figurki militarne mogą zostać rozmieszczone na zablokowanych kwadratach, ale po takim ruchu zapoczątkowana zostaje natychmiast bitwa, w której blokujący gracz staje się obrońcą (patrz „Walka" na str. 23).
Osadnik może zgromadzić ikony blokowanego kwadratu na przedmieściach miasta wroga. W tym przypadku kwadrat jest uznawany za część miasta , do którego osadnik w danej rundzie wysyła korzyści niż za zablokowane miasto.
Przykład: Osadnik wroga znajduje się w lesie na przedmieściach miasta omawianego wcześniej oraz wysyła kwadrat do jednego z własnych miast. W tej rundzie produkcja miasta osadnika wzrasta o 2, a produkcja miasta blokowanego spada o 2.

Nieużywane Cuda

Określone technologie (Monarchy i Gunpowder) pozwalają graczowi przestać wykorzystywać cud. Gdy cud przestaje być używany, zakryj jego kartę , ale pozostaw znacznik na mapie. Specjalna zdolność tego cudu przestaje być wykorzystywana i taki stan pozostaje do końca gry. Jednakże znacznik cudu nadal tworzy kulturę, gdy miasto jest poświęcone sztuce.

Słownik terminów

Armia: Plastikowe figurki reprezentujące siły militarne gracza.

Atakujący: Podczas bitwy, jest to strona, która zapoczątkowała walkę poprzez swój ruch.

Barbarzyńcy: Niecywilizowane plemiona zamieszkujące wioski. Barbarzyńcy muszą zostać pokonani aby można było pozyskiwać zasoby z wioski. Barbarzyńcy zawsze mają 1szy stopień, są kontrolowani przez gracza siedzącego po lewej stronie gracza aktywnego.

Siły militarne: Karty jednostek losowane przez gracza na początku walki.

Wielkość Talii Walki: Ilość kart jednostek, które gracz losuje spośród swoich rozstawionych sił na początku bitwy.

Blokada: Gdy kwadrat znajdujący się na przedmieściach zawiera figurkę wroga. Obecność figurki wroga zapobiega wykorzystaniu jego korzyści na rzecz miasta, którego jest częścią.

Stolica: Początkowe miasto gracza.

Centrum Miasta: Centralna część kwadratu miasta. Nic nie produkuje.

Moneta: Miara postępu ekonomicznego miasta. Powoduje bardziej efektywne polepszenie poziomu handlu (oraz produkcji, z odpowiednią technologią).

Kultura: Miara postępu artystycznego i filozoficznego cywilizacji. Pierwotnie wykorzystywana do przesuwania się na szlaku kultury.

Rozmiar Talii Kultury: Maksymalna ilość wydarzeń kulturowych, które gracz może posiadać na ręce w danym momencie.

Obrońca: Podczas walki strona, która nie wywołała bitwy.

Odkrywanie: Jest to odwrócenie elementu mapy awersem ku górze, wywołane przez ruch sąsiadującej figurki.

Front: Obszar w czasie walki. Na froncie może znajdować się tylko jedna jednostka każdej cywilizacji biorącej udział w walce, jednostki znajdujące się na tym samym froncie natychmiast atakują się na wzajem.

Rząd/Ustrój: Organ rządzący cywilizacji. Rządy określają charakter cywilizacji oraz jej główne cele. Wraz z upływem czasu cywilizacja może zmieniać rządy
.

Wielka Postać/Osobistość: Prominentna osoba, która ma wpływ na dzieje cywilizacji. Wielki Postaci funkcjonują podobnie jak budynki.

Chata: Miejsce zamieszkania przyjaźnie nastawionego plemienia.

Limitowane budynki: Budynki oznaczone gwiazdką. Każde miast może zawierać tylko 1 limitowany budynek.
Naturalne Cuda: Niezwykle piękne lub inspirujące miejsce na mapie. Zapewniają kulturę oprócz standardowych zasobów.

Produkcja: Miasta industrializacji cywilizacji. Pierwotnie używana do tworzenia nowych budynków, jednostek, figurek lub cudów.

Badania: Badania pozwalają cywilizacjom na korzystanie z nowych technologii, dzięki którym stają się potężniejsze i bardziej wydajne.

Zasoby: Specjalne żetony, które mogą być wydane w celu aktywacji określonych zdolności znajdujących się na kartach technologii.

Zdolności zasobów: Dowolne zdolności, których aktywacja kosztuje jeden lub więcej żetonów.

Osadnik: Plastikowa figurka, która reprezentuje cywilne siły Gracza.

Limit zgromadzenia: Maksymalna ilość figurek cywilizacji, która może znaleźć się w pojedynczym kwadracie. Reprezentuje zdolności organizacyjne i komunikacyjne cywilizacji.

Siły Rozstawione: Talia zawierająca karty jednostek, które stworzył gracz. Siła walki gracza jest określana na podstawie wylosowanej karty z talii gracza.

Siła: Ogólna miara mocy karty jednostki.

Technologia: Technologia reprezentuje określone odkrycie lub wynalazek. Technologie są umieszczane w piramidzie technologicznej cywilizacji. Technologie zdobyte przez jednego gracza mogą być stosowane tylko przez niego.

Teren: Istnieje 5 rodzajów terenu na mapie: pustynia, las, łąki, góry i woda. Rodzaj terenu określa jakie budynki mogą na nim stać.

Handel: Miara naukowego postępu cywilizacji. Wykorzystywane pierwotnie do zdobywania technologii.
Szybkość przemieszczania się: Ilość kwadratów, o jaką może przesunąć się figurka danej cywilizacji.

Przebicie: Jednostka, która przebija inną jednostkę atakuje w czasie bitwy jako pierwsza.

Jednostka: Karta reprezentująca część siły militarnej gracza.

Odblokowanie: Zdolność do produkcji. Jednostki, rządy i budynki są zazwyczaj odblokowywane przez określone karty technologii.

Udoskonalenie: Zdolność technologii do ulepszania jednostki lub budynku.

Wioska: Miejsce zamieszkania wrogo nastawionego szczepu.

Cud: Niesamowite odkrycie lub konstrukcja, która przynosi chwałę cywilizacji, która go stworzyła. Cuda zapewniają swojemu właścicielowi zarówno kulturę jak i unikatowe zdolności.

Rany: Obrażenia zadane jednostkom podczas bitwy. Wszystkie rany są leczone po zakończeniu bitwy.

Credits

Game Design: Kevin Wilson

Special thanks to Tom Ebert, J.R. Godwin, James Hata, Michael Hurley, Pam Vanmuijen, and Team XYZZY. Additionally, a very special thanks to Sid Meier and the good people at Firaxis for letting me play with their toys.

Producer: Sally Hopper

Editing: Mark O'Connor

Proofreading: James Hata, Michael Hurley, Patricia Meredith

Graphic Design: Andrew Navaro, WiL Springer

Art Direction: Zoë Robinson

Map and Building Art: Henning Ludvigsen

Abraham Lincoln Art: Tom Garden

Cover Art: Jung Park

Figure Designs: Jason Beaudoin

Additional art was used from the Firaxis archives. Thanks to all of these artists for their contributions.

Playtesters: C. Biancheria, Bryan Bornmueller, Matt Cary, Joseph L. Casadonte Jr., Anthony Doepner, Shaun Donnelly, Ken Drake, Jean9 Duncan, Tom Ebert, J.R. Godwin, Kyle Hough, John Goodenough, Eric Hanson, James Hata, Steve Horvath, Michael Hurley, David Johnson, Sally Hopper, Troy Karkula, Evan Kinne, Jay Little, Thyme Ludwig, Walter McKinnon, Mitch Melykson, Andrew Meredith, Seana Miller, Alan R. Moon, Erin A. O'Malley, Richard Nauertz, Scott Nicholson, Mario Pawlowski, Thaadd Powell, Guy Reed, Brady Sadler, John Skogerboe, Rob Smolka, Anton Torres, Pam Vanmuijen, BreeAnn Vosberg, Peter Wocken, Kevin Wood, Michelle Zentis

Production Manager: Eric Knight

FFG Lead Producer: Michael Hurley

FFG Lead Developer: Corey Konieczka

Publisher: Christian T. Petersen

Firaxis Credits

Art Director: Steve Ogden

Marketing Director: Kelley Gilmore

Marketing Associate: Peter Murray

Firaxis Playtesters: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray, Brian Wade

2K Credits

Director of Digital Sales: Paul Crockett

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. *Sid Meier's Civilization*, *Civ*, *Civilization*, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and/or foreign countries. Board game design © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, 55113, USA and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Podsumowanie Symboli i Zdolności Kart Technologii

Odblokowywanie Budynków
Karta technologii pozwalająca graczowi budowanie przedstawionego na obrazku budynku po koszcie określonym w ⚒.

Odblokowywanie Rządu
Pozwala graczowi zmianę cywilizacji w określony na karcie rodzaj rządu. Koszt jest równy zero jeśli wykona się zmianę rundę po odblokowaniu danego typu rządu, w innym wypadku gracz musi najpierw zmienić rząd cywilizacji na Anarchy.

Zwiększenie Rozmiaru Talii Kart Kultury
Zwiększenie o jedną kartę dozwolonego rozmiaru talii kart kultury. Wiele technologii może się kumulować z tą.

Stała Zdolność
Karta technologii zapewnia na stałe określoną w niej zdolność. Zdolność może być wykorzystywana jak często gracz tego potrzebuje, chyba, że określono inaczej.

Udoskonalenie Budynków
Oznaczone szarą strzałką po lewej stronie nazwy budynku. Karta pozwala graczowi zbudować budynek przedstawiony na karcie za określony w ⚒ koszt oraz udoskonala wszystkie budynki określonego typu, które ten gracz już posiada (patrz plansza market) do wskazanego rodzaju budynku.

Udoskonalenie jednostki
Udoskonala wszystkie karty jednostek wskazanego typu do stopnia określonego na karcie. Jednostki nigdy nie mogą zostać w ten sposób zdegradowane.

Zyskaj monetę
Gracz otrzymuje monetę, gdy zdobędzie tą technologię.

Zdolność zasobów
Karta technologii pozwala graczowi wydać wskazany rodzaj zasobu aby aktywować określoną zdolność podczas wymienionej fazy w rundzie. Zdolności zasobów mogą być wykorzystane raz na rundę.

Zasoby, które mogą pojawiać się na kartach technologii:

Kadzidło

Żelazo

Jedwab

Szpieg

Uran

Zboże

Dowolny zasób

Index

Anarchy, see Governments
Armies
  Movement 19
  Producing 15
  vs. Units 24
Barbarians 20
Blockades 27
Building New Cities 13
  Placement Restrictions and Example 13
Buildings
  City Walls 17
  Limited 17
  Producing 16
  Replacing 17
  Terrain Restrictions 16
Civilization Sheet Breakdown 7
City Management Phase
  Overview 15
  Devoting to the Arts 17
  Producing
    Buildings 16
    Figures 15–16
    Units 16
    Wonders 17
City Walls, see Buildings
Coins 26
Combat
  Aircraft 25
  Battle Abilities 25
  Battle Hand Size 23
  Bonuses 23
  Fronts and Attacks 24
  Losses and Loot 25
  Resolving 25
  Trumping 25
Components 3–6
Culture
  Blockading 27
  Collecting, see Devoting to the Arts
  Looting 25
  Scout Gathering 26
  Spending 17
Culture Events
  Gaining 17–18
  Hand Size 17
Culture Track
  Advancing on 17
  Spaces 18
Devoting to the Arts 17
First Game for Beginners 8
Game Setup
  General 8–10
  Player 10–12
  Setup Diagram 9
Game Turn Overview 12
Golden Rule 8
Governments
  Anarchy 14
  Changing 14
Great People 18
  Gaining from Villages 20
Harvesting Resources 18
Huts
  Placing 19
  Exploring 20
Map Tiles
  Exploring 19
  Icon Breakdown 7
Movement
  Cities 20
  Crossing Water 19
  Discovering Map Tiles 19–20
  Enemy Figures 20
  Exploring Huts & Villages 20
  Groups 19
  Stacking Limit 19
Production
  Blockading 27
  Rushing with Trade 15
  Scouts Gathering 26
  Spending 15–17
  vs. Trade 14
Research Phase
  Overview 13
  Tech Pyramid 11, 21
  Trade Cost to Research 21
Resources
  Blockading 27
  Collecting, see Harvesting
Resources
  Looting 25
  Scout Gathering 26
  Spending 17
Scouts
  Gathering 26
  Movement 19
  Producing 15
Start of Turn Phase 13–14
  Overview 13
  Building New Cities 13
Tech Cards
  Abilities 21–22, back cover
  Researching 20–21
Tech Pyramid 11, 21
Trade
  Blockading 27
  Collecting 14
  Scouts Gathering 26
  vs. Production 14
Trade Phase
  Overview 14
  Collecting Trade 14
  Negotiating and Trading 15
Units
  Overview 23
  In Battle 24
  Producing 16
  vs. Armies 24
Victory Conditions 2, 22–23
  Culture 22
  Economic 22
  Military 23
  Tech 22
Villages
  Placing 19
  Exploring 20
  Barbarians 20
Wonders
  Discounts on 17
  Obsoleting 27
  Producing 17