

SID MEIER'S

# CIVILIZATION

GRA PLANSZOWA



INSTRUKCJA

# SID MEIER'S CIVILIZATION

## GRA PLANSZOWA

*... i jako ostatni wyewoluował gatunek znany jako homo sapiens.  
Wydawał się być pierwszym wątlym przebłykiem inteligencji.*

*Owoców jego inteligencji było wiele:*

*Ogień, narzędzia i broń*

*Polowania, rolnictwo i dzielenie się jedzeniem,*

*Rodzina, wioska i plemię.*

*Teraz potrzebował tylko jeszcze jednego składnika:*

*Wielkiego przywódcy, który zjednoczy skłócone plemiona,*

*Połączy pod jedną władzą ziemię,*

*Zbuduje dziedzictwo, które przetrwa próbę czasu:*

*Cywilizację.*

## OPIS GRY

*„Przyszłość należy do tych, którzy wierzą w piękno swoich marzeń”*

*–Eleanor Roosevelt*

*Sid Meier's Civilization: Gra planszowa to gra dla 2-4 graczy, jednak najlepiej sprawdzająca się w pełnym, czteroosobowym składzie. Każdy gracz prowadzi innej cywilizacji i stara się poprowadzić swych ludzi do zwycięstwa.*

*Zaczynając od cywilizacji składającej się zaledwie z jednego, słabowitego miasteczka, w którym brakuje większości podstawowych wynalazków, każdy gracz stara się rozwijać swój lud wznosząc nowe miasta oraz unowocześniając je, wynajdując nowe technologie, rozwijając kulturę swojej cywilizacji oraz wydobywając drogie surowce.*

*Wraz z zakładaniem nowych miast oraz poznawaniem otaczającego świata, gracze nawiązują kontakty z mniejszymi cywilizacjami. Niektóre z nich cenią pokój, inne zaś mają bojowe nastawienie. Gracze mogą wchłonąć te pomniejsze cywilizacje do swoich, otrzymując za to pewne nagrody.*

*Jednak najtrudniejszym wyzwaniem przed którym stają gracze jest przeciwstawianie się swoim rywalom w starciach do jakich dochodzi pomiędzy rozwijającymi się cywilizacjami. Gracze mogą postawić na wojnę na otwartym polu, nawiązywać potajemne sojusze lub ścigać się ze sobą o pierwszeństwo w budowie majestatycznych cudów świata – wszystko to, aby zdobyć panowanie na Ziemi.*

## CEL GRY

*„Miejmy wiarę, że prawi mają rację i z tą wiarą do końca wykonujemy nasz obowiązek tak jak go rozumiemy.”*

*–Abraham Lincoln*

*Każdy gracz podczas rozgrywki w Sid Meier's Civilization: Gra planszowa może osiągnąć zwycięstwo na jeden z czterech sposobów:*

**ZWYCIĘSTWO KULTUROWE** zostaje osiągnięte poprzez poświęcanie miast na rzecz sztuki i wydawanie zdobytych w ten sposób punktów kultury na przesunięcie znacznika na koniec toru kultury. Tor kultury został szczegółowo opisany na stronach 17-18.

**ZWYCIĘSTWO TECHNOLOGICZNE** zostaje osiągnięte poprzez wynalezienie technologii *Lot w kosmos*. Aby osiągnąć ten cel, gracz musi sprawić, że jego piramida technologiczna będzie tak wysoka, aby móc na niej umieścić technologię V poziomu. Piramida technologiczna została szczegółowo opisana na stronach 11 oraz 21-22.

**ZWYCIĘSTWO EKONOMICZNE** zostaje osiągnięte poprzez zgromadzenie 15 monet. Monety są miarą potęgi ekonomicznej i zdobywanie ich sprawia, że cywilizacja jest bardziej wydajna. Monety oraz sposoby ich zdobywania zostały szczegółowo opisane na stronie 27.

**ZWYCIĘSTWO MILITARNE** zostaje osiągnięte poprzez podbicie stolicy jednego z przeciwników. Bitwy oraz podbijanie miast zostały szczegółowo opisane na stronach 23-26.

Więcej informacji na temat sposobów osiągnięcia wygranej znajduje się w akapicie „Zwycięstwo” na stronie 23.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Poniższa część zawiera listę elementów wchodzących w skład *Sid Meier's Civilization: Gra planszowa*:

- Niniejsza instrukcja
- Plansza rynku
- 6 arkuszy cywilizacji
- 6 wskaźników wymiany handlowej
- 6 wskaźników ekonomii
- 6 plastikowych łączników (do wskaźników wymiany handlowej i ekonomii)
- 6 domowych kafelków mapy (po 1 dla każdej cywilizacji)
- 14 neutralnych kafelków mapy
- 12 znaczników miast (po 3 na gracza)
- 24 plastikowe pionki armii (po 6 na gracza)
- 8 plastikowych pionków wozów (po 2 na gracza)
- 1 biały, plastikowy pionek armii rosyjskiej
- 55 kwadratowych kart jednostek:
  - » 15 kart jednostek artylerii
  - » 15 kart jednostek piechoty
  - » 15 kart jednostek jazdy
  - » 8 kart jednostek lotnictwa
  - » 2 karty premii bitewnej
- 224 małe karty:
  - » 4 karty przygotowania gry (po 1 na gracza)
  - » 16 kart ustrojów społecznych (po 4 na gracza)
  - » 144 karty technologii (po 36 na gracza)
  - » 1 karta technologii *Lot w kosmos*
  - » 47 kart wydarzeń kulturalnych
  - » 12 kart cudów świata
- 12 znaczników cudów świata (4 antyczne, 4 średniowieczne, 4 współczesne)
- 6 znaczników poziomu kultury (po 1 na cywilizację)
- 18 znaczników wielkich ludzi
- 28 znaczników technologii militarnych (po 7 na gracza)
- 49 znaczników budynków:
  - » 10 znaczników Portów
  - » 6 znaczników Placówek handlowych
  - » 6 znaczników Warsztat/Kopalnia żelaza
  - » 6 znaczników Biblioteka/Uniwersytet
  - » 6 znaczników Spichlerz/Akwedukt
  - » 5 znaczników Targowisko/Bank
  - » 5 znaczników Świątynia/Katedra
  - » 5 znaczników Koszary/Akademia
- 20 znaczników chatk
- 10 znaczników wiosek
- 12 znaczników katastrof
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 16 znaczników surowców
- 90 żetonów kultury
- 28 żetonów ran
- 75 żetonów monet
- 4 arkusze pomocnicze (po 1 na gracza)

## OPIS ELEMENTÓW

Poniższa część pozwala zidentyfikować poszczególne elementy gry *Sid Meier's Civilization: Gra Planszowa*.

### PLANSZA RYNKU

Plansza rynku składa się z dwóch głównych obszarów – RYNKU oraz OBSZARU KULTURY. Rynek, znajdujący się w górnej części, to miejsce gdzie układane są cuda świata, budynki oraz jednostki, które mogą kupić gracze. Obszar kultury, znajdujący się w dolnej części, zawiera tor kultury, który służy do śledzenia postępu na drodze do zwycięstwa kulturowego oraz wskazuje miejsca, w których w trakcie rozgrywki mają być przechowywane karty wydarzeń kulturalnych.



### ARKUSZE CYWILIZACJI

Każdy gracz otrzymuje arkusz cywilizacji, który opisuje specjalne właściwości jego cywilizacji. W celu uzyskania dodatkowych informacji patrz „Opis arkusza cywilizacji” na stronie 7.



### WSKAŹNIKI WYMIANY HANDLOWEJ I EKONOMII ORAZ PLASTIKOWE ŁĄCZNIKI

Wskaźniki wymiany handlowej i ekonomii należy przyczepić do arkuszy cywilizacji przy pomocy plastikowych łączników. Są one wykorzystywane do oznaczania obecnego poziomu wymiany handlowej danej cywilizacji oraz liczby posiadanych przez nią monet.



## KAFELKI MAPY

Kafelki te dzielą się na kafelki domowe oraz neutralne kafelki mapy. Wykorzystywane są do tworzenia planszy głównej. Każdy kafelek mapy składa się z 16 pól terenu. Więcej szczegółów na ich temat znajduje się na stronie 7 w ramce „Kafelki mapy oraz opis symboli”.

### DOMOWE KAFELKI MAPY

Każdy z tych sześciu kafelków jest przypisany do konkretnej cywilizacji, a na tylnej stronie każdego domowego kafelka znajduje się portret przywódcy danej cywilizacji. Kafelki domowe każdego gracza jest miejscem, w którym jego cywilizacja rozpoczyna na początku rozgrywki.



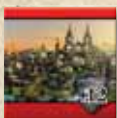
### NEUTRALNE KAFELKI MAPY

Te czternaście kafelków nie jest przypisanych do żadnej konkretnej cywilizacji. Zamiast tego w ramach przygotowania gry tasuje się je i rozkłada zakryte w losowy sposób w celu przygotowania pozostałej części mapy.

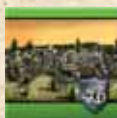


## ZNACZNIKI MIAST

Miasta są na mapie oznaczane przy pomocy znaczników. Każdy gracz otrzymuje trzy znaczniki miast – jedną stolicę oraz dwa zwykłe miasta. Po drugiej stronie znaczników miast przedstawione są ufortyfikowane miasta.



STOLICA



MIASTO



UFORTYFIKOWANA STOLICA



UFORTYFIKOWANE MIASTO

## PLASTIKOWE PIONKI ARMII I WOZÓW

Te plastikowe pionki reprezentują armie oraz wozy rozpoznawcze graczy. Plastikowe flagi to **ARMIE** i reprezentują siły militarne graczy. Plastikowe wozy to **WOZY ROZPOZNAWCZE** i reprezentują nie-militarne siły graczy.

**Uwaga:** Biały pionek armii jest wykorzystywany przez gracza prowadzącego Rosję, zgodnie z tym jak to opisano na stronach 10-11.



PIONKI ARMII



PIONKI WOZÓW

## KARTY JEDNOSTEK

Każda karta jednostki reprezentuje jedną jednostkę artylerii, piechoty, jazdy lub lotnictwa. Każda karta jednostki (za wyjątkiem lotnictwa) przedstawia przy każdej krawędzi jedną z czterech wersji danej jednostki. Każdy gracz używa najsilniejszej wersji danej jednostki, zgodnie z tym, na co pozwala piramida technologiczna jego cywilizacji. Karty jednostek zostały dokładnie opisane na stronach 23-24.



## KARTY PREMII BITEWNEJ

Karty te są wykorzystywane na początku bitwy do oznaczenia przewagi w sile, którą w trakcie bitwy jeden gracz ma nad drugim.



## KARTY PRZYGOTOWANIA GRY

Karty przygotowania gry zawierają wypis wszystkich elementów, z którymi gracze rozpoczynają rozgrywkę. Na drugiej stronie tych kart pokazane są wszystkie elementy, które gracze mogą budować na początku gry oraz początkowe wartości wszystkich ważnych cech cywilizacji, takich jak prędkość podróży.



## KARTY USTROJÓW SPOŁECZNYCH

Karty te są wykorzystywane do oznaczania ustroju społecznego, pod którym w danym momencie znajduje się cywilizacja gracza. Każda karta jest dwustronna i przedstawia inny rodzaj ustroju po każdej ze stron. Arkusz cywilizacji gracza przedstawia ustrój społeczny, pod którym cywilizacja rozpoczyna rozgrywkę. Więcej szczegółów na temat ustrojów społecznych znajduje się na stronie 14.



## KARTY I ZNACZNIKI CUDÓW ŚWIATA

Cuda świata to zapierające dech w piersi, inspirujące monumenty lub osiągnięcia, które zapewniają cywilizacji miejsce w historii ludzkości. Każdy cud świata ma swoją kartę oraz odpowiadający jej znacznik. Na karcie przedstawiono koszt cudu oraz jego zdolność, podczas gdy znacznik wyznacza jego położenie na mapie. Więcej informacji na temat cudów świata znajduje się na stronie 17.



KARTY CUDÓW ŚWIATA

ZNACZNIKI CUDÓW ŚWIATA

## KARTY TECHNOLOGII

Karty technologii reprezentują różnorodne technologie i odkrycia, nad którymi cywilizacja może prowadzić badania, aby zyskać dzięki temu dostęp do budynków, jednostek, ustrojów społecznych lub innych zdolności. Każdy gracz otrzymuje identyczną talię kart technologii, przy pomocy której oznacza postęp technologiczny swojej cywilizacji. Szczegółowy opis kart technologii oraz piramidy technologicznej znajduje się na stronach 11 oraz 21-22.

**Uwaga:** *Lot w kosmos* jest specjalną technologią V poziomu, której wynalezienie kończy grę. W związku z tym w pudełku z grą znajduje się tylko jedna kopia tej karty.



## ZNACZNIKI POZIOMU KULTURY

Znaczniki te są wykorzystywane do oznaczania postępu gracza na torze kultury. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 17 w akapicie „B. Poświęcenie na rzecz sztuki”.



## ZNACZNIKI WIELKICH LUDZI

Znaczniki wielkich ludzi reprezentują sławnych lub ważnych ludzi, którzy występują w danej cywilizacji. W grze występuje sześć rodzajów wielkich ludzi, które zostały zaprezentowane poniżej:



ARTYSTA



BUDOWNICZY



GENERAL



SPOŁECZNIK



PRZEMYSŁOWIEC



NAUKOWIEC

## KARTY WYDARZEŃ KULTURALNYCH

Karty wydarzeń kulturalnych są podzielone na trzy talie – antyczną (jedna kolumna), średniowieczną (dwie kolumny) oraz nowoczesną (trzy kolumny). Gracze zdobywają te karty dokonując postępu na torze kultury.

Wydarzenia kulturalne przedstawiają różnorodne efekty stworzone po to, aby pomóc graczowi, który zagra dane wydarzenie lub aby wyrządzić krzywdę przeciwnikom tego gracza. Wydarzenia kulturalne zostały szczegółowo opisane na stronie 18.



## ZNACZNIKI TECHNOLOGII MILITARNYCH

Znaczniki te są wykorzystywane do oznaczania technologii militarnych gracza. Więcej informacji na ich temat znajduje się na stronie 21 w akapicie „Rozwijanie jednostek”.



## ZNACZNIKI BUDYNKÓW

Znaczniki budynków są wykorzystywane do oznaczania usprawnień, które gracz wybudował na peryferiach danego miasta. Na ogół znaczniki te zwiększają poziom wymiany handlowej, produkcji lub kultury, które miasto zapewnia w każdej turze, jednak mogą one oznaczać także inne premie. Dokładny opis znaczników budynków znajduje się na stronach 16-17.



## ZNACZNIKI CHATEK ORAZ WIOSEK

Kiedy gracze badają mapę, mogą napotkać pomniejsze cywilizacje. **CHATKA** reprezentuje pokojowo nastawioną cywilizację, która może w łatwy sposób zostać zaabsorbowana, podczas gdy **WIOSKA** oznacza cywilizację o bojowym nastawieniu, która musi zostać podporządkowana przy pomocy starcia siłowego. Chatki i wioski zostały dokładnie opisane na stronie 20.



CHATKA



WIOSKA

## ZNACZNIKI KATASTROF

Znaczniki katastrof (przedstawiające z jednej strony równinę, a z drugiej pustynię) są wykorzystywane do oznaczania efektów kart wydarzeń *Wylesienie* oraz *Susza*. Wydarzenia kulturalne są dokładnie opisane na stronie 18.



## ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA

Znacznik pierwszego gracza służy do oznaczania gracza, który jako pierwszy wykonuje ruch podczas każdej fazy w danej turze.



## ZNACZNIKI SUROWCÓW HANDLOWYCH

Na mapie występują określone rodzaje surowców, które mogą być zdobywane przez graczy i wykorzystywane później do aktywowania zdolności surowców przedstawionych na kartach technologii. Cztery główne surowce dostępne w grze to:



ZBOŻE



JEDWAB



KADZIDŁA



ŻELAZO

Ponadto w grze występują dwa surowce, których nie można zbierać bezpośrednio z mapy:



SZPIEG



URAN

Szpiedzy i uran nigdy nie są dostępne do zebrania z mapy. Zamiast tego szpiegów można otrzymać w chatkach i wioskach, podczas gdy uran można znaleźć tylko w wioskach i to wyjątkowo rzadko.

## ŻETONY KULTURY

Żetony te są wykorzystywane do oznaczania niewykorzystanej kultury dopóki nie zostanie ona wydana do poruszenia znacznika kultury na torze kultury. Kultura jest na ogół zdobywana poprzez poświęcenie miasta na rzecz sztuki, tak jak to opisano na stronie 17.



## ŻETONY RAN

Żetony ran są wykorzystywane do oznaczania obrażeń zadanych jednostkom podczas bitwy. Walka została szczegółowo opisana na stronach 23-26.



## ŻETONY MONET

Żetony monet są wykorzystywane do oznaczania monet otrzymywanych dzięki konkretnym kartom technologii, takim jak *Demokracja*. Kiedy moneta jest otrzymywana w wyniku wykorzystania technologii, na danej karcie technologii należy umieścić żeton monety oraz przesunąć o jedno pole wskaźnik ekonomii gracza. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 27.



## ARKUSZE POMOCNICZE

Po jednej stronie arkuszy pomocniczych przedstawiony został przebieg tury, a po drugiej znajduje się podsumowanie kosztów przedmiotów oraz inne ważne zasady.



## OPIS ARKUSZA CYWILIZACJI

Na każdym arkuszu cywilizacji znajduje się nazwa cywilizacji (A), przywódca (B), specjalne zdolności (C), początkowy ustrój społeczny (D) oraz początkowa technologia (E). Na każdym arkuszu cywilizacji znajdują się także dwa wskaźniki (F). Obecny poziom wymiany handlowej cywilizacji (↻) jest oznaczany przy pomocy większego, zewnętrznego wskaźnika, podczas gdy całkowita liczba monet (☉) jest oznaczana przy pomocy mniejszego, wewnętrznego wskaźnika.

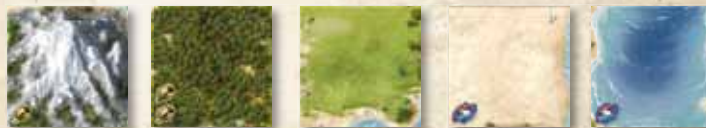


## KAFELKI MAPY ORAZ OPIS SYMBOLI

Każdy kafelek mapy składa się z 16 pól terenu. Na każdym polu może znajdować się jeden lub więcej symboli i/lub surowców, które dane pole może zapewnić graczom.



W grze występuje pięć rodzajów terenu, które mogą występować na kafelkach mapy:



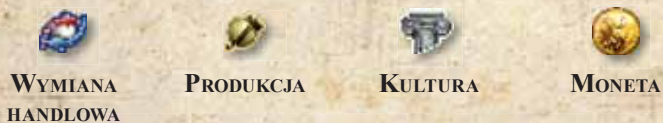
GÓRY LAS RÓWNINA PUSTYNIA WODA

Na polach mogą występować także CUDA NATURY, które zapewniają kulturę (♥) poza normalnymi symbolami związanymi z danym rodzajem terenu.



GÓRY LAS RÓWNINA PUSTYNIA WODA

Na polu mogą znajdować się następujące symbole:



Na polu mogą także znajdować się następujące surowce:



Na mapie mogą także wystąpić inne ważne symbole takie jak:



SUGEROWANE MIEJSCE NA STOLICĘ DLA NOWYCH GRACZY

# PRZYGOTOWANIE

## PIERWSZEJ ROZGRYWKI

„Przeszłość to nic innego jak początek początku i wszystko co jest i było, stanowi tylko brzask świtania.”

–H. G. Wells

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki w *Sid Meier's Civilization: Gra planszowa* należy delikatnie wypchnąć z ramek kartonowe elementy, pilnując przy tym, aby znajdowały się one z dala od małych dzieci i zwierząt.

Następnie należy wziąć arkusze cywilizacji, wskaźniki wymiany handlowej, wskaźniki ekonomii oraz plastikowe łączniki i złożyć je razem, tak jak to pokazano poniżej.



Podczas pierwszej rozgrywki sugeruje się, aby nowi gracze rozegrali uproszczoną rozgrywkę szkoleniową. Po prostu należy odłożyć do pudełka **Egipt, Rzym oraz cuda świata (zarówno karty jak i znaczniki)**, a w trakcie rozgrywki ignorować zasady związane z cudami świata. Poza tymi zmianami należy rozgrywać normalną partię, dopóki jeden z graczy nie zbuduje trzeciego miasta. W tym momencie należy zakończyć rozgrywkę oraz (jeżeli gracze mają na to ochotę oraz wolny czas) rozpocząć nową rozgrywkę po dodaniu z powrotem Egiptu, Rzymu oraz cudów świata. Celem rozgrywki szkoleniowej jest zapoznanie graczy z różnorodnymi elementami gry, dlatego nie ma w niej zwycięzców ani przegranych.

## ZŁOTA ZASADA

Wiele z występujących w grze zdolności oraz kart pozwala graczom na łamanie zasad w różnorodny sposób. W przypadku gdy zdolność lub karta jest sprzeczna z ogólnymi zasadami, pierwszeństwo ma zdolność lub karta.

# OGÓLNE PRZYGOTOWANIE

Poniższa część wyjaśnia ogólne przygotowanie gry.

## 1. WYBÓR CYWILIZACJI ORAZ KOLORÓW

Każdy gracz losuje arkusz cywilizacji i kładzie go odkrytego przed sobą. Opcjonalnie, gracze mogą sami wybrać swoje cywilizacje, jeżeli wszyscy wyrażą na to zgodę. Wszystkie niewykorzystywane arkusze cywilizacji należy odłożyć do pudełka. Następnie każdy gracz wybiera swój kolor.

## 2. ROZDZIELENIE ELEMENTÓW GRACZY

Każdy gracz otrzymuje następujące elementy w swoim kolorze:

- Osiem plastikowych pionków (6 armii oraz 2 wozy)
- Trzy znaczniki miast (1 stolica i 2 miasta)
- Cztery znaczniki technologii militarnych
- Jedną talię 36 kart technologii

Gracze otrzymują także:

- Po jednym arkuszu pomocniczym
- Po jednej karcie przygotowania gry
- Po jednej talii ustrojów społecznych (4 karty)

## 3. PRZYGOTOWANIE PLANSZY RYNKU

Planszę rynku należy położyć po jednej stronie stołu, tak jak to pokazano na rysunku na stronie 9. Na planszy należy ułożyć następujące elementy:

### A. KARTY JEDNOSTEK

Karty jednostek należy podzielić zgodnie z rodzajami na artylerię, piechotę, jazdę oraz lotnictwo. Następnie każdą talię należy osobno potasować i położyć zakrytą na oznaczonym polu. **Na koniec każdemu z graczy należy dać po jednej jednostce artylerii, piechoty oraz jazdy.** Jednostki te są układane zakryte na jednej talii obok gracza i są określane mianem jego **DOSTĘPNYCH SIŁ**.

### B. ZNACZNIKI TECHNOLOGII MILITARNYCH

Każdy gracz bierze swoje znaczniki technologii militarnych o najniższej randze (jeden pagon z jednej strony i dwa pagony z drugiej) dla artylerii, piechoty oraz jazdy, po czym kładzie je na polach obok odpowiednich talii jednostek układając je tak, aby widoczna była strona z jednym pagonem. Ponadto każdy gracz bierze swój znacznik lotnictwa i kładzie go poniżej talii lotnictwa tak, aby strona z gwiazdką była niewidoczna. Pozostałe znaczniki technologii militarnych są odkładane chwilowo na bok.

### C. ZNACZNIKI BUDYNKÓW

Znaczniki budynków należy podzielić zgodnie z rodzajami i ułożyć na oznaczonych polach. Należy zauważyć, że budynki, które obok nazwy mają strzałkę to rozwinięta wersja budynku znajdująca się po drugiej stronie żetonu z nierozwiniętym budynkiem.

### D. KARTY CUDÓW ŚWIATA (NIEWYKORZYSTYWANE PODCZAS ROZGRYWKI SZKOLENIOWEJ)

Talię cudów świata należy przygotować osobno tasując antyczne, średniowieczne oraz nowoczesne cuda świata. Nowoczesne cuda świata należy położyć zakryte na górnym polu rynku



# PRZYGOTOWANIE GRY (RYSUNEK)

(Cyfry odnoszą się do etapów Ogólnego przygotowania gry.)



## PRZYGOTOWANIE MAPY W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY GRACZY

(Strzałki wskazują orientację kafelka).



cudów świata. Następnie na nich należy położyć (także zakryte) średniowieczne cuda świata. Na koniec antyczne cuda świata należy położyć odkryte na czterech polach pod talią cudów.

**Wyjątek:** Jeżeli w grze bierze udział Egipt, Egipt otrzymuje jeden losowy antyczny cud świata zanim pozostałe karty zostaną ułożone na rynku. Następnie z talii należy odkryć jeden średniowieczny cud świata i położyć go na rynku, aby zapisać wolne miejsce.

#### E. ZNACZNIKI CUDÓW ŚWIATA (NIEWYKORZYSTYWANE PODCZAS ROZGRYWKI SZKOLENIOWEJ)

Należy spojrzeć na cztery odkryte karty cudów świata znajdujące się na polach rynku pod talią cudów świata, dla każdej z nich znaleźć pasujący znacznik cudu świata i położyć go obok danej karty cudu świata.

#### F. KARTY WYDARZEŃ KULTURALNYCH

Karty wydarzeń kulturalnych należy podzielić na talię antyczną (jedna kolumna), średniowieczną (dwie kolumny) oraz nowoczesną (trzy kolumny). Każdą z tych talii należy osobno potasować i położyć zakrytą we wskazanym miejscu, poniżej toru kultury znajdującego się w dolnej części planszy rynku.

#### G. ZNACZNIKI POZIOMU KULTURY

Każdy gracz bierze znacznik kultury przedstawiający jego przywódcę i kładzie go na początkowym polu toru kultury.

### 4. PRZYGOTOWANIE RYNKU SUROWCÓW

Obok planszy rynku należy umieścić po jednym żetonie surowca każdego rodzaju za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce. Na przykład, jeżeli w rozgrywce bierze udział trzech graczy, wykorzystuje się po trzy żetony każdego surowca, a pozostałe żetony surowców należy odłożyć do pudełka.

### 5. ZBUDOWANIE MAPY

Każdy gracz bierze swój domowy kafelek mapy (kafelki mapy, który z tyłu przedstawia portret przywódcy gracza) i kładzie go odkrytego przed sobą, zorientowanego tak jak to pokazano na rysunku przygotowania mapy dla odpowiedniej liczby graczy. Niewykorzystane kafelki domowe należy odłożyć do pudełka. Następnie jeden gracz tasuje neutralne kafelki mapy i rozkłada je zakryte, budując pozostałą część mapy tak, jak to pokazano na rysunku na stronie 9. Wszelkie niewykorzystywane neutralne kafelki mapy są bez podglądania odkładane do pudełka.

### 6. POTASOWANIE LOSOWYCH ZNACZNIKÓW

Znaczniki wielkich ludzi należy położyć zakryte obok planszy rynku i wymieszać je, pilnując aby żaden nie został odkryty. Tę samą czynność należy wykonać ze znacznikami chatki i wioski.

### 7. PRZYGOTOWANIE BANKU ŻETONÓW

Żetony kultury, ran oraz monet należy położyć obok planszy rynku w trzech osobnych stosach.

### 8. UŁOŻENIE SPECJALNYCH

#### KART I ZNACZNIKÓW

Karty premii bitewnej oraz kartę technologii *Lot w kosmos* należy położyć odkryte obok planszy razem ze znacznikami katastrof.

## 9. WYBÓR PIERWSZEGO GRACZA

Należy wyłonić pierwszego gracza. Zostaje nim osoba, która jest w stanie wymienić najwięcej swoich przodków z poprzednich pokoleń lub zostaje on wyłoniony w sposób losowy. Wybrany gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Na koniec każdy gracz indywidualnie przygotowuje swoją cywilizację wykonując czynności opisane w następnym akapicie.

## PRZYGOTOWANIE GRACZY

Po zakończeniu ogólnego przygotowania gry, każdy gracz wykonuje następujące czynności:

### 1. UMIESZCZENIE STOLICY

Każdy gracz wybiera jedno z czterech pól znajdujących się na środku jego domowego kafelka mapy i kładzie na nim swoją stolicę. W przypadku pierwszej rozgrywki sugeruje się, aby wybrać pole wskazane przez początkową strzałkę (oznaczone poniżej czerwoną ramką).



Gracz kładzie swój znacznik stolicy na wybranym polu, stroną bez fortyfikacji do góry. Pole to jest nazywane **CENTRUM MIASTA**, podczas gdy osiem sąsiadujących z nim pól (pola, które na poniższym rysunku są wskazane przez strzałki) nazywanych jest **PERYFERIAMI MIASTA**.



## 2. OTRZYMANIE PREMII ZWIĄZANEJ Z CYWILIZACJĄ

Każdy gracz spogląda na swój arkusz cywilizacji i sprawdza jaką premię otrzymuje na początku rozgrywki (jeśli otrzymuje jakąkolwiek). Premie te zostały opisane poniżej:

### AMERYKA

Ameryka otrzymuje losowego wielkiego człowieka. Pod koniec przygotowania Ameryka kładzie tego wielkiego człowieka na peryferiach swojej stolicy. (Podczas pierwszej rozgrywki sugeruje się, aby tego wielkiego człowieka położyć na polu równiny znajdującym się obok stolicy).

### CHINY

Chiny zaczynają z ufortyfikowaną stolicą. Znacznik chińskiej stolicy należy odwrócić na drugą stronę tak, aby pokazywał stronę ufortyfikowaną (zamiast strony bez fortyfikacji).

### EGIPT

Egipt otrzymuje losowy antyczny cud świata. Cud ten należy wziąć z planszy rynku podczas ogólnego przygotowania gry. Znacznik tego cudu świata należy umieścić na peryferiach stolicy gracza. (Podczas pierwszej rozgrywki sugeruje się, aby ten cud świata położyć na polu równiny znajdującym się obok stolicy).

### NIEMCY

Niemcy zaczynają z dwoma dodatkowymi jednostkami piechoty, pochodzącymi z planszy rynku i dokładanymi do dostępnych sił gracza.

### RZYM

Rzym rozpoczyna rozgrywkę pod rządami *Republiki* zamiast *Despotyzmu*, jak jest to później opisane w punkcie 5 przygotowania graczy.

### ROSJA

Rosja bierze biały pionek armii rosyjskiej i dokłada do swoich pionków. Kiedy podczas etapu 3 (poniżej) pionki są układane na planszy, Rosja umieszcza na planszy także biały pionek. Ponadto Rosja rozpoczyna rozgrywkę pod rządami *Komunizmu* zamiast *Despotyzmu*, jak jest to później opisane w punkcie 5 przygotowania graczy.

## 3. USTAWIENIE PIONKÓW

Każdy gracz bierze jeden pionek swojej armii oraz jeden pionek swojego wozu i stawia je na jednym (lub dwóch różnych) polach na peryferiach swojej stolicy. Pionki nie mogą być na początku gry ustawiane na polach wody.

## 4. NAUKA POCZĄTKOWEJ TECHNOLOGII

Każdy gracz spogląda na dolną część swojego arkusza cywilizacji, aby sprawdzić z jaką kartą technologii rozpoczyna grę. Odszukuje w swojej talii technologii wskazaną kartę i kładzie ją odkrytą przed sobą, zostawiając obok niej dużo wolnego miejsca.

**Uwaga:** Poziom początkowej technologii nie ma znaczenia podczas przygotowania. Technologia jest zawsze umieszczana w dolnym rzędzie piramidy technologicznej gracza. Jeżeli inny gracz nauczy się tej technologii w dowolny sposób, wtedy pod uwagę brany jest normalny poziom karty (W celu uzyskania dodatkowych informacji na temat kart technologii patrz ramka „Piramida technologiczna” w dolnej części tej strony oraz akapit „Badania” na stronie 20).

## PIRAMIDA TECHNOLOGICZNA

Podczas rozgrywki każda cywilizacja musi rozwijać się społecznie i technologicznie, w przeciwnym wypadku będzie na gorszej pozycji niż bardziej zaawansowane cywilizacje. Rozwój ten jest reprezentowany przez karty technologii.

Karty technologii wynalezionych przez gracza są układane w piramidę wraz z ich zdobywaniem. Technologie I poziomu są umieszczane w dolnym rzędzie piramidy (wraz z początkową technologią gracza), technologie II poziomu tworzą drugi rząd itd.

aż do V poziomu. Podczas gdy gracz może nauczyć się dowolnej liczby technologii I poziomu, każda technologia II poziomu, nad którą gracz przeprowadzi badania, musi być umieszczona ponad dwiema technologiami I poziomu, tak jak to pokazano poniżej. Podobnie, każda technologia III poziomu, której gracz się nauczy, musi być umieszczona ponad dwiema technologiami II poziomu itd. Więcej informacji na ten temat znajduje się w akapicie „Badania” na stronie 20.



## 5. USTANOWIENIE POCZĄTKOWYCH USTROJÓW SPOŁECZNYCH

Każdy gracz układa w stos swoje karty ustrojów społecznych w taki sposób, aby karta *Despotyzm/Republika* znalazła się na wierzchu, *Despotyzmem* do góry. Następnie gracze kładą te stosy na wskazanym polu na swoich arkuszach cywilizacji.

**Wyjątki:** Rzym rozpoczyna jako *Republika*, a Rosją rządzi *Komunizm*. Cywilizacje te na wierzchu swoich stosów muszą ułożyć odpowiednie karty (zamiast *Despotyzmu*).

**Uwaga:** Karty ustrojów społecznych przedstawiają po obu stronach różne rodzaje ustrojów.

## 6. USTAWIENIE WSKAŹNIKA WYMIANY HANDLOWEJ

Każdy gracz zlicza wszystkie symbole wymiany handlowej (☞) znajdujące się na ośmiu polach na peryferiach jego stolicy i następnie ustawia wskaźnik wymiany handlowej znajdujący się na jego arkuszu cywilizacji (większy, zewnętrzny wskaźnik) tak, aby wskazywał tę wartość. Na przykład, jeżeli na peryferiach stolicy gracza znajdują się trzy symbole wymiany handlowej, gracz ustawia swój wskaźnik na „3”.

**Uwaga:** Gracze otrzymują punkty wymiany handlowej ponownie podczas pierwszej tury gry.

## 7. USTAWIENIE WSKAŹNIKA EKONOMII

Każdy gracz ustawia na „0” wskaźnik ekonomii znajdujący się na jego arkuszu cywilizacji (mniejszy, wewnętrzny wskaźnik).

**Uwaga:** Może się zdarzyć, że niektórzy gracze otrzymają w trakcie przygotowania monetę uzyskując ją z planszy lub dzięki swojemu wielkiemu człowiekowi. W takim wypadku gracz ustawia swój znacznik ekonomii na wartości równej liczbie posiadanych monet.

## 8. UŁOŻENIE NIETYBUKOWANYCH PIONKÓW

Na koniec każdy gracz układa obok swojego arkusza cywilizacji jeden znacznik miasta, pięć pozostałych pionków armii oraz pozostały pionek wozu, aby oznaczyć, że są one gotowe do budowy. Drugi znacznik miasta należy odłożyć na bok, dopóki gracz nie wynajdzie technologii *Irygacja*. Kiedy to zrobi znacznik ten zostanie dołożony do elementów dostępnych dla niego.

## OGÓLNY OPIS PRZEBIEGU TURY

Rozgrywka w grę *Sid Meier's Civilization: Gra planszowa* składa się z TUR, z których każda podzielona jest na pięć FAZ. Fazy te są wykonywane w kolejności przedstawionej poniżej. Podczas każdej fazy każdy gracz, zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, ma możliwość wykonania akcji powiązanych z daną fazą. Fazy wchodzące w skład tury są następujące:

1. **Początek tury**
2. **Handel**
3. **Zarządzanie miastami**
4. **Ruch**
5. **Badania**

### 1. POCZĄTEK TURY

Podczas tej fazy znacznik pierwszego gracza jest przekazywany w lewo (poza pierwszą turą). Następnie nowy pierwszy gracz wykonuje dowolne akcje związane z początkiem tury (występujące na ogół na kartach cudów świata lub kartach wydarzeń kulturalnych), buduje nowe miasta (patrz strona 13) oraz, jeżeli chce, zmienia ustrój społeczny (patrz strona 14). Po tym jak pierwszy gracz zakończy swoją Fazę Początku tury, gracz po jego lewej rozpoczyna swoją Fazę Początku tury. Proces ten jest kontynuowany dopóki wszyscy gracze nie zakończą swojej Fazy Początku tury.

### 2. HANDEL

Podczas tej fazy każdy gracz zbiera punkty wymiany handlowej ze wszystkich swoich miast, a następnie gracze mogą ze sobą negocjować, wymieniając się różnymi rodzajami surowców lub mogą składać sobie w zamian za nie obietnice (patrz strony 14-15). **W celu zaoszczędzenia czasu faza ta może być wykonywana równocześnie przez wszystkich graczy.**

### 3. ZARZĄDZANIE MIASTAMI

W Fazie Zarządzania miastami pierwszy gracz wykonuje jedną akcję każdym ze swoich miast. Miasto może w ramach akcji coś wyprodukować (na przykład budynek lub kartę jednostki), poświęcić się na rzecz sztuki, aby otrzymać kulturę lub zebrać surowiec (patrz strony 15-18). Po tym jak pierwszy gracz zakończy swoją Fazę Zarządzania miastami, gracz po jego lewej wykonuje swoją Fazę Zarządzania miastami itd. dopóki wszyscy tego nie zrobią.

### 4. RUCH

Podczas Fazy Ruchu pierwszy gracz porusza każdy ze swoich pionków (armie oraz wozy) o maksymalnie tyle pól, ile wynosi jego obecna prędkość podróży. Prędkość podróży cywilizacji na początku wynosi 2 i może być zwiększana przy pomocy określonych kart technologii takich jak *Żeglarstwo*. Ruch może wywołać bitwy lub odkrycie zakrytych kafelków mapy (patrz strona 19). Po tym jak pierwszy gracz w pełni zakończy swoją Fazę Ruchu, gracz po jego lewej w całości wykonuje swoją Fazę Ruchu itd., dopóki wszyscy tego nie zrobią.

### 5. BADANIA

Podczas Fazy Badań każdy gracz może nauczyć się jednej technologii wydając punkty wymiany handlowej. Następnie dokłada swoją nowo poznaną technologię do swojej piramidy technologicznej (patrz strona 20). **W przeciwieństwie do pozostałych faz, faza ta jest zawsze wykonywana równocześnie przez wszystkich graczy.**

# SZCZEGÓŁOWY OPIS

## PRZEBIEGU TURY

Ta część szczegółowo opisuje każdą fazę występującą w trakcie tury.

### 1. POCZĄTEK TURY

Podczas tej fazy gracze mogą rozwijać swoje cywilizacje i zmieniać ustroje społeczne pod którymi się one znajdują. Pierwszy gracz jako pierwszy ma możliwość wykonania tych czynności podczas Fazy Początku tury. Po tym jak wykona wszystkie akcje początku tury, które chce, kolejka przechodzi na gracza po lewej. Następny gracz może wykonać wszystkie akcje początku tury, które chce, dopóki wszyscy z grających nie będą mieli takiej możliwości.

### BUDOWA NOWYCH MIAST

„Nie należy mylić miasta wspianalego, z populistycznym.”

—Arystoteles

Aby zdobyć dominację, cywilizacja gracza musi rozwijać się geograficznie poza swoje ograniczone, prowincjonalne początki. Akcja budowy nowych miast pozwala cywilizacji na zrobienie tego. Akcja ta umożliwia graczowi budowę nowego miasta, które to pozwala mu na wykonanie większej liczby akcji miejskich podczas każdej tury.

Podczas Fazy Początku tury, jeżeli gracz ma wybudowanych mniej miast niż wynosi jego maksymalna liczba miast (normalnie dwa; trzy, jeżeli posiada technologię *Irygacja*), może zbudować na mapie jedno lub więcej miast, pod warunkiem, że nie sprawi to, że gracz przekroczy swojej maksymalnej liczby miast.

W celu wybudowania nowego miasta gracz musi mieć pionek wozu (reprezentujący osadników) na każdym polu, na którym chce umieścić znacznik miasta. Ponadto pole to musi spełniać następujące wymagania:

- Nie może być polem wody.
- Z polem musi sąsiadować osiem odkrytych pól (miasta nie mogą być umieszczane przy krawędzi mapy ani obok zakrytych kafelków mapy).
- Pole nie może sąsiadować ze znacznikiem chatki lub wioski (jednak po tym jak znaczniki zostaną usunięte z planszy, pola na których się znajdowały stają się normalnie dostępne).
- Pole nie może sąsiadować z pionkiem wroga (zarówno armią jak i wozem). Przyjazne jednostki mogą sąsiadować z polem lub mogą znajdować się nawet na tym samym polu co wóz.
- Pole musi znajdować się w odległości co najmniej trzech pól od innego znacznika miasta, także na ukos (peryferia miast nie mogą nachodzić na siebie).

Jeżeli powyższe warunki są spełnione, gracz poświęca wóz, zdejmując go z planszy i odkładając na swój arkusz cywilizacji. Następnie gracz umieszcza na danym polu znacznik miasta, stroną bez fortyfikacji do góry. Jak wspomniano wcześniej, pole to nazywane jest **CENTRUM MIASTA** nowego miasta, a osiem pól, które z nim sąsiadują to **PERYFERIA MIASTA**.

**Uwaga:** Centrum miasta nigdy niczego nie generuje. Symbole znajdujące się na polu pod nim zostają trwale wymazane dopóki znajduje się na nich znacznik miasta. Tylko pola znajdujące się na peryferiach miasta zapewniają symbole oraz surowce.

Jeżeli na polu, na którym zostało wybudowane miasto, znajdowały się przyjazne jednostki (poza poświęconym wozem), gracz natychmiast przesuwa je na sąsiednie pole, na którym mogą one zakończyć ruch zgodnie z zasadami.

Miasto zaczyna generować punkty wymiany handlowej oraz produkcję od razu, tak więc zapewnia punkty wymiany handlowej już podczas Fazy Handlu następującej w tej turze (patrz strona 14) oraz zapewnia akcję podczas Fazy Zarządzania miastami (patrz strony 15-18).

**Przykład ułożenia miasta:** Na poniższym rysunku zielone pola są jedynymi dozwolonymi polami, na których można zbudować miasto. Kwadraty oznaczone na czerwono to przykłady niedozwolonego umiejscowienia miast. Poniżej zostały wymienione powody, dla których miast nie można zbudować na czerwonych polach.

- **A** - Nie można zbudować miasta, ponieważ jest to pole wody.
- **B** - Nie można zbudować miasta, ponieważ pole sąsiaduje ze znacznikiem wioski znajdującym się po prawej (jednak to pole będzie dostępne, kiedy znacznik wioski zostanie usunięty z sąsiedniego pola).
- **C** - Nie można zbudować miasta, ponieważ pole sąsiaduje z zakrytym kafelkiem mapy.
- **D** - Nie można zbudować miasta, ponieważ pole sąsiaduje od dołu z zieloną armią.
- **E** - Nie można zbudować miasta, ponieważ pole znajduje się w odległości mniej niż trzy pola od miasta na górze.



## ZMIANA USTROJU SPOŁECZNEGO

*Dmie wspaniały wiatr, który przywieje nam albo marzenia, albo ból głowy.*

–Katarzyna Wielka

Ustrój społeczny cywilizacji odzwierciedla jej charakter oraz ogólne cele. Wraz z upływem czasu cywilizacja może przejść przez wiele rodzajów ustrojów społecznych kiedy zmieniać się będzie jej charakter. W tej grze karty ustrojów społecznych wskazują pod jakim ustrojem społecznym w danym momencie znajduje się cywilizacja gracza. **USTROJE SPOŁECZNE** to specjalne karty, które są **ODBLOKOWYWANE** (patrz strona 21) przez karty technologii, które pozwalają graczowi skupić się na określonych strategiach, na ogół kosztem innych strategii. Na początku rozgrywki gracze mają odblokowany tylko ustrój społeczny *Despotyzm* i właśnie z nim rozpoczynają rozgrywkę.

**Wyjątek:** Rzym oraz Rosja mają także odblokowane inne rodzaje ustrojów społecznych, pod którymi znajdują się na początku rozgrywki.

Po tym jak gracz, w wyniku nauczania się nowej technologii podczas Fazy Badań, odblokuje nowy rodzaj ustroju społecznego, może wprowadzić ten ustrój w następnej turze podczas Fazy Początku tury. W tym celu po prostu musi przeszukać swoją talię ustrojów społecznych, znaleźć właściwą kartę i położyć ją odpowiednią stroną ku górze na wierzchu swojej talii ustrojów społecznych. Czynność ta reprezentuje fakt zmiany ustroju społecznego danej cywilizacji.

Jednak gracz ma tylko jedną bezpośrednią możliwość zmiany ustroju społecznego na nowy. Jeżeli chce dokonać zmiany na inny ustrój społeczny w turze innej niż ta, która następuje zaraz po odblokowaniu danego ustroju społecznego, gracz najpierw musi dokonać zmiany na *Anarchię*, będącą przejściowym ustrojem. Ten specjalny, przejściowy ustrój społeczny reprezentuje wstrząs, który poruszył cywilizację oraz uniemożliwia graczowi wykonanie w tej turze akcji stolicą. Jeżeli cywilizacja gracza znajduje się w stanie *Anarchii*, gracz może, w turze następującej po wprowadzeniu *Anarchii*, dokonać zmiany na dowolny dostępny dla niego ustrój podczas Fazy Początku tury.

**Uwaga:** Wszelkie trwałe korzyści płynące z ustroju społecznego, takie jak zdolności *Republiki* lub moneta z *Feudalizmu*, działają dopóki cywilizacja jest pod wpływem danego ustroju społecznego.

## 2. HANDEL

Podczas Fazy Handlu gracze mogą wykonać następujące czynności: zebranie punktów wymiany handlowej, negocjacje oraz handlowanie. Wszyscy gracze mogą wykonywać te czynności równocześnie w celu zaoszczędzenia czasu.

### ZEBRANIE PUNKTÓW WYMIANY HANDLOWEJ

Podczas Fazy Handlu każdy gracz zlicza symbole wymiany handlowej (☞) znajdujące się na peryferiach wszystkich swoich miast i przesuwa wskaźnik wymiany handlowej znajdujący się na jego arkuszu cywilizacji o wyliczoną liczbę (jednak nie więcej niż 27 punktów wymiany handlowej). Na przykład, gracz ma dwa miasta: na peryferiach jednego znajdują się cztery symbole wymiany handlowej, a na peryferiach drugiego osiem symboli wymiany handlowej - gracz przesuwa wskaźnik wymiany handlowej znajdujący się na jego arkuszu cywilizacji o 12 pól. W przeciwieństwie do produkcji (patrz strona 15), punkty wymiany handlowej mogą być oszczędzane z tury na turę jeżeli nie zostaną wydane.

**Uwaga:** Podczas zwiększania lub zmniejszania wartości na wskaźniku wymiany handlowej należy upewnić się, że pola oznaczone „I”, „II”, „III”, „IV” oraz „V” są liczone normalnie. Mimo iż są one oznaczone w inny sposób niż pozostałe wartości, należy je liczyć w zwykły sposób. Na przykład gracz, który otrzymuje trzy punkty wymiany handlowej, kiedy jego wskaźnik wymiany handlowej znajduje się na polu „3”, przesuwa swój wskaźnik wymiany handlowej na „I”, a nie na „7”.

### WOZY I BLOKADY

Pionki wozów mają zdolność zdobywania w każdej turze symboli wymiany handlowej wydrukowanych na polu, na którym się znajdują. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 26 w akapicie „Zbieranie przy pomocy wozów”.

Pole, leżące na peryferiach miasta, na którym znajduje się jeden lub więcej wrogich pionków (wozów jak i armii), nie zapewnia swojemu właścicielowi punktów wymiany handlowej. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 27 w akapicie „Blokady”.

## WYMIANA HANDLOWA (☞) A PRODUKCJA (🔨)

Wymiana handlowa (☞) reprezentuje handel oraz naukowy postęp cywilizacji. Jest ona wydawana przede wszystkim na przeprowadzenie badań nad nowymi technologiami.

Produkcja (🔨) reprezentuje przemysł w mieście. Jest ona wykorzystywana do produkcji pionków, jednostek, budynków lub cudów świata.

Wymiana handlowa oraz produkcja zostały porównane poniżej.

WYMIANA HANDLOWA	PRODUKCJA
Gromadzona w jednej puli ze wszystkich miast cywilizacji.	Wydawana z jednego miasta w danym momencie.
Może być zachowywana z tury na turę na wskaźniku wymiany handlowej.	Nie może być zachowywana. Niewykorzystana produkcja przepada.
Może być zamieniana na produkcję (patrz „Przyspieszanie produkcji dzięki wymianie handlowej” na stronie 15).	Nie może być zamieniana na wymianę handlową.

## NEGOCJACJE I HANDEL

„Polityka to wojna bez rozlewu krwi, natomiast wojna to polityka z rozlewem krwi.”

–Mao Zedong

Dla cywilizacji często korzystne jest handlowanie z innymi cywilizacjami i zawieranie z nimi sojuszy. Taki handel może zapewnić pomoc w kluczowym dla cywilizacji momencie lub może stanowić pewne źródło surowców, kiedy cywilizacji ich brakuje. Po zebraniu wymiany handlowej w Fazie Handlu gracze mogą negocjować i/lub handlować ze sobą. Umowy są zawierane w sposób jawny i mogą się na nie składać wymiana części lub wszystkich z wymienionych poniżej elementów:

- Niezobowiązujące obietnice
- Punkty wymiany handlowej
- Niewykorzystane żetony kultury (patrz strona 17)
- Żetony surowców (zdobyte z planszy rynku lub z znaczników chatek/wiossek)
- Karty wydarzeń kulturalnych (patrz strona 18)

**Uwaga:** Jeżeli gracz przekroczy swój dopuszczalny limit kart kultury na ręce, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty, aby zredukować rozmiar swojej ręki.

Elementy, które nie zostały wymienione powyżej **nie mogą** być oddawane ani wymieniane na drodze handlu z innym graczem, chyba, że wyjątkowo pozwoliła na to zdolność lub karta.

## 3. ZARZĄDZANIE MIASTAMI

„Nie marnujcie czasu ani pieniędzy, ale starajcie się zrobić z nich dobry użytek. Bez przemysłu i oszczędności nie osiągniecie niczego. Natomiast z nimi wszystko.”

–Benjamin Franklin

Zarządzanie potencjałem przemysłowym cywilizacji jest wymagającym zadaniem, które gracze wykonują podczas Fazy Zarządzania miastami. W jej trakcie gracze muszą zbalansować produkcję, rozwijanie swej kultury oraz zdobywanie surowców albo skupić się na części z nich poświęcając inne. Jako pierwszy swoją Fazę Zarządzania miastami wykonuje pierwszy gracz, następnie kolejka przechodzi do gracza po lewej itd., dopóki wszyscy gracze nie zakończą swojej Fazy Zarządzania miastami. Podczas Fazy Zarządzania miastami gracze mogą wykonywać akcje opisane poniżej.

### AKCJE MIEJSKIE

Podczas Fazy Zarządzania miastami każdy gracz wykonuje jedną akcję każdym swoim miastem. Akcja ta może w każdej turze być wykorzystana do przeprowadzenia **jednej i tylko jednej** z trzech poniższych możliwości:

- Produkcja pionka, jednostki, budynku albo cudu świata**
- Poświęcenie na rzecz sztuki**
- Zebranie surowca**

### A. PRODUKCJA PIONKA, JEDNOSTKI, BUDYNKU ALBO CUDU ŚWIATA

Miasta często ukierunkowują swój przemysł na tworzenie rzeczy dla ogólnego dobra. Kiedy miasto jest wykorzystywane do produkcji, może wyprodukować **jedną** dowolną rzecz, której koszt produkcji jest **równy lub mniejszy** niż całkowita liczba symboli produkcji (↗) znajdujących się na peryferiach miasta. **Cała** produkcja wykorzystywana do zapłaty za wyprodukowaną rzecz musi pochodzić z miasta, które przeprowadza produkcję. Kilka miast nie może łączyć swojej produkcji w celu wyprodukowania danej rzeczy. Wszelkie nadmiarowe punkty produkcji przepadają i nie można ich zatrzymać na kolejną turę. Na przykład miasto przedstawione poniżej ma 5 symboli ↗ na swoich peryferiach, więc może w każdej turze wykorzystać tę akcję do wyprodukowania jednej rzeczy, której koszt produkcji wynosi 5 ↗ lub mniej.



### WOZY I BLOKADY

Pionki wozów mają zdolność do zbierania w każdej turze symboli produkcji przedstawionych na polu, na którym się znajdują. Pełne informacje na ten temat znajdują się na stronie 27 w akapicie „Zbieranie przy pomocy wozów”.

Pole znajdujące się na peryferiach miasta, na którym znajduje się jeden lub kilka wrogich pionków (wozów lub armii) nie generuje produkcji dla właściciela miasta. Pełne informacje na ten temat znajdują się na stronie 28 w akapicie „Blokady”.

### PRZYSPIESZANIE PRODUKCJI DZIĘKI WYMIANIE HANDLOWEJ

Jeżeli miasto nie ma wystarczająco dużej produkcji na wyprodukowanie danej rzeczy, gracz może zdecydować się wydać kilka ze swoich punktów wymiany handlowej aby uzupełnić różnicę. **Za każde 3 punkty wymiany odejście o 1 produkcję w jednym ze swoich miast na czas jednej tury.** Gracz może korzystać z tej możliwości tak często jak chce, pod warunkiem, że ma wystarczającą liczbę punktów wymiany handlowej.

### PRODUKCJA PIONKÓW

W pewnym momencie swojej historii większość cywilizacji zmuszona jest do werbowania armii lub przynajmniej do wysyłania w świat odkrywców i dyplomatów. Gracz może wyprodukować pionek armii lub wóz w ramach akcji miasta, pod warunkiem, że ma co najmniej jeden niewybudowany pionek odpowiedniego rodzaju i jest w stanie pokryć koszt jego budowy. Kiedy pionek zostaje wyprodukowany, gracz bierze jeden z pionków znajdujących się obok jego arkusza cywilizacji i kładzie go na peryferiach miasta, które go wyprodukowało. Pionki nie mogą być ustawiane na polach wody, chyba, że gracz wynalazł technologię, która pozwala pionkom na zakończenie ruchu na wodzie (takie jak *Żeglarstwo*, *Silnik parowy* czy *Lotnictwo*). Pionki mogą być ustawiane na tym samym polu co inne przyjazne pionki, jednak łączna liczba pionków na polu nie może przekroczyć LIMITU USTAWIENIA danej cywilizacji (patrz „Poruszanie grup oraz Limit ustawienia” na stronie 19)

## Armie

Pionki armii reprezentują siły militarne cywilizacji. Każdy pionek armii kosztuje 4 . Pionki armii są jedynymi pionkami, które mogą toczyć bitwy i badać chatki oraz wioski.

## Wozy

Pionki wozów reprezentują nie-militarne siły cywilizacji. Każdy pionek wozu kosztuje 6 . Wozy mogą być wykorzystywane do budowy nowych miast (patrz strona 13) lub do otrzymywania dodatkowych punktów wymiany handlowej, produkcji lub innych zasobów dla miasta (patrz „Zbieranie przy pomocy wozów” na stronie 27).

Wozy nie mogą wchodzić na pola, na których znajdują się chatki lub wioski i zostają natychmiast zabite za każdym razem, kiedy zostaną zaatakowane przez armię, chyba, że eskortuje je przyjazna armia.

## PRODUKCJA JEDNOSTEK

Wojna jest i zawsze była jednym z istotnych celów cywilizacji. Aby prowadzić wojnę cywilizacja musi mieć armię, a te są złożone z mniejszych sił, zwanych jednostkami. Karty jednostek reprezentują określone jednostki wchodzące w skład armii.

W celu wyprodukowania jednostki gracz sprawdza, czy poziom produkcji danego miasta jest wystarczająco wysoki, aby wyprodukować jednostkę wybranego rodzaju, a następnie dobiera losową kartę jednostki z odpowiedniej talii i dokłada ją do stosu swoich dostępnych sił.

Jednostki artylerii, piechoty oraz jazdy są odblokowane i dostępne do budowania w ramach akcji miejskiej od samego początku gry. Produkcja jednostek lotnictwa wymaga od gracza wcześniejszego wynalezienia technologii *Lotnictwa*. Jeżeli talia jednostek ulegnie wyczerpaniu, jednostki tego typu nie mogą być produkowane dopóki wcześniej inne nie zostaną zabite i odłożone do talii. Jeżeli gracz odkryją całą talię jednostek i napotkają jednostki, które zostały ułożone odkryte na spodzie talii, muszą zakryć te karty i je potasować.

W celu ustalenia kosztu produkcji jednostki, gracz spogląda na planszę rynku, aby sprawdzić jak zaawansowane są jego jednostki danego rodzaju. Im bardziej zaawansowane jednostki, tym droższa jest ich produkcja.

- Każda jednostka artylerii, piechoty lub jazdy z rangą 1 kosztuje 5 .
- Każda jednostka artylerii, piechoty lub jazdy z rangą 2 kosztuje 7 .
- Każda jednostka artylerii, piechoty lub jazdy z rangą 3 kosztuje 9 .
- Każda jednostka artylerii, piechoty lub jazdy z rangą 4 kosztuje 11 .
- Każda jednostka lotnictwa zawsze kosztuje 12 (po odblokowaniu).

**Uwaga:** W związku z tym, że zaawansowane jednostki są bardziej kosztowne, najlepiej jest produkować jednostki kiedy są one tańsze i dopiero potem je rozwijać (patrz strona 22).

## PRODUKCJA BUDYNKÓW

Budynki należące do cywilizacji są czymś więcej niż schronieniem dla mieszkańców. Są ośrodkami przemysłu, handlu i nauki – dlatego ich wpływ na sukces cywilizacji bywa nieoceniony.

W celu wyprodukowania budynku, gracz musi najpierw poznać technologię, która go **ODBLOKOWUJE**. Koszt budynku w jest przedstawiony na technologii, która go odblokowuje oraz na planszy rynku. Na przykład technologia *Garncarstwo* odblokowuje Spichlerz i wskazuje koszt budowy Spichlerza wynoszący 5 .



## KILKA SŁÓW O JEDNOSTKACH

Nie wszystkie jednostki są sobie równe. Niektóre jednostki są odrobinę silniejsze, a inne odrobinę słabsze. Siła jednostek rangi 1 waha się od 1 do 3 i zwiększa się o 1 wraz z każdą rangą aż do maksymalnej wartości dostępnej w ramach czwartej rangi. Średnia siła jednostki rangi 1 wynosi 2.

Podobnie jak ilość jednostek, liczba budynków jest ograniczona dostępnymi elementami. Po tym jak wszystkie budynki danego typu zostaną wyprodukowane, nie można budować kolejnych, dopóki wcześniej nie zostaną zniszczone istniejące budynki danego rodzaju.

Wyprodukowany budynek musi zostać umieszczony na peryferiach miasta, które go wyprodukowało. Jednak z budynkami związane są ograniczenia wynikające z rodzajów terenu, na których można je budować. Rodzaj terenu, na którym można wzniesić dany budynek jest oznaczony na planszy rynku oraz wymieniony poniżej. Na ogół w mieście można wzniesić dowolną liczbę budynków danego rodzaju dopóki dostępny jest wymagany rodzaj terenu.

**Wyjątek:** Budynki limitowane (oznaczone gwiazdką) są ograniczone do jednego w mieście. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 17.

BUDYNKI	DOZWOLONE RODZAJE TERENU
Port	Woda
Placówka handlowa	Pustynia
Warsztat/Kopalnia żelaza	Góra
Biblioteka/Uniwersytet Spichlerz/Akwedukt	Równina
Targowisko/Bank Świątynia/Katedra Koszary/Akademia	Dowolny rodzaj terenu za wyjątkiem wody (jeden na miasto)

**Uwaga:** Budynki, pomiędzy nazwami których znajduje się ukośnik („/”) wskazują na podstawową oraz rozwiniętą formę budynku tego samego rodzaju i są wydrukowane po dwóch stronach tego samego znacznika. Więcej informacji na temat rozwijania budynków znajduje się na stronie 22.

Po tym jak znacznik budynku zostanie umieszczony na polu, symbole znajdujące się na budynku całkowicie zastępują symbole znajdujące się na danym terenie.

**Ważna uwaga:** Pole wody, na którym został umieszczony port, nadal jest uznawane za wodę w odniesieniu do ruchu.

Tak więc, jeżeli gracz zbuduje na polu lasu Świątynię, na polu będą teraz znajdowały się dwa symbole kultury () , ale nie będzie tam już symbolu produkcji () , niezależnie od tego, że na polu lasu występowały tam wcześniej 2 symbole produkcji () .





## Limitowane budynki



Niektóre budynki, oznaczone gwiazdą w prawym górnym rogu, są LIMITOWANE. Mimo, iż w odniesieniu do nich ograniczenia dotyczące rodzajów terenu są mniej surowe, są one bardziej ograniczone w inny sposób: **na peryferiach jednego miasta może znajdować się tylko jeden limitowany budynek**. Na przykład, jeżeli gracz ma już w mieście Targowisko, nie może umieścić w tym samym mieście Świątyni, ponieważ oba te budynki są limitowane.

## Mury miejskie

Przy pomocy technologii *Murarstwo* gracz może wybudować mury miejskie wokół jednego bądź kilku swoich miast. **Mury miejskie są traktowane tak, jak każdy inny budynek, poza tym, że zlokalizowane są w centrum miasta**. W celu oznaczenia tego, że w mieście znajdują się mury, po prostu należy odwrócić znacznik miasta tak, aby widoczna była strona ufortyfikowana. W jednym mieście można wybudować tylko jedne mury miejskie.

Mury miejskie są doskonałym środkiem obrony, który gracz może wybudować, kiedy wzrasta ryzyko ataku na jego miasto. Mury podczas obrony miasta zapewniają premię +4 do całkowitej siły gracza i zmuszają atakującego do zagrywania kart jednostek jako pierwszego (patrz strony 23-24).

## PRODUKCJA CUDÓW ŚWIATA

Niektóre cywilizacje wnoszą potężne cuda świata, które trwają w mitach i legendach na długo po śmierci tych, którzy je stworzyli. Jednym z takich cudów są Wiszące ogrody. Cuda te zapewniają silne przewagi graczom, którzy je wybudują. Dowolny gracz może wykorzystać akcję miejską do wyprodukowania jednego z odkrytych cudów świata znajdujących się na planszy rynku. Odpowiednia karta cudu wskazuje koszt produkcji cudu wraz ze zniżką, która jest dostępna dla gracza, który zna konkretną technologię wskazaną na cudzie świata. Na przykład *Kolos Rodyjski* kosztuje normalnie 15 , jednak dla graczy znających *Metalurgię* kosztuje tylko 10 .

**Uwaga: Należy pamiętać, że miasta nie mogą łączyć swoich symboli produkcji.** Całkowity koszt cudu świata musi zostać zapłacony przez pojedyncze miasto. Zamiana punktów wymiany handlowej na produkcję, korzystanie ze zdolności surowców oraz wykorzystanie określonej karty wydarzenia kulturalnego mogą ułatwić graczowi zwiększenie liczby punktów produkcji generowanych przez miasto.

Po tym jak cud świata zostanie wyprodukowany, gracz umieszcza odkrytą kartę cudu świata przed sobą i dokłada odpowiadający jej znacznik cudu świata na peryferiach miasta, które wyprodukowało dany cud świata. Po wybudowaniu cudu świata z talii cudów należy dobrać nową kartę i położyć ją odkrytą na rynku. Cuda świata, podobnie jak limitowane budynki, mogą być umieszczane na dowolnym rodzaju terenu poza wodą i są ograniczone do jednego na miasto. W mieście może znajdować się zarówno cud świata jak i limitowany budynek.

**Ważna uwaga: Cuda świata nie są budynkami, dlatego zdolności, które działają na budynki nie odnoszą się do cudów świata, chyba, że zaznaczono inaczej.**

## Negowanie cudów

Określone karty technologii pozwalają graczowi na zanegowanie cudu i zablokowanie do końca gry jego specjalnej zdolności. Proces ten został szczegółowo opisany na stronie 28.

## ZASTĘPOWANIE BUDYNKÓW I CUDÓW ŚWIATA

Podczas umieszczania nowego budynku lub cudu świata gracz może zdecydować się zastąpić nimi jeden ze swoich istniejących budynków lub cudów świata (możliwe jest zastąpienie cudu świata na budynek i na odwrót). Nowy budynek lub cud świata

musi być w dozwolony sposób umieszczony na polu po usunięciu poprzedniego budynku lub cudu świata. Gracze nie mogą zastępować budynków ani cudów świata należących do przeciwników.


W celu zastąpienia budynku lub cudu świata najpierw należy usunąć z planszy stary budynek lub cud świata. Jeżeli jest to budynek, należy odłożyć go na planszę rynku. Jeżeli jest to cud świata, znacznik cudu świata oraz odpowiednia karta są odkładane do pudełka. Dany cud świata nie może zostać ponownie wybudowany aż do końca rozgrywki.

Po tym jak budynek lub cud świata zostanie usunięty, na opróżnionym polu należy położyć nowy budynek lub cud świata.

## B. POŚWIĘCENIE NA RZECZ SZTUKI

*„Wolanie o pokój będzie krzykiem dzicy, dopóki duch pacyfizmu nie zdominuje milionów mężczyzn i kobiet.”*

–Mahatma Gandhi

Wiele wspaniałych cywilizacji zostawia swój znak w historii nie poprzez osiągnięcia przemysłowe czy podboje, a poprzez sztukę, pieśni i literaturę. Dlatego drugim rodzajem akcji miejskiej jest poświęcenie miasta na rzecz sztuki. Kiedy gracz to czyni, otrzymuje z puli jeden żeton kultury plus jeden dodatkowy żeton kultury za każdy symbol kultury () , który znajduje się na peryferiach miasta, które poświęca się na rzecz sztuki.

## WOZY I BLOKADY

Pionki wozów mają zdolność zbierania w każdej turze wszelkich symboli kultury, które są przedstawione na polu, na którym znajduje się wóz. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 27 w akapicie „Zbieranie przy pomocy wozów”.

Pole na peryferiach miasta, na którym znajduje się jeden lub więcej wrogich pionków (armii lub wozów) nie zapewnia kultury właścicielowi miasta. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 28 w akapicie „Blokady”.

## WYDAWANIE KULTURY

Wraz z tworzeniem coraz wspanialszych i niezwykle cudownych dzieł sztuki, cywilizacja zyskuje sławę na całym świecie. Wielkość sławy i kulturalnych wpływów posiadanych przez cywilizację jest mierzona pozycją znacznika poziomu kultury cywilizacji na torze kultury. Znacznik ten jest przesuwany do przodu poprzez wydawanie żetonów kultury.

W dowolnym momencie swojej Fazy Zarządzania miastami gracz może zdecydować się wydać część lub wszystkie z posiadanych żetonów kultury, aby poruszyć do przodu znacznik kultury na torze kultury znajdującym się na planszy rynku.

Koszt wejścia na każde pole na torze kultury jest przedstawiony na planszy rynku i różni się w zależności od tego jak daleko już poruszył się znacznik kultury gracza. Gracz płaci wyznaczony koszt (za pole na które wchodzi znacznik kultury, a nie za pole, które opuszcza), następnie przesuwa swój znacznik poziomu kultury o jedno pole i otrzymuje nagrodę przedstawioną na polu, na które właśnie przeszedł jego znacznik poziomu kultury, zgodnie z tym, jak to opisano na następnej stronie.

Wraz z postępowaniem na torze, dalsze przesuwanie znacznika poziomu kultury zaczyna wymagać wydania nie tylko kultury, ale i punktów wymiany handlowej. Oba koszty muszą zostać w pełni zapłacone za każde pole, o które poruszył się znacznik, a punkty wymiany handlowej są odejmowane na wskaźniku gracza.

Gracz może w każdej turze poruszyć się o dowolną liczbę pól na torze kultury, jeśli go na to stać, a na jednym polu na torze kultury może znajdować się kilka znaczników poziomu kultury.

Tor kultury składa się z trzech różnych rodzajów pól, które zostały opisane poniżej.

#### *Pola wydarzeń kulturalnych*

Kiedy gracz poruszy swój znacznik poziomu kultury na jedno z tych pól, dobiera kartę wydarzenia kulturalnego z talii wydarzeń kulturalnych przedstawionej na polu i dokłada ją do swojej ręki, nie ujawniając jej innym graczom. Jeżeli czynność ta sprawi, że gracz przekroczy swój limit kart kultury na ręce (normalnie wynoszący dwa, jednak może zostać powiększony przez technologie), musi natychmiast odrzucić karty, aby spełniać limit zanim będzie mógł zagrać dowolne z kart wydarzeń kulturalnych.



#### *Pola wielkich ludzi*

Kiedy gracz poruszy swój znacznik poziomu kultury na jedno z tych pól, losuje z zakrytej puli jeden znacznik wielkiego człowieka. Następnie może albo natychmiast dołożyć wielkiego człowieka do miasta, albo może zatrzymać go w puli, jak to później opisano na tej stronie.



#### *Pole zwycięstwa kulturowego*

Kiedy gracz poruszy swój znacznik poziomu kultury na to pole, natychmiast wygrywa grę osiągając zwycięstwo kulturowe.



#### KARTY WYDARZEŃ KULTURALNYCH

*„Fortuna, która ma znaczący wpływ na wiele spraw, a zwłaszcza na wojnę, może przy pomocy niewielkich sił przynieść znaczącą zmianę sytuacji.”*

–Juliusz Cezar

Karty wydarzeń kulturalnych są specjalnymi kartami akcji, otrzymywanymi poprzez poruszanie się na torze kultury. Każda karta wydarzenia kulturalnego ma swoją nazwę (A), moment działania (B) oraz efekt (C).



Karty wydarzeń kulturalnych są trzymane zakryte na ręku gracza (gracz oczywiście może oglądać własne karty wydarzeń kulturalnych). Na początku gry limit kart kultury na ręce gracza wynosi dwa, co oznacza, że gracz może mieć na ręce nie więcej niż dwie karty wydarzeń kulturalnych. Jednak liczba ta może zostać powiększona przez technologie, takie jak *Garncarstwo*. Jak wspomniano wcześniej, jeżeli gracz przekroczy swój limit kart kultury na ręce, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty zanim będzie mógł zagrać dowolną kartę wydarzenia kulturalnego. Choć gracze zaczynają na początku gry żadnych kart wydarzeń kulturalnych. Karty te muszą zostać zdobyte poprzez postępowanie na torze kultury.

Karty wydarzeń kulturalnych mogą być zagrywane podczas fazy wskazanej na karcie (B, jak zaznaczono wcześniej). Podczas zagrywania karty wydarzenia kulturalnego, gracz odczytuje na głos jej tytuł i działanie oraz rozgrywa jej efekt zanim odrzuci daną kartę wydarzenia kulturalnego.

Odrzucane karty wydarzeń kulturalnych są układane odkryte na spodzie odpowiedniej talii. Kiedy talia ulegnie wyczerpaniu, karty te należy zakryć i potasować, tworząc nową talię wydarzeń kulturalnych.

#### WIELCY LUDZIE

*„Prawdziwym wyznacznikiem wielkości cywilizacji nie jest wielkość jej populacji, miast czy zbiorów, a rodzaj ludzi kierujących narodem.”*

–Ralph Waldo Emerson

Niektóre osobistości wybitnie odznaczają się w ramach swojej cywilizacji. Ci wielcy ludzie dźwiza w rękę ster narodów i mogą zmieniać bieg historii. W mechanice gry znaczniki wielkich ludzi działają podobnie jak znaczniki budynków. Po zdobyciu mogą być natychmiast umieszczane na peryferiach dowolnego miasta należącego do gracza. Wielcy ludzie mogą być umieszczani na każdym rodzaju terenu poza wodą. Jeżeli zostaną umieszczeni na budynku lub cudzie świata, dany budynek lub cud świata jest zastępowany, tak jak to opisano na stronie 17.

Jednak wielcy ludzie mają jedną znaczącą przewagę nad budynkami. Jeżeli zostaną zastąpieni (na rzecz budynku, cudu świata lub innego wielkiego człowieka umieszczanego na tym samym polu), są zatrzymywani w puli gracza i odkłada się ich na arkusz cywilizacji gracza zamiast odrzucać. Podczas Fazy Początku tury dowolnej tury, gracz może wziąć znajdujący się na jego arkuszu cywilizacji znacznik wielkiego człowieka i położyć go z powrotem na mapie, na peryferiach dowolnego ze swoich miast. Wielcy ludzie nie wywierają żadnego efektu, jeżeli nie znajdują się na mapie.

#### C. ZEBRANIE SUROWCA

Wartościowe surowce są istotnym elementem rozwoju cywilizacji. Bez odpowiednich surowców cywilizacja powoli traci swoją zdolność efektywnego funkcjonowania i zostaje zepchnięta na bok przez lepiej zaopatrzonych sąsiadów. W związku z tym, trzecim typem akcji miejskiej jest zebranie surowca z mapy. W celu wykonania tej akcji, miasto musi mieć na swoich peryferiach pole z symbolem surowca. Jeżeli warunek ten jest spełniony, gracz bierze z planszy rynku jeden żeton surowca danego rodzaju i kładzie go na swoim arkuszu cywilizacji. Należy zauważyć, że gracz nie może zebrać danego surowca, jeżeli na rynku jest on niedostępny. **Miasto może zebrać w ramach akcji tylko jeden surowiec.**

*Na przykład, jeżeli na peryferiach miasta znajdują się symbole dwóch różnych surowców (jedwab i żelazo), akcją miasta może być zebranie żetonu jedwabiu lub żelaza, pod warunkiem, że są one dostępne. Podobnie, jeżeli na peryferiach miasta znajdują się dwa symbole jedwabiu, gracz nadal może zebrać tylko jeden żeton jedwabiu.*

Surowce są wykorzystywane do zasilenia zdolności znajdujących się na kartach technologii. Za każdym razem, kiedy gracz chce użyć zdolności związanej z surowcem, musi zapłacić jej koszt poprzez wydanie surowca (lub surowców) przedstawionego obok zdolności. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 22.

#### WOZY I BLOKADY

Pionki wozów mają zdolność zbierania w każdej turze surowców przedstawionych na polu, na którym się znajdują. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 27 w akapicie „Zbieranie przy pomocy wozów”.

Pole na peryferiach miasta, na którym znajduje się jeden lub więcej wrogich pionków (armii lub wozów) nie może być wykorzystywane do zebrania surowca. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 28 w akapicie „Blokady”.

## 4. RUCH

*„Nie ustaniemy w poszukiwaniach,  
A kresem naszych wszelkich poszukiwań  
Będzie dojście do punktu wyjścia  
I poznanie tego miejsca po raz pierwszy.”*

—T. S. Eliot

Wojownicy i odkrywcy przyglądali się swojemu otoczeniu od początku istnienia gatunku ludzkiego, od pierwotnych plemion po współczesnych, nowoczesnych podróżników. Armie i wozy graczy mają szansę podróżować po świecie podczas Fazy Ruchu. W trakcie tej fazy każdy gracz, kolejno w turach, może poruszyć wszystkie z swoich pionków przemieszczając je pojedynczo. Za każdym razem pionek może poruszyć się o liczbę pól mniejszą lub równą **PRĘDKOŚCI PODRÓŻY** cywilizacji. Początkowa prędkość podróży cywilizacji wynosi dwa, jednak może być zwiększana poprzez uczenie się technologii, takich jak *Jazda konna*. **Pionki nie mogą poruszać się na ukos.** Po tym jak pionek rozpocznie swój ruch, musi ukończyć go zanim inny pionek będzie mógł zostać poruszony.

## PORUSZANIE GRUP ORAZ LIMIT USTAWIENIA

Gracz może poruszyć kilka ze swoich pionków jako grupę, jeżeli wszystkie rozpoczynają Fazę Ruchu na tym samym polu. W ten sposób gracz może zyskać dodatkową siłę podczas bitwy (patrz strona 23) lub może chronić wozy armiami (patrz strona 20). Pionki, które rozpoczynają na tym samym polu, nie muszą poruszać się razem.

Jednak cywilizacja nie może mieć na jednym polu na mapie więcej pionków (łącznie armii i wozów) niż wynosi jej **LIMIT USTAWIENIA**. Podobnie jak prędkość podróży, początkowy limit ustawienia cywilizacji wynosi dwa, jednak może być zwiększony poprzez uczenie się technologii, takich jak *Murarstwo*.

## PRZEKRACZANIE WODY

Na początku gry pionki nie mogą wchodzić na pola wody. Jednak zdobycie pewnych technologii może na to pozwolić. *Nawigacja* umożliwia pionkom gracza przekraczanie wody, ale nie pozwala na zakończenie ruchu na polu wody. Oznacza to, że gracz nie może wykonać ruchu, który zakończyłby się zatrzymaniem pionka na polu wody.

Określone karty technologii wyższych poziomów, takie jak *Żeglarsstwo*, pozwalają pionkom gracza na poruszanie się przez wodę i kończenie ruchu na polach wody. Jak tylko gracz nauczy się jednej z tych technologii, może podczas poruszania ignorować pola wody i dokładać wyprodukowane jednostki na polach wody.

## NIEZBADANE KAFELKI MAPY

Dopóki kafelki mapy pozostają zakryte, pionki nie mogą wchodzić na nie, ani przez nie przechodzić, niezależnie od powodu. Efekty technologii ani kart wydarzeń kulturalnych nie mogą wpływać na żadne pole znajdujące się na niezbadanym kafelku terenu. Uważa się, że pola na niezbadanym kafelku terenu nie istnieją.

## ODKRYWANIE NIEZBADANYCH KAFELKÓW MAPY

Gracz może **ODKRYĆ** zakryty kafelek mapy wykorzystując do tego jeden punkt ruchu, kiedy jeden z jego pionków sąsiaduje z zakrytym kafelkiem (w pionie lub w poziomie). **Zamiast poruszać dany pionek o jedno pole, gracz odwraca kafelek mapy.** Następnie układa go w taki sposób, aby strzałka w dolnej części kafelka wychodziła od kafelka, na którym stoi poruszany pionek.

Gracz następnie sprawdza, czy na kafelku mapy nie ma symboli chatki oraz wioski. Na każdym polu z symbolem chatki należy, bez podglądania, umieścić jeden zakryty znacznik chatki wylosowany z puli. Dodatkowo na każdym polu wioski należy, bez podglądania, umieścić jeden zakryty znacznik wioski wylosowany z puli.

Na przykład, czerwony pionek armii może wydać jeden punkt ruchu, aby odkryć zakryty kafelek po prawej.



Zakryty kafelek jest odkrywany i zorientowany w taki sposób, aby biała strzałka odchodziła od krawędzi kafelka, na którym znajduje się czerwony pionek armii.



Po odkryciu kafelka gracz losuje znacznik chatki i znacznik wioski. **Bez podglądania** kładzie je zakryte na oznaczonych polach na kafelku.



Rysunek poniżej pokazuje jak należałoby ułożyć białą strzałkę po dokonaniu odkrycia w dowolnym kierunku ze środkowego kafelka.



## ODKRYWANIE CHATEK I WIOSEK

Pionki wozów nie mogą wejść na pole, na którym znajduje się znacznik chatki lub wioski. Pionek armii, który wejdzie na pole, na którym znajduje się znacznik chatki lub wioski **musi natychmiast zakończyć swój ruch** i uważa się, że przystępuje do odkrywania chatki lub wioski.

Jeżeli znacznik przedstawia chatkę, zostaje ona pokojowo zaabsorbowana przez najeżdżającą cywilizację. Gracz bierze znacznik chatki, spogląda na niego i następnie kładzie zakryty na swoim arkuszu cywilizacji. Na spodzie znaczników chatek wydrukowane są surowce, które mogą być wydawane tak samo jak żetony z rynku, jednak po wykorzystaniu są one odkładane do pudełka, a nie odkładane na rynek.

Jeżeli znacznik przedstawia wioskę, próbuje ona odeprzeć najeżdżającą cywilizację. Gracz po lewej gracza, który przeprowadza najazd, wciela się w rolę „gracza barbarzyńcy” i bierze po jednej karcie jednostki artylerii, piechoty oraz jazdy dobierając je z odpowiednich talii (jeżeli jedna lub więcej talii jest wyczerpanych, braki należy uzupełnić dobierając z jednej z pozostałych talii – zgodnie z wyborem gracza barbarzyńcy). Te trzy jednostki to **BARBARZYŃCY** i należy je trzymać osobno od własnych jednostek gracza barbarzyńcy. Następnie dochodzi do bitwy pomiędzy graczem barbarzyńcą (korzystającym jedynie z jednostek barbarzyńców) oraz graczem najeżdżającym. Gracz barbarzyńca jest obrońcą, a jednostki barbarzyńców zawsze mają rangę równą 1 (lucznik, włócznik lub jeździec). Więcej informacji na temat rozgrywania bitew znajduje się na stronie 23 w akapicie „Walka”.

Po bitwie, jeżeli gracz najeżdżający odniósł zwycięstwo, gracz ten bierze znacznik wioski i spogląda na niego. Jeżeli znajduje się na nim symbol wielkiego człowieka, odrzuca znacznik wioski i następnie otrzymuje losowego wielkiego człowieka. W przeciwnym wypadku znacznik wioski przedstawia surowiec i należy położyć go zakrytego na arkuszu cywilizacji gracza. Traktowany jest wtedy podobnie jak znacznik chatki, zgodnie z tym co opisano powyżej.

Jeżeli gracz najeżdżający przegra bitwę, pionek armii, który wszedł na pole (lub cała grupa pionków, jeżeli na pole weszła grupa pionków), zostaje zabity i odkłada się go na arkusz cywilizacji odpowiedniego gracza. Jednak, w przeciwieństwie do przegranej bitwy z innym graczem, w przypadku tej porażki nie ma żadnej dodatkowej kary.



WIOSKA  
WIELKIEGO  
CZŁOWIEKA

**Wskazówka:** Atakowanie barbarzyńców bez pewnej przewagi, większej niż początkowe jednostki otrzymywane przez graczy, jest ryzykownym posunięciem. Sugerujemy, aby gracze wybudowali najpierw dodatkowe jednostki, rozwinęli swoje jednostki, atakowali grupą pionków armii lub mieli innego asa w rękawie (takiego jak technologia *Metalurgia* oraz żeton żelaza).

## PIONKI WROGÓW

Wozy nie mogą wchodzić na pola, na których znajdują się pionki wrogów. Jeżeli armia wejdzie na pole, na którym znajduje się wrogi pionek, jej ruch natychmiast się kończy. Jeżeli na polu znajdują się tylko wrogie wozy, zostają one natychmiast zniszczone, a atakujący gracz zdobywa łup tak, jakby wygrał bitwę (patrz strona 25). Jeżeli na polu znajduje się co najmniej jedna wroga armia, dochodzi do bitwy (patrz strona 23). Jeżeli na polu znajduje się mieszanka zarówno armii jak i wozów, dochodzi do bitwy, jednak jeśli strona, która przegra bitwę, ma na polu wozy, zostają one zniszczone wraz z armiami. Następnie łup jest przyznawany normalnie.

**Przykład:** Armia wchodzi na pole, na którym znajdują się dwie wrogie armie i wrogi wóz. Dochodzi do bitwy, a atakujący gracz odnosi zwycięstwo. Dwie armie oraz wóz zostają zniszczone, a atakujący gracz zdobywa łup za zabicie jednostek wroga.

## PRZYJAZNE ORAZ WROGIE MIASTA

Gracz może poruszać swoje jednostki przez swoje miasta, jednak nie może zakończyć ruchu żadnej jednostki w centrum swojego miasta. **Wozy** mogą wchodzić na peryferia wrogich miast, jednak nie mogą wchodzić do centrów wrogich miast. **Armie** mogą wchodzić na peryferia wrogich miast. Mogą także wchodzić do centrów wrogich miast, ale w ten sposób natychmiast dochodzi do ataku na miasto (patrz strona 24).

## 5. BADANIA

*„Wszystkie religie, sztuka i nauka są gałęziami tego samego drzewa. Wszystkie te aspiracje są skierowane w stronę wzbogacenia ludzkiego życia, podnoszenia go ze sfery szarej egzystencji i prowadzące jednostki w stronę wolności.”*

–Albert Einstein

Wraz z odkrywaniem przez cywilizację nowych technologii, otwierają się dla niej nowe drogi i możliwości. Od *Garncarstwa* do *Lotu w kosmos* przewagi te mają potencjał do dokonania znaczącej zmiany w cywilizacji. Podczas Fazy Badań gracze mogą zdobywać te technologie, które są reprezentowane przez karty technologii. W tej fazie każdy gracz może zdecydować się przeprowadzić badania nad jedną kartą technologii.

Na każdej karcie technologii znajduje się jej nazwa (A), symbol (B), poziom (C) oraz od jednej do trzech zdolności (D).



W celu przeprowadzenia badań nad technologią gracz musi opłacić minimalny koszt w punktach wymiany handlowej dla danej technologii oraz mieć odpowiednie miejsce w swojej piramidzie technologicznej. Jeżeli oba z podanych warunków są spełnione, gracz kładzie wybraną technologię umieszczając ją zakrytą w swojej piramidzie technologicznej. Po tym jak wszyscy gracze wybiorą swoje karty technologii na daną turę, wszystkie karty technologii, nad którymi przeprowadzono badania, są równocześnie odkrywane.

Technologia, której gracz się nauczył, odnosi się tylko do niego. To, że Rzymianie nauczyli się *Inżynierii* nie oznacza, że poznali ją także Egipcjanie. Każdy gracz sam musi prowadzić badania nad kartami technologii w swojej piramidzie.

## KOSZT W WYMIANIE HANDLOWEJ

Aby móc przeprowadzić badania nad technologią, gracz musi na swoim wskaźniku wymiany handlowej mieć określoną minimalną liczbę punktów wymiany handlowej, która uzależniona jest od poziomu technologii. Gracz musi mieć co najmniej 6 punktów wymiany handlowej, aby przeprowadzić badania nad technologią poziomu I. Ten warunek jest oznaczony na wskaźnikach wymiany handlowej poprzez zastąpienie cyfry 6 „I” reprezentującą technologię I poziomu. Za każdy kolejny poziom gracz musi mieć dodatkowe 5 punktów wymiany handlowej (11 za II poziom, 16 za III poziom, 21 za IV poziom oraz 26 za V poziom). Technologie wyższych poziomów zostały w podobny sposób oznaczone na wskaźnikach wymiany handlowej.

**Przeprowadzenie badań nad technologią zużywa wszystkie pozostałe punkty wymiany handlowej posiadane przez gracza, niezależnie od tego ile miał on punktów wymiany handlowej przed rozpoczęciem badań.** Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest przypadek posiadania monet przez graczy. Monety pozwalają na zatrzymanie, po przeprowadzeniu badań, 1 punktu wymiany handlowej za każdą monetę posiadaną przez gracza. Posiadanie monet nigdy nie zwiększa obecnej wartości wymiany handlowej. Pozwala graczowi jedynie na oszczędzenie punktów wymiany handlowej, które już posiada. Pełny opis monet znajduje się na stronie 26.

**Przykład 1:** Gracz chce przeprowadzić badania nad technologią *Żeglarstwo*, która ma II poziom. Spogląda na swój wskaźnik wymiany handlowej i widzi, że technologia II poziomu wymaga posiadania co najmniej 11 punktów wymiany handlowej. Na szczęście gracz ma 18 punktów wymiany handlowej (oraz wolne odpowiednie miejsce w swojej piramidzie technologicznej), tak więc przestawia swój wskaźnik wymiany handlowej na 0 i uczy się *Żeglarstwa*.

**Przykład 2:** Jeżeli gracz z przykładu 1 posiadałby cztery monety, po nauczaniu się *Żeglarstwa* zatrzymałby 4 punkty wymiany handlowej.

## PIRAMIDA TECHNOLOGICZNA

Drugim wymogiem, który gracz musi spełnić, aby nauczyć się nowej technologii jest dozwolone miejsce w piramidzie technologicznej, w którym można położyć nową technologię. Karty technologii I poziomu zawsze mogą być układane w piramidzie technologicznej gracza i w ten sposób tworzą dolny rząd piramidy. Jednak kiedy gracz nauczy się technologii II poziomu, musi ją położyć ponad dwiema kartami technologii I poziomu, które już znajdują się w jego piramidzie. Podobnie, technologia III poziomu musi być położona ponad dwiema kartami technologii II poziomu znajdującymi się już w piramidzie itd. Karty technologii niższych poziomów reprezentują podstawy dla technologii wyższych poziomów. Wraz ze wzrostem piramidy technologicznej gracza, zaczyna ona przypominać prawdziwą piramidę, tak jak to pokazano w ramce „Piramida technologiczna” na stronie 11.



Technologią najwyższego poziomu jest *Lot w kosmos* (V poziom). Jeżeli gracz nauczy się tej technologii, natychmiast wygrywa grę osiągając zwycięstwo technologiczne. Warto zauważyć, że najmniejsza liczba technologii I poziomu, które gracz musi poznać, aby osiągnąć V poziom, to pięć (a minimalna całkowita liczba technologii niezbędnych do osiągnięcia zwycięstwa technologicznego wynosi 15 – patrz strona 22).

**Wyjątek:** Początkowa technologia cywilizacji jest zawsze układana w dolnym rzędzie piramidy technologicznej, niezależnie od jej faktycznego poziomu.

## ZDOLNOŚCI KART TECHNOLOGII

Każda technologia, której gracz się nauczył, daje mu określone korzyści, którymi mogą być odblokowywanie produkcji konkretnych elementów, rozwijanie elementów lub zdolności już dostępnych oraz zapewnianie nowych zdolności. Korzyści wynikające z karty technologii są bardziej szczegółowo opisane w kolejnych kilku akapitach.

### ODBLOKOWYWANIE JEDNOSTEK, BUDYNKÓW ORAZ USTROJÓW SPOŁECZNYCH

Kiedy gracz nauczy się technologii przedstawiającej nowy rodzaj jednostki, budynku lub ustroju społecznego, natychmiast otrzymuje zdolność wyprodukowania tej jednostki lub budynku lub zmiany na dany ustrój społeczny. Jest to znane jako **ODBLOKOWANIE** elementu. Na początku rozgrywki wszystkie pionki, trzy podstawowe rodzaje jednostek (artyleria, piechota i jazda) oraz ustrój społeczny *Despotyzm* są odblokowane. Wszystkie pozostałe elementy muszą zostać odblokowywane poprzez prowadzenie badań nad technologiami.

**Przykład:** Technologia *Kodeks prawny* (przedstawiona poniżej) odblokowuje budynek *Placówka handlowa* (prawa dolna część karty) oraz ustrój społeczny *Republika* (prawa górna część karty), pozwalając graczowi na wyprodukowanie *Placówki handlowej* oraz zmianę ustroju społecznego na *Republikę*.



### ROZWIJANIE JEDNOSTEK

Jeżeli gracz nauczy się technologii, na której znajduje się rozwinięcie jednostki, to sprawdza, czy nie zna już lepszej wersji rozwinięcia jednostki danego rodzaju. Jeżeli nie, musi odnaleźć swój znacznik technologii militarnej dla tego rodzaju rozwiniętej jednostki i położyć go pod odpowiednią talią jednostek na planszy rynku. W ten sposób oznacza, że jego jednostki tego danego typu zostały rozwinięte (lub odwraca obecny znacznik na drugą stronę, jeżeli nowa ranga tam się znajduje).

**Uwaga:** Ranga 2 znajduje się po drugiej stronie znacznika technologii militarnej o randze 1, a rangi 3 i 4 (oznaczona przy pomocy gwiazdki) znajdują się po dwóch stronach drugiego znacznika technologii militarnej.

Na przykład, jeżeli gracz nauczy się *Kawalerii* sprawdza, czy jego znacznik technologii militarnej odnoszący się do jazdy już nie przedstawia rangi wyższej niż 2 (oznaczonej dwoma pagonami). Jeżeli nie, odwraca swój znacznik technologii militarnej jazdy na drugą stronę, aby oznaczyć rangę 2.



Wszystkie jednostki danego rodzaju, które już zostały wyprodukowane przez gracza, zostają natychmiast automatycznie rozwinięte. Jednakże, wraz z rozwinięciem jednostki, wzrasta również koszt, który gracz musi ponieść za wyprodukowanie nowych jednostek danego rodzaju.

Kontynuując powyższy przykład, od teraz jednostki jazdy danego gracza to rycerze, których wyprodukowanie kosztuje 7 zamiast 5 , jednak wszelkie jednostki jazdy, które gracz już posiada zostają automatycznie rozwinięte do rycerzy.

### ROZWIJANIE BUDYNKÓW

Niektóre budynki mają podstawową oraz rozwiniętą formę, na przykład *Spichlerz* (podstawowa) oraz *Akwedukt* (rozwinięta). Budynki te są wydrukowane po dwóch stronach tego samego znacznika. Na planszy rynku, obok nazwy rozwiniętych budynków znajduje się strzałka. Kiedy gracz nauczy się technologii, która odblokowuje rozwinięty budynek, natychmiast odwraca na drugą stronę wszystkie odpowiadające jej podstawowe budynki, które już zostały wyprodukowane w jego miastach. Na przykład,

jeżeli gracz nauczy się *Inżynierii*, która odblokowuje *Akwedukty*, odwraca na drugą stronę wszystkie *Spichlerze*, które już wyprodukował, natychmiast rozwijając je do *Akweduktów*.



Jednakże, tak jak w przypadku rozwijania jednostek, po tym odblokowaniu rozwiniętej wersji budynku, gracz nie może już produkować podstawowej wersji budynku i zamiast tego musi produkować nową, droższą budynek.

Kontynuując powyższy przykład, po tym jak gracz nauczy się *Inżynierii*, nie może już produkować *Spichlerzy* za 5 , ale musi teraz produkować bardziej kosztowne *Akwedukty* za 8 .

**Uwaga:** Gracz **nie** musi znać technologii, która odblokowuje podstawową wersję budynku, aby móc nauczyć się technologii, która odblokowuje rozwiniętą wersję tego budynku.

### ZDOLNOŚCI SUROWCÓW

Wiele kart technologii, takich jak *Środek płatniczy*, ma na sobie zdolności, które wymagają od gracza wydania żetonów surowców aby móc z nich skorzystać. Zdolności te są nazywane **ZDOLNOŚCIAMI SUROWCÓW**. Na każdej zdolności surowca znajduje się (A) rysunek surowca lub surowców wymaganych do jej użycia (znak zapytania oznacza, że może to być dowolny surowiec wybrany przez gracza), (B) faza, w której można użyć zdolności, (C) opis samej zdolności.



Na przykład technologia *Środek płatniczy* (przedstawiona powyżej) pozwala graczowi na wydanie jednego żetonu surowca kadzideł, aby zyskać trzy żetony kultury podczas Fazy Zarządzania miastami tego gracza.

**Każda zdolność surowca może być użyta tylko raz na turę, niezależnie od tego, jak wiele gracza ma żetonów surowców.** Jednak, jeżeli gracz zna kilka technologii o podobnych zdolnościach surowców (takich jak *Środek płatniczy* i *Kawaleria*), każdą z nich może użyć raz na turę.

### POZOSTAŁE ZDOLNOŚCI

Pozostałe zdolności, które mogą zostać przyznane przez karty technologii, to usprawnienia cech cywilizacji, takich jak *prędkość podróży* (*Jazda konna*) lub *limit ustawienia* (*Murarstwo*) oraz stałe zdolności, takie jak zdolność do dzielenia produkcji

miasta na dwa elementy (*Inżynieria*). Klucz do wszystkich symboli znajdujących się na kartach technologii znajduje się na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.

## ZWYCIĘSTWO

Tak jak wstępnie wspomniano wcześniej, w grze *Sid Meier's Civilization: Gra planszowa* zwycięstwo można odnieść na cztery sposoby. Każda metoda wymaga od cywilizacji skupienia się na innym aspekcie gry.

### ZWYCIĘSTWO KULTUROWE

Zwycięstwo kulturowe zostaje osiągnięte poprzez wydanie odpowiedniej ilości kultury oraz wymiany handlowej, niezbędnych do dotarcia na ostatnie pole toru kultury, który znajduje się na planszy rynku (patrz strony 17-18). Gracz wygrywa grę, kiedy wejdzie na pole „Zwycięstwo kulturowe”.

Gracz chcący osiągnąć zwycięstwo kulturowe powinien skupić się na dodawaniu do swoich miast symboli kultury oraz poświęcaniu tych miast na rzecz sztuki. W późniejszej części rozgrywki gracz będzie musiał także upewnić się, że wszystkie jego miasta zapewniają wystarczającą liczbę wymiany handlowej. W osiągnięciu tego typu zwycięstwa najbardziej przydatne są technologie, które odblokowują budynki zapewniające kulturę (takie jak *Teologia*) lub, które mają zdolności zasilane kadzidłami (takie jak *Srodek płatniczy*). Określone cuda świata zapewniające kulturę, takie jak Stonehenge, także są bardzo przydatne.

### ZWYCIĘSTWO TECHNOLOGICZNE

Zwycięstwo technologiczne zostaje osiągnięte poprzez wynalezienie technologii *Lot w kosmos*, która jest jedyną dostępną w grze technologią V poziomu. Wynalezienie *Lotu w kosmos* wymaga co najmniej pięciu technologii I poziomu, czterech technologii II poziomu, trzech technologii III poziomu oraz dwóch technologii IV poziomu, co oznacza, że zwycięstwo technologiczne wymaga co najmniej 15 technologii.

Jeżeli kilku graczy w tej samej turze osiąga zwycięstwo technologiczne, wygrywa z nich ten, który jest pierwszy w kolejności.

Gracz chcący osiągnąć zwycięstwo technologiczne powinien skupić się na dodawaniu do swoich miast symboli wymiany handlowej oraz na wynajdywaniu sposobów na przeprowadzanie badań częściej niż raz na turę (na przykład dzięki kartom wydarzeń kulturalnych). W osiągnięciu tego typu zwycięstwa najbardziej przydatne są technologie, które odblokowują budynki zapewniające punkty wymiany handlowej (takie jak *Kodeks prawny*) oraz te, które mają zdolność produkowania punktów wymiany handlowej (takie jak *Jazda konna*). Określone cuda świata ułatwiające przeprowadzanie badań, takie jak Statua wolności, także są bardzo przydatne.

### ZWYCIĘSTWO EKONOMICZNE

Zwycięstwo ekonomiczne zostaje osiągnięte poprzez zebranie 15 monet na wskaźniku ekonomicznym gracza. Monety są zdobywane z pól na mapie i budynków (patrz „Monety na mapie”, strona 27) lub dzięki technologiom (patrz „Żetony monet” na stronie 27).

Gracz chcący osiągnąć zwycięstwo ekonomiczne powinien korzystać z różnych aspektów gry, takich jak handel, surowce, walka oraz kultura. Podczas gdy monety mogą być zdobywane z budynków (takich jak Banki), wiele z monet gracza będzie pochodziło z innych zadań, zgodnie z tym co zawarto na różnorodnych technologiach. *Garncarstwo*, *Kodeks prawny*, *Prasa drukarska* oraz *Demokracja* pozwalają graczowi na zdobywanie monet poprzez wykonywanie określonych zadań. Ponadto, określone cuda świata, takie jak Kanał Panamski, są bardzo przydatne w gromadzeniu monet.

### ZWYCIĘSTWO MILITARNE

Zwycięstwo militarne zostaje osiągnięte poprzez podbój stolicy innego gracza (patrz „Walka”, poniżej). Wymaga to od gracza rozwijania sił militarnych oraz technologii.

Gracz chcący osiągnąć zwycięstwo militarne powinien powiększać swoją siłę militarną. Odnosi się to zarówno do budowania zasobów jednostek oraz rozwijania ich przy pomocy technologii (*Proch strzelniczy*), zwiększania limitu ustawienia swoich pionków (*Biologia*) oraz gromadzenia innych premii do siły w trakcie walki (*Akademia*). Gracze militarni powinni uważać na wydarzenia kulturalne. Bardzo przydatne mogą być cuda świata, takie jak Zamek Himeji.

## POZOSTAŁE ZASADY

Ta część opisuje dodatkowe zasady obowiązujące podczas rozgrywki.

### WALKA

„*Wielkie problemy współczesności nie rozstrzygną się mowami i uchwałami większości... ale krwią i żelazem.*”

—Otto von Bismarck

Bitwa to starcie jednej cywilizacji z drugą w walce o dominację. Do bitwy dochodzi, gdy pionek armii wejdzie na pole, na którym znajduje się znacznik wioski, wrogi pionek armii lub wrogie miasto. Gracz, którego pionek armii wchodzi na pole jest **ATAKUJĄCYM**, podczas gdy **OBROŃCĄ** jest gracz, którego pionek lub miasto są atakowane. Jeżeli atakujący przeprowadza atak na wioskę, obrońcą zostaje gracz po jego lewej. Na ogół obrońca ma w trakcie bitwy odrobinę słabszą pozycję w związku z elementem zaskoczenia, który jest po stronie atakującego. Kiedy rozpocznie się bitwa, atakujący i obrońca wykonują następujące czynności.

#### 1. PRZYGOTOWANIE SIŁ BITEWNYCH

Atakujący i obrońca tasują swoje dostępne siły i dobierają **losowe** karty jednostek w liczbie równej ich **WIELKOŚCI RĘKI BITEWNEJ**. Wielkość ręki bitewnej gracza wynosi na początku trzy i może być zwiększana w następujące sposoby:

- +2 do wielkości ręki za każdą przyjazną jednostkę, poza pierwszą, która znajduje się na polu (należy pamiętać, że gracze nie mogą przekroczyć limitu ustawienia swoich cywilizacji).
- +1 do wielkości ręki, jeżeli ustrój społeczny gracza to *Fundamentalizm*.
- +3 do wielkości ręki podczas obrony miasta lub stolicy.

Karta jednostki ma cztery różne strony, tak jak to pokazano poniżej. Każda strona zawiera nazwę jednostki (A), rangę militarną (B), wartość siły (C), symbol przewagi (D) oraz rodzaj jednostki (E).



Kiedy karta jednostki jest wykorzystywana podczas bitwy, gracz używa tylko stronę odpowiadającą randze równej poziomowi jego znacznika technologii militarnej. Na przykład, jeżeli znacznik militarny jazdy gracza jest ustawiony na rangę 2 (strona z dwoma pagonami), gracz ten zwraca uwagę na swoich jednostkach jazdy na stronę z rangą 2 – w tym wypadku jest to strona z „rycerzem”. Na przykład poniższa jednostka miałaby wtedy siłę równą 2:



**Uwaga:** Pierwsze trzy rangi technologii militarnej są oznaczone jednym, dwoma lub trzema pagonami, podczas gdy ranga czwarta jest oznaczona gwiazdką.

Po tym jak gracz dobierze swoje siły bitewne, może obrócić swoje karty tak, aby każda była zorientowana w taki sposób, że górna krawędź przedstawia wykorzystywaną jednostkę, zgodnie z oznaczeniami rangi jednostki. Karty sił bitewnych gracza są trzymane w ręku i podczas bitwy są utrzymywane w tajemnicy przed przeciwnikiem dopóki nie zostaną zagrane.

**Wskazówka 1:** Wielkość ręki bitewnej gracza jest w trakcie bitwy najlepszym wskaźnikiem siły, ale tylko wtedy, gdy gracz ma wystarczająco jednostek w swoich dostępnych siłach, aby móc z niej skorzystać. Gracze powinni zawsze starać się utrzymywać liczbę swoich dostępnych jednostek na poziomie równym lub wyższym od przewidywanej wielkości ręki bitewnej.

**Wskazówka 2:** Tak jak posiadanie zbyt małej liczby jednostek może być niebezpieczne, posiadanie ich zbyt wielu również nie jest korzystne. W związku z tym, że siły bitewne gracza są wybierane w sposób losowy z dostępnych sił gracza, posiadanie zbyt wielu jednostek redukuje szanse gracza na wylosowanie jednostek, z których chciałby skorzystać w trakcie bitwy.

## 2. PODLICZANIE PREMII BITEWNEJ

Następnie gracze sprawdzają, czy każda ze stron nie ma jakichś premii bitewnych. Jeżeli tak, gracz mający większą premię bitewną bierze kartę premii bitewnej i kładzie ją przed sobą, obracając ją tak, aby pokazywała ona różnicę między premiami bitewnymi obu graczy. Na przykład, jeżeli jeden gracz ma premię +12, a drugi gracz ma premię +8, pierwszy gracz otrzymuje kartę premii i obraca ją na stronę +4. Premie bitewne występujące w grze są następujące:

- +2 za każde wybudowane przez gracza Koszary
- +4 za każdą wybudowaną przez gracza Akademię
- +4 za każdego generała, którego gracz ma na mapie
- +6 podczas obrony miasta nie będącego stolicą
- +12 podczas obrony stolicy
- +4 podczas obrony ufortyfikowanej stolicy lub miasta (łączy się z normalną premią za miasto lub stolicę).

**Wskazówka:** Każde +4 punkty premii bitewnej posiadanej przez gracza stanowią średnio równowartość jednej jednostki. Mimo, iż siła jednostek zmienia się podczas rozgrywki, jest to prosta i łatwa do zapamiętania zasada ogólna, o której gracze powinni pamiętać.

## 3. STARCIE W BITWIE

Następnie, zaczynając od obrońcy, a potem kontynuując na zmianę, każdy gracz musi zagrać jedną jednostkę ze swoich sił bitewnych, kładąc ją odkrytą na stole pomiędzy graczami, dopóki obaj gracze nie wyłożą wszystkich jednostek znajdujących się w ich siłach bitewnych.

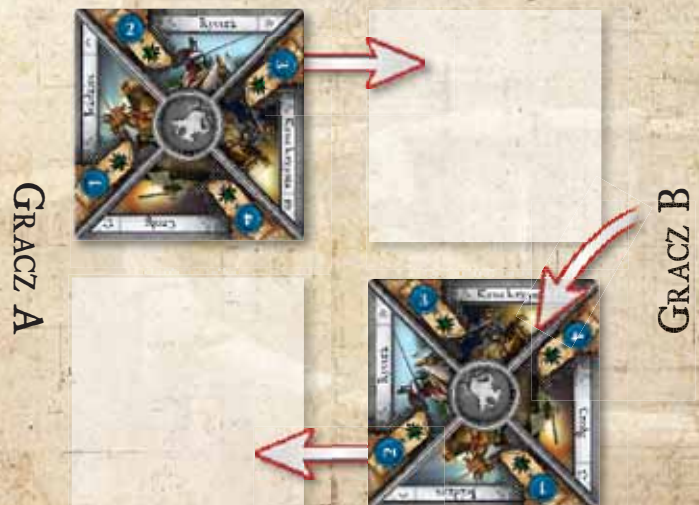
**Wyjątek:** Jeżeli atakujący przeprowadza atak na ufortyfikowane miasto, to nie obrońca, a atakujący zagrywa swoją kartę jako pierwszy.

Kiedy gracz wykłada pierwszą jednostkę do bitwy, tworzy w ten sposób pierwszy **FRONT**. Po tym, za każdym razem kiedy gracz wyłoży jednostkę, musi rozpocząć nowy front lub zaatakować już dostępny front wroga (jeżeli jest on dostępny do zaatakowania).

### ROZPOCZĘCIE NOWEGO FRONTU

Rozpoczęcie nowego frontu to po prostu zagranie jednostki bez atakowania innej jednostki. Nowo wyłożona jednostka pozostaje w grze dopóki nie zostanie zabita lub bitwa się nie zakończy. Na jednym froncie nigdy nie może być więcej niż jedna jednostka.

**Przykład 1:** Poniżej gracz A ma w grze jednostkę jazdy o sile 3. Gracz B nie chce jej atakować i zagrywa jednostkę jazdy o sile 2 rozpoczynając poniżej nowy front. W związku z tym, że na żadnym z frontów nie ma więcej niż jednej jednostki, nie dochodzi do ataku.





## ARMIE A JEDNOSTKI

Jednym z podstawowych militarnych konceptów gry *Sid Meier's Civilization: Gra planszowa* jest różnica pomiędzy armiami, a jednostkami.

**Armie** to plastikowe pionki, które są poruszane po mapie, oznaczające obecność sił militarnych gracza. Jednak bez jednostek armie nie mają żadnej siły i wtedy gracz ma znikome szanse na wygranie bitwy.

**Jednostki** to kwadratowe karty, które są wykorzystywane do rozgrywania bitew. Jednostki reprezentują wielkość siły militarnej gracza. Jednak jednostki nie mają żadnej fizycznej lokalizacji na mapie i poza miastami gracza nie mogą być wykorzystywane bez armii.

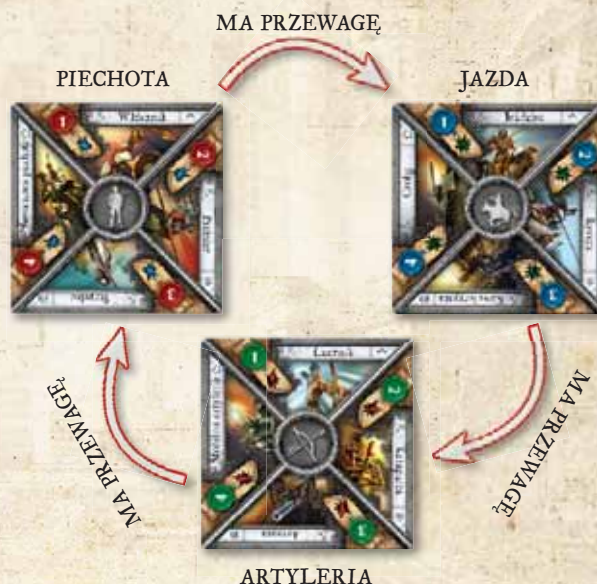
Jak więc widać, do osiągnięcia zwycięstwa militarnego gracz potrzebuje zarówno armii jak i jednostek.

jednostka gracza A ma nadal 2 rany, zadaje pełne obrażenia jednostce gracza B. W tym wypadku obie jednostki zostają zabite, ponieważ każda zadaje drugiej trzy obrażenia.



### PRZEWAGA JEDNOSTEK

Nie wszystkie rodzaje jednostek są równe w starciu przeciwko pozostałym rodzajom jednostek. Tak naprawdę pomiędzy artylerią, piechotą, a jazdą występuje zależność na zasadzie papier, kamień, nożyce, tak jak to przedstawiono poniżej:



Relacja ta jest przedstawiona na kartach jednostek przy pomocy **SYMBOLI PRZEWAGI**. Na przykład jednostki piechoty są wyjątkowo skuteczne przeciwko jednostkom jazdy (włócznicy kontra rycerze), tak więc symbolem przewagi jednostek piechoty jest symbol jazdy.

Kiedy jednostka **atakuje lub jest atakowana** przez jednostkę przedstawioną na jej karcie symbolem przewagi, **ma przewagę** nad tą jednostką i zadaje jej obrażenia **zanim** będzie to mogła zrobić druga jednostka. Jeżeli obrażenie to zabije jednostkę nad którą miała przewagę, pokonana jednostka nie zadaje żadnych obrażeń jednostce, która miała nad nią przewagę. Dzieje się tak dlatego, ponieważ jest martwa zanim może zadać obrażenia.

### ATAKOWANIE FRONTU WROGA

W celu zaatakowaniu frontu wroga, gracz kładzie swoją kartę jednostki przed wrogą jednostką zagrana już podczas tej bitwy. Dwie karty jednostek natychmiast nawzajem się atakują. Każda karta jednostki zadaje drugiej jednostce obrażenia w ilości **RAN** równej swojej **SILE**. Każda jednostka, która otrzyma rany w ilości odpowiadającej jej sile, zostaje natychmiast zabita i odłożona odkryta na spód talii jednostek, z której pochodzi. Jeżeli jednostka przetrwa atak, na karcie układane są znaczki ran reprezentujące obrażenia. **Na koniec bitwy wszystkie rany są usuwane.**

**Przykład 2:** Tym razem jednostka gracza B, mająca siłę 2, została zagrana jako pierwsza. Gracz A ma na ręce jednostkę o sile 3, zagrywa ją przed jednostką przeciwnika o sile 2, w ten sposób ją atakując. Jednostka o sile 3 zadaje trzy obrażenia słabszej jednostce, zabija ją i w zamian otrzymuje dwie rany. To obrażenie nie jest wystarczające aby zabić jednostkę o sile 3, więc na karcie układane są 2 żetony ran reprezentujące obrażenia. Jeżeli jednostka ta przetrwa do końca bitwy, zostanie w pełni wyleczona.



Nawet jeżeli jednostka została wcześniej zraniona, nadal zadaje obrażenia równe całkowitej wartości swojej siły każdej jednostce, która ją zaatakuje.

**Przykład 3:** Po zabicu jednostki o sile 2 w przykładzie 2, zraniona jednostka gracza A mająca siłę 3 zostaje zaatakowana przez inną jednostkę o sile 3 należącą do gracza B. Mimo, iż

**Przykład 4:** Gdyby we wcześniejszym przykładzie 3, atakująca jednostka o sile 3 należąca do gracza B była jednostką piechoty, miałaby przewagę nad zranioną jednostką gracza A. Tak więc jednostka gracza B zadałaby 3 obrażenia jako pierwsza, zabijając zranioną jednostkę zanim ta mogłaby zaatakować i w ten sposób przetrwałaby atak nie otrzymując ani jednej rany.



**Wskazówka:** Oczywiście gracz, którego jednostki nie mają przewagi nad innymi jest w trakcie bitwy na znacząco słabszej pozycji. Gracze powinni bacznie obserwować jakie jednostki produkują przeciwnicy i odpowiednio na to reagować.

#### ZDOLNOŚCI BITEWNE

Niektóre karty technologii mają zdolności surowców, które są wykorzystywane podczas bitwy. Zdolności te są zawsze wykorzystywane przed lub po przeprowadzeniu ataku na wrogi front, nigdy w trakcie ataku – nawet jeżeli niektóre efekty mogą działać podczas ataku.

#### JEDNOSTKI LOTNICTWA

Jeżeli gracz nauczy się technologii *Lotnictwo*, otrzymuje możliwość produkowania jednostek lotnictwa. Jednostki lotnictwa są bardzo silnymi jednostkami (ich siła waha się w przedziale 5 – 7), które nie mają przewagi nad innymi i nie są obiektem przewag innych jednostek. Oznacza to, że jednostki lotnictwa na pewno zadadzą obrażenia, niezależnie od tego z jakim wrogiem będą walczyć.

#### 4. ROZSTRZYGANIE BITWY

Bitwa dobiega końca po tym jak obaj gracze zagrają swoje wszystkie siły bitewne. Najpierw ze wszystkich jednostek, które przeżyły, są usuwane wszystkie rany. Następnie każdy gracz sumuje siłę wszystkich swoich jednostek, które przetrwały bitwę, dodaje do nich wartość karty premii bitewnej (jeżeli ją posiada). Gracz, który uzyskuje wyższy wynik wygrywa bitwę. Remisy są rozstrzygane na korzyść obrońcy.

#### UTRATA PIONKÓW PRZEZ ZWYCIĘZCĘ

Następnie zwycięzca traci z pola jeden pionek armii za każde dwie jednostki które stracił podczas walki. Ostatni pionek armii zwycięzcy, znajdujący się na polu, na którym doszło do bitwy, nigdy nie może zostać zabity w ten sposób.

#### ŁUP ZWYCIĘZCY

Zwycięzca bitwy otrzymuje od przegranej nagrodę, która jest uzależniona od okoliczności, w których doszło do bitwy.

#### Jeżeli przegrany miał na polu jeden lub więcej pionków:

Pionki przegranej znajdujące się na polu zostają zabite i usuwa się je z planszy (mogą one znów zostać wybudowane później). Zwycięzca może następnie zabrać przegranemu **jedną**, wybraną przez siebie, z poniższych rzeczy:

- Do trzech punktów wymiany handlowej ze wskaźnika wymiany handlowej przegranej.
- Do trzech żetonów kultury.
- Dowolny żeton surowca (zakryte znaczniki chatki i wioski mogą być wybrane, ale zwycięzca nie może ich podglądać przed dokonaniem wyboru).

#### Jeżeli przegrany bronił jednego z miast nie będących stolicą:

Miasto przegranej zostaje zniszczone. Znacznik miasta jest odkładany na arkusz cywilizacji właściciela. Wszelkie budynki, które znajdowały się na peryferiach są odkładane na rynek, a wszelkie cuda świata lub wielcy ludzie z peryferii miasta są odkładani do pudełka i usuwani z gry. Pionek zwycięzcy pozostaje na polu, na którym znajdowało się centrum miasta, a zwycięzca może zrobić **jedną** z poniższych rzeczy:

- Nauczyć się jednej z technologii znanych przegranemu, której jeszcze nie zna, bez potrzeby płacenia jej kosztu w punktach wymiany handlowej. Aby móc to zrobić zwycięzca musi mieć wolne odpowiednie pole w swojej piramidzie technologicznej (patrz strona 21).
- Ukraść przegranemu jedną z kart wydarzeń kulturalnych. Zwycięzca podczas dokonywania wyboru może widzieć jedynie tyły kart.
- Ukraść przegranemu do dwóch dowolnych żetonów surowców. Zakryte znaczniki chatki i wioski mogą zostać wybrane, jednak zwycięzca nie może ich podglądać przed dokonaniem wyboru.

#### Jeżeli przegrany bronił swojej stolicy:

- Zwycięzca natychmiast wygrywa grę osiągając zwycięstwo militarne.

**Wskazówka:** W związku z tym, że pierwszy gracz, który podbije wrogą stolicę wygrywa grę, gracze powinni uważać, aby nie osłabiać zbyt mocno swoich przeciwników, kiedy w pobliżu ich stolicy znajdują się inne wrogie armie.

#### NASTĘPSTWO BITWY

Jeżeli gra się nie skończyła, wszystkie jednostki, które przeżyły (niezależnie od tego czy należą do zwycięzcy, czy do obrońcy) są odkładane z powrotem do dostępnych sił właściciela. Wszelkie zabite jednostki są odkładane odkryte na spód odpowiednich talii jednostek.

**Wskazówka:** Wygranie bitwy przeciwko potężnemu obrońcy takiemu jak stolica, czy gracz o dużej sile militarnej, wymaga mieszanki złożonej z powiększonej wielkości ręki bitewnej gracza, rozwiniętych jednostek gracza, premii bitewnych oraz wystarczającej liczby kart jednostek do zapełnienia ręki. Jednak nagroda za udany atak jest bardzo znacząca, a wynik całej gry może zostać obrócony przez sprytny manewr militarny.

## MONETY I MOC EKONOMICZNA

„Nie mówcie mi, jakie są wasze priorytety. Pokażcie mi jak wydajecie pieniądze, a sam wam je wskażę.”

–James W. Frick

Mimo, iż przywódca może mieć wielkie ambicje związane z jego cywilizacją, tak naprawdę niewiele osiągnie bez przemysłu i zastępu pracujących ludzi, które to razem wpływają na zdrowie ekonomiczne. Gracz może zyskać moce ekonomiczne w postaci monet – monet wydrukowanych na znacznikach budynków lub kafelkach mapy, lub monet układanych na określonych kartach technologii (takich jak *Kodeks prawny*) jako nagrody za osiągnięcie określonych zadań.

Kiedy gracz otrzymuje monetę, przesuwa do przodu swój wskaźnik ekonomii. Jeżeli później gracz straci monetę, jego znacznik ekonomii musi być odpowiednio zredukowany.

Monety mają dwa podstawowe efekty. Po pierwsze, kiedy gracz prowadzi badania nad technologią, może zatrzymać jeden punkt wymiany handlowej za każdą posiadaną monetę. Tak więc, na przykład, gracze mający pięć monet po przeprowadzeniu badań pozostanie zawsze pięć punktów wymiany handlowej. Monety nie pozwalają graczowi na zatrzymanie punktów wymiany handlowej w odniesieniu do wydarzeń innych niż badania nad technologią. W związku z tym gracz może nadal być zmuszony do zredukowania swojej liczby punktów wymiany handlowej do wartości niższej niż liczba jego monet, gdy przyspiesza produkcję dzięki wymianie handlowej lub gdy odniesie straty w wyniku bitwy. Należy zauważyć, że posiadanie monet nigdy nie zwiększa obecnego poziomu wymiany handlowej gracza – pozwala jedynie graczowi na zatrzymanie punktów wymiany handlowej, które już zgromadził.

Drugim znaczącym efektem, który wywierają monety, jest to, że gracz, który zgromadzi 15 monet natychmiast wygrywa grę, osiągając zwycięstwo ekonomiczne (patrz „Zwycięstwo” na stronie 23).

Pozostałe zdolności mogą być zapewniane graczowi poprzez określone karty technologii, takie jak *Komputery*, odpowiednio do zgromadzonej przez niego liczby monet.

### MONETY NA MAPIE

Monety otrzymywane z pól na mapie – niezależnie czy pochodzą z naturalnych zasobów złota w górach czy z budynków umieszczonych na polach – są zatrzymywane dopóki gracz zachowuje kontrolę nad danym polem (pole znajduje się na peryferiach jednego z miast należących do gracza lub jeden z wozów gracza pozostaje na polu, z którego je zbiera). Jeżeli pionek wroga blokuje pole, na którym znajduje się moneta, zostaje ona utracona dopóki wrogi pionek pozostaje na danym polu. Podobnie moneta zostaje utracona, jeżeli budynek zapewniający monetę zostanie zniszczony.

### ŻETONY MONET

Żetony monet układane na karcie technologii jako nagroda za ukończenie pewnych zadań, są traktowane tak samo jak monety na mapie, z tą różnicą, że dane zadanie posiada maksymalną liczbę monet, które może zapewnić. Otrzymane żetony monet przesuwiają do przodu wskaźnik ekonomii i nie mogą być utracone.

## ZBIERANIE PRZY POMOCY WOZÓW

Wozy są bardzo istotne dla cywilizacji gracza. Jedną z ich kluczowych ról jest wysyłanie do ojczyzny wymiany handlowej, produkcji, kultury, monet oraz surowców pochodzących z dalekich lokalizacji (pola, cudu świata, cudu natury, budynku lub wielkiego człowieka). W każdej turze, zaczynając od tury następującej po umieszczeniu wozu na mapie, wóz zbiera zawartość pola, na którym się znajduje. Gracz deklaruje, podczas Fazy Początku tury, do którego z jego miast wóz „wysyła” zawartość pola oraz wszystkie symbole znajdujące się na danym polu (włącznie z punktami wymiany handlowej, produkcji, kultury, monety oraz surowce) i następnie uważa się, że pole to znajduje się do końca tury na peryferiach danego miasta. W wyniku tego miasto korzysta w tej turze z wymiany handlowej, produkcji lub pozostałych symboli znajdujących się na polu.



Miasto powyżej zawiera następujące symbole:



Tak więc dodaje 3 do wskaźnika wymiany handlowej czerwonego gracza podczas Fazy Handlu każdej tury. Podczas Fazy Zarządzania miastami jego akcja może zostać spożytkowana na jedną z trzech poniższych rzeczy:

- Wyprodukowania przedmiotu, który kosztuje 5 lub mniej.
- Wygenerowania 1 (1 za miasto, plus 0 dodatkowych symboli)
- Zebrania żetonu surowca z jedwabiem lub kadzidłem.

Pełne wyjaśnienie dotyczące tego, jak zostało to wyliczone znajduje się na stronie 14 w akapicie „Zebranie punktów wymiany handlowej” oraz na stronach 15-18 w akapicie „Zarządzanie miastami”.

**Przykład 1:** Wóz znajdujący się w lesie wysyła zawartość tego pola do wcześniej opisanego miasta, zwiększając o dwa wartości produkcji tego miasta w tej turze.



**Przykład 2:** Wóz znajdujący się na cudzie natury wysyła zawartość pola do wcześniej opisanego miasta. W tej turze miasto poświęca się na rzecz sztuki. W związku z tym miasto otrzymuje symbole z pola z wozem, i produkuje o jeden żeton kultury więcej niż normalnie (łącznie dwa).

Należy zauważyć, że w tym przykładzie miasto nadal otrzymuje dwa dodatkowe punkty produkcji z lasu, ale nie ma to znaczenia, ponieważ w ramach akcji poświęca się na rzecz sztuki, a nie zajmuje się produkcją.



**Przykład 3:** Wóz, znajdujący się na polu z symbolem surowca zboże, wysyła zawartość pola do wcześniej opisanego miasta. W tej turze miasto to zajmuje się zbieraniem surowców i może wybrać pomiędzy zbieraniem zboża, jedwabiu lub kadzideł, ponieważ pole, na którym znajduje się wóz jest traktowane tak, jakby znajdowało się na peryferiach.



## BLOKADY

Wrogie siły, odpowiednio rozmieszczone, mogą uniemożliwić miastu otrzymanie zasobów, które normalnie by otrzymało. Pole na peryferiach miasta, na którym znajduje się jeden lub więcej wrogich pionków (wozów lub armii) nie generuje produkcji, wymiany handlowej, kultury, monet ani surowców dla właściciela miasta. Pole może być zablokowane nawet, jeżeli znajduje się na nim budynek lub wielki człowiek.

Cuda świata także nie są odporne na blokady. Dopóki wrogi pionek pozostaje na tym samym polu, co znacznik cudu świata, specjalna zdolność przedstawiona na karcie cudu świata nie może być wykorzystana, a kultura produkowana przez znacznik nie może być otrzymywana.

Budynki, cuda świata, wielcy ludzie oraz wozy nie mogą być po wyprodukowaniu umieszczane na zablokowanym polu. Pionki armii mogą być umieszczane na zablokowanych polach, jednak natychmiast wywołuje to bitwę, a gracz blokujący jest w niej broniącym się (patrz „Walka” na stronie 23).

Wóz może zbierać symbole z zablokowanego pola na peryferiach wrogiego miasta. W takim wypadku pole jest w tej turze uznawane za część miasta, do którego wóz wysyła jego zawartość, a nie do miasta, które jest zablokowane.

**Przykład:** Wrogi wóz znajduje się w lesie na peryferiach wcześniej opisanego miasta i wysyła zawartość pola do swojego miasta. W tej turze produkcja miasta z wozem zostaje zwiększona o dwa, a produkcja zablokowanego miasta zostaje zmniejszona o dwa.



## NEGOWANIE CUDÓW ŚWIATA

*„Ja jestem Ozymandias, król królów. Mocarze! Patrzcie na moje dzieła i przed moją chwałą. Gińcie z rozpaczy!”*

–Ozymandias, Percy Bysshe Shelley

Określone technologie (*Monarchia* oraz *Proch strzelniczy*) pozwalają graczowi na zanegowanie cudu świata. Kiedy cud świata zostaje zanegowany, odpowiadającą mu kartę cudu świata należy zakryć, podczas gdy znacznik danego cudu świata pozostaje na mapie. Specjalna zdolność tego cudu świata zostaje zanegowana i nie może zostać wykorzystana do końca rozgrywki. Jednakże znacznik cudu świata nadal produkuje kulturę, kiedy miasto poświęca się na rzecz sztuki.

## WARIANT: ZAAWANSOWANY SPOSÓB ROZSTRZYGANIA REMISÓW

W przypadku gdy w jednej turze kilku graczy osiągnęłoby zwycięstwo, grający mogą wyłonić najlepszego z nich korzystając z następującego wariantu:

Jeżeli gracz osiągnie zwycięstwo militarne, rozgrywka kończy się natychmiast, a gracz ten zostaje zwycięzcą. Jeżeli gracz osiągnie zwycięstwo kulturowe, ekonomiczne lub technologiczne obecna tura jest rozgrywana do końca. Po jej zakończeniu każdy gracz, który osiągnął zwycięstwo nie-militarne (należy pamiętać, że zwycięstwo militarne kończy grę natychmiast), w następujący sposób podlicza swój ostateczny rezultat zgodnie z poniższym schematem:

**Ostateczny wynik = Liczba technologii zbadanych przez gracza + Liczba pól, o które poruszył swój znacznik na torze kultury + Liczba posiadanych monet**

Wygrywa gracz, którego ostateczny wynik ma najwyższą wartość. Jeżeli gracze nadal remisują, dzielą się wspólnie odniesionym zwycięstwem.



# SŁOWNICZEK POJEĆ

**Armia:** Plastikowy pionek reprezentujący siły militarne gracza.

**Atakujący:** Podczas bitwy, strona która doprowadziła swoim ruchem do wybuchu bitwy.

**Badania:** Pozwalają cywilizacji na nauczenie się nowych technologii, które pomogą jej wyrosnąć na silniejszą i bardziej wydajną.

**Barbarzyńcy:** Niecywilizowane plemiona mieszkające w wioskach. Barbarzyńcy muszą zostać pokonani, aby można było z ich wioski zabrać surowce. Barbarzyńcy zawsze mają rangę 1 i są kontrolowani przez gracza siedzącego po lewej stronie gracza aktywnego.

**Blokada:** Kiedy na polu znajdującym się na peryferiach miasta stoi wrogi pionek. Obecność wrogiego pionka uniemożliwia skorzystanie z danego pola przez miasto, na peryferiach którego się ono znajduje.

**Centrum miasta:** Centralne pole w mieście. Niczego nie produkuje.

**Chatka:** Przyjazne plemię występujące na mapie.

**Cud natury:** Pole na mapie, które jest wyjątkowo piękne lub inspirujące. Cuda natury zapewniają kulturę poza swoimi normalnymi surowcami.

**Cud świata:** Oszałamiający wynalazek lub konstrukcja, która zapewnia ogromną chwałę cywilizacji, która go stworzy. Cuda świata zapewniają swojemu właścicielowi zarówno kulturę jak i specjalne zdolności.

**Dostępne siły:** Talia składająca się z kart jednostek, które gracz wybudował. Siły bitewne gracza są losowo dobierane z jego dostępnych sił.

**Front:** Obszar w ramach bitwy. Na froncie może znajdować się tylko jedna jednostka z każdej cywilizacji biorącej udział w bitwie. Jednostki znajdujące się na tym samym froncie natychmiast nawzajem się atakują.

**Jednostka:** Karta reprezentująca część siły militarnej gracza.

**Kultura:** Miernik artystycznego i filozoficznego rozwoju cywilizacji. Wykorzystywana przede wszystkim do poruszania się na torze kultury.

**Limit kart kultury:** Maksymalna liczba kart wydarzeń kulturalnych, które gracz może w danym momencie mieć na ręce.

**Limit ustawienia:** Maksymalna liczba pionków, które cywilizacja może mieć na jednym polu. Reprezentuje zdolności komunikacyjne i organizacyjne danej cywilizacji.

**Limitowane budynki:** Budynki oznaczone gwiazdką. W każdym mieście może znajdować się tylko jeden limitowany budynek.

**Moneta:** Miernik rozwoju ekonomicznego cywilizacji. Sprawia, że wymiany handlowe cywilizacji (oraz produkcja, z odpowiednią technologią) są bardziej wydajne.

**Obrońca:** Podczas bitwy, strona, która nie rozpoczęła bitwy.

**Odblokowane:** Dostępne do wyprodukowania. Jednostki, ustroje społeczne oraz budynki są na ogół odblokowywane przez karty technologii.

**Odkrywanie:** Akt odkrycia kafelka mapy w wyniku poświęcenia punktu ruchu przez jednostkę sąsiadującą z danym kafelkiem.

**Peryferia miasta:** Osiem pól otaczających centrum miasta. Pola te generują dla miasta wymianę handlową, produkcję, kulturę itd.

**Piramida technologiczna:** Technologie są układane w formie piramidy technologicznej na pięciu różnych poziomach. Technologie wyższego poziomu muszą być układane ponad dwiema technologiami poprzedniego, niższego poziomu.

**Prędkość podróży:** Liczba pól, o które w każdej turze mogą poruszyć się pionki cywilizacji.

**Produkcja:** Miernik przemysłu cywilizacji. Wykorzystywana przede wszystkim do tworzenia nowych budynków, jednostek, pionków lub cudów świata.

**Przewaga:** Jednostka, która ma przewagę nad inną, atakuje jako pierwsza podczas bitwy.

**Rany:** obrażenia przyznane jednostce podczas bitwy. Wszystkie rany zostają wyleczone na koniec bitwy.

**Rozwijanie:** Zdolność technologii, która ulepsza jednostkę lub budynek, zamieniając ją w nowy rodzaj jednostki lub budynku.

**Siła:** Ogólny miernik mocy karty jednostki.

**Siły bitewne:** Karty jednostek dobrane przez gracza na początku bitwy.

**Stolica:** Początkowe miasto gracza.

**Surowce:** Specjalne żetony, które mogą być wydawane do aktywowania określonych zdolności znajdujących się na kartach technologii.

**Technologia:** Technologia reprezentuje określone odkrycie lub wynalazek. Technologie są układane w piramidzie technologicznej cywilizacji, gdy ta się ich nauczy. Technologie, których cywilizacja się nauczy odnoszą się tylko do tego gracza.

**Teren:** Na mapie występuje pięć rodzajów terenu: pustynia, las, równina, góry oraz woda. Teren wpływa na możliwości układania budynków.

**Ustrój społeczny:** Ustrój rządzący daną cywilizacją. Ustroje społeczne determinują ogólny charakter cywilizacji oraz jej cele. Wraz z upływem czasu cywilizacja może przejść przez różne rodzaje ustrojów społecznych, kiedy zmienia się jej charakter.

**Wielcy ludzie:** Wpływowi obywatele w ramach cywilizacji, którzy zmieniają historię. Wielcy ludzie funkcjonują podobnie do budynków.

**Wielkość ręki bitewnej:** Liczba kart jednostek, które gracz dobiera ze swoich dostępnych sił na początku bitwy.

**Wioska:** Nastawione bojowo plemię, które można znaleźć na mapie.

**Wóz:** Plastikowy pionek reprezentujący nie-militarne siły gracza.

**Wymiana handlowa:** Miernik naukowego postępu cywilizacji. Wykorzystywana przede wszystkim do nauki technologii.

**Zdolności surowców:** Zdolności, których aktywacja kosztuje jeden lub kilka surowców.

# TWÓRCY GRY

**Projekt gry:** Kevin Wilson

*Specjalne podziękowania dla Toma Eberta, J.R. Godwina, Jamesa Hata, Michaela Hurleya, Pam Vanmuijzen oraz dla Team XYZZY. Ponadto, wyjątkowe podziękowania dla Sida Meiera i wspaniałych ludzi z Firaxis za to, że pozwolili mi pobawić się ich zabawkami.*

**Produkcja:** Sally Hopper

**Redakcja:** Mark O'Connor

**Wstępne czytanie:** James Hata, Michael Hurley, Patricia Meredith

**Projekt graficzny:** Andrew Navaro, WiL Springer

**Kierownictwo artystyczne:** Zoë Robinson

**Grafiki mapy i budynków:** Henning Ludvigsen

**Grafika Abrahama Lincolna:** Tom Garden

**Okladka:** Jung Park

**Projekt pionków:** Jason Beaudoin

*Dodatkowe wykorzystane grafiki pochodzą z archiwów Firaxis. Podziękowania dla wszystkich artystów i współpracowników.*

**Testy:** 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 Vanmuijzen, BreeAnn Vosberg, Peter Wocken, Kevin Wood, Michelle Zentis

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Główny producent gier FFG:** Michael Hurley

**Główny projektant FFG:** Corey Konieczka

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Polska wersja:** GALAKTA

## FIRAXIS

**Kierownik artystyczny:** Steve Ogden

**Kierownik marketingowy:** Kelley Gilmore

**Marketing:** Peter Murray

**Testerzy Firaxis:** Ed Beach, David McDonough, Peter Murray, Brian Wade

## 2K

**Kierownik sprzedaży elektronicznej:** Paul Crockett

Fragment wiersza T.S. Eliota w tłumaczeniu Krzysztofa Boczковского.


© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. oraz ich filie. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, 2K, logo 2K Games oraz Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. zarejestrowanymi w Stanach Zjednoczonych i/lub pozostałych krajach. Projekt gry © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, oraz logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować niniejsze informacje. Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy, ponieważ zawiera małe elementy. Zawartość może różnić się od przedstawionej. Wyprodukowano w Chinach. PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ, NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU OSÓB W WIEKU 12 LAT LUB MNIEJ.



# PODSUMOWANIE ZDOLNOŚCI ORAZ SYMBOLI ZNAJDUJĄCYCH SIĘ NA KARTACH TECHNOLOGII




## ODBLOKOWANE BUDYNKU

Karta technologii pozwala graczowi na budowę przedstawionego budynku za podany koszt w .



## ROZWINIĘCIE BUDYNKU

Oznaczone szarą strzałką znajdującą się po lewej obok nazwy budynku. Karta technologii pozwala graczowi na zbudowanie przedstawionego budynku za podany koszt w  oraz rozwija wszystkie budynki określonego typu, które już są posiadane przez gracza (patrz plansza rynku) do budynku danego rodzaju.



## ODBLOKOWANIE USTROJU SPOŁECZNEGO

Pozwala graczowi na zmianę ustroju społecznego cywilizacji na przedstawiony ustrój społeczny. Zmiana ta jest darmowa, jeżeli zostanie dokonana w turze następującej zaraz po tej, w której dany ustrój społeczny został odblokowany. W przeciwnym wypadku gracz musi najpierw zmienić ustrój społeczny swojej cywilizacji na *Anarchię*.



## ROZWINIĘCIE JEDNOSTKI

Rozwija wszystkie jednostki oznaczonego rodzaju do wskazanej rangi. Jednostki nigdy nie zmniejszają swej rangi oraz rangi mogą być pomijane.



## ZWIĘKSZENIE LIMITU KART KULTURY

Zwiększenie o jedną kartę limitu kart kultury na ręce gracza. Działanie kilku technologii z tą zdolnością kumuluje się.



## OTRZYMANIE MONETY

Gracz otrzymuje jedną monetę, kiedy nauczy się danej technologii.



## STAŁA ZDOLNOŚĆ

Karta technologii stale gwarantuje graczowi przedstawioną zdolność. Zdolność może być wykorzystywana przez gracza tak często, jak chce, chyba, że przedstawiono inaczej.



## ZDOLNOŚĆ SUROWCA

Karta technologii pozwala graczowi na wydanie przedstawionego surowca w celu aktywowania opisanej zdolności we wskazanej fazie w trakcie tury. Zdolności surowców mogą być wykorzystywane tylko raz na turę.

Na kartach technologii mogą występować następujące surowce:



KADZIDŁA



ŻELAZO



JEDWAB



SZPIEG



URAN



ZBOŻE



DOWOLNY  
SUROWIEC

## INDEKS

- |  |   |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
| <p>Anarchia, patrz Ustroje społeczne</p> <p>Armie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a Jednostki 25</li> <li>Produkcja 15</li> <li>Ruch 19</li> </ul> <p>Barbarzyńcy 20</p> <p>Blokady 28</p> <p>Budowa nowych miast 13</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ograniczenia dotyczące układania oraz przykład 13</li> </ul> <p>Budynki</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Limitowane 17</li> <li>Mury miejskie 17</li> <li>Ograniczenia związane z terenem 16</li> <li>Produkcja 16</li> <li>Zastępowanie 17</li> </ul> <p>Chatki</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Odkrywanie 20</li> <li>Układanie 19</li> </ul> <p>Cuda świata</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Negowanie 28</li> <li>Produkcja 17</li> <li>Zniżki na produkcję 17</li> </ul> <p>Elementy 3-6</p> <p>Faza Badań</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Koszt wymiany handlowej do przeprowadzenia badań 21</li> <li>Opis 12</li> <li>Piramida technologiczna 11, 21</li> </ul> | <p>Faza Handlu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Negocjacje i handel 15</li> <li>Opis 14</li> <li>Zbieranie wymiany handlowej 14</li> </ul> <p>Faza Początku tury 13-14</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Budowa nowych miast 13</li> <li>Opis 13</li> </ul> <p>Faza Zarządzania miastami</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Opis 15</li> <li>Poświęcenie na rzecz sztuki 17</li> <li>Produkcja</li> <ul style="list-style-type: none"> <li>Budynków 16</li> <li>Cudów świata 17</li> <li>Jednostek 16</li> <li>Pionków 15-16</li> </ul> </ul> <p>Jednostki</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a Armie 25</li> <li>Produkcja 16</li> <li>Opis 24</li> <li>W trakcie bitwy 24</li> </ul> <p>Kafelki mapy</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Odkrywanie 19</li> <li>Opis symboli 7</li> </ul> <p>Karty technologii</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Badania nad 20-21</li> <li>Zdolności 21-22, 32</li> </ul> <p>Kultura</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Blokowanie 28</li> <li>Łupienie 26</li> </ul> | <p>Wydawanie 17</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zbieranie, patrz Poświęcenie na rzecz sztuki</li> <li>Zbieranie przy pomocy wozów 27</li> </ul> <p>Monety 27</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mury miasta, patrz Budynki</li> <li>Opis arkusza cywilizacji 7</li> <li>Opis tury 12</li> <li>Pierwsza rozgrywka dla początkujących 8</li> <li>Piramida technologiczna 11, 21</li> <li>Poświęcenie na rzecz sztuki 17</li> </ul> <p>Produkcja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Blokowanie 28</li> <li>Przyspieszanie dzięki wymianie handlowej 15</li> <li>Wydawanie 15-17</li> <li>Zbieranie przy pomocy wozów 27</li> </ul> <p>Przygotowanie gry</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Graczy 10-12</li> <li>Ogólne 8-10</li> <li>Rysunek przygotowania gry 9</li> </ul> <p>Ruch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grupy 19</li> <li>Limit ustawienia 19</li> <li>Miasta 20</li> <li>Odkrywanie chatki i wioski 20</li> </ul> | <p>Odkrywanie kafelków mapy 19-20</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pionki wrogów 20</li> <li>Przekraczanie wody 19</li> </ul> <p>Produkcja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a Wymiana handlowa 14</li> <li>Blokowanie 28</li> <li>Przyspieszanie dzięki wymianie handlowej 15</li> <li>Wydawanie 15-17</li> <li>Zbieranie przy pomocy wozów 27</li> </ul> <p>Surowce</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Blokowanie 28</li> <li>Łupienie 26</li> <li>Wydawanie 17</li> <li>Zdobycie, patrz Zbieranie surowców</li> <li>Zbieranie przy pomocy wozów 27</li> </ul> <p>Tor kultury</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pola 18</li> <li>Poruszanie się na 17</li> </ul> <p>Ustroje społeczne</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anarchia 14</li> </ul> <p>Zmiana 14</p> <p>Walka</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fronty i atakowanie 24</li> <li>Lotnictwo 26</li> <li>Premie 23</li> <li>Przewaga 25</li> </ul> | <p>Rozgrywanie 25-26</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Straty i łupy 25-26</li> <li>Wielkość ręki bitewnej 23</li> <li>Zdolności bitewne 26</li> </ul> <p>Warunki zwycięstwa 2, 23</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ekonomiczne 23</li> <li>Kulturowe 23</li> <li>Militarne 23</li> <li>Technologiczne 23</li> </ul> <p>Wielcy ludzie 18</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zdobycie z wioski 20</li> </ul> <p>Wioski</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Barbarzyńcy 20</li> <li>Odkrywanie 20</li> <li>Układanie 19</li> </ul> <p>Wozy</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Produkcja 15-16</li> <li>Ruch 19</li> <li>Zbieranie przy pomocy 27</li> </ul> <p>Wydarzenia kulturalne</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Limit ręki 17</li> <li>Zdobycie 17</li> </ul> <p>Wymiana handlowa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a Produkcja 14</li> <li>Blokowanie 28</li> <li>Zbieranie 14</li> <li>Zbieranie przy pomocy wozów 27</li> </ul> <p>Zebrań surowca 18</p> <p>Złota zasada 8</p> |
|--|---|--|--|--|