

SID MEIER'S

CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator's Strategy Cards

v1.1 del 07/02/2006

Regolamento integrativo per il gioco da tavolo
"Sid Meier's Civilization: The Boardgame" (© 2002 Eagle Games)
© 2006 Stefano Coletta (Creator).



EAGLE GAMES

Carte Strategia

Per integrare nel regolamento originale le Carte Strategia è stata aggiunta una nuova fase prima di tutte le altre.

Fasi / Turno	
1. Carte Strategia	
2. Acquisto	
3. Spostamento e Combattimenti	
4. Commercio	
5. Produzione	

Le Carte Strategia sono divise per le 4 Ere e di seguito sono descritte per tipologia. Sebbene ogni carta sia auto esplicativa si cercherà di fare chiarezza sulle modalità generali di utilizzo in base al gruppo di appartenenza. Unica considerazione generale: le ricompense vengono ricevute immediatamente al completamento dell'obiettivo, tranne per la "Deforestazione" (vedi più avanti).

Le carte sono divise in due grandi categorie: *Carte Obiettivo* e *Carte Spionaggio*.

Ad ogni nuovo turno ciascun giocatore può:

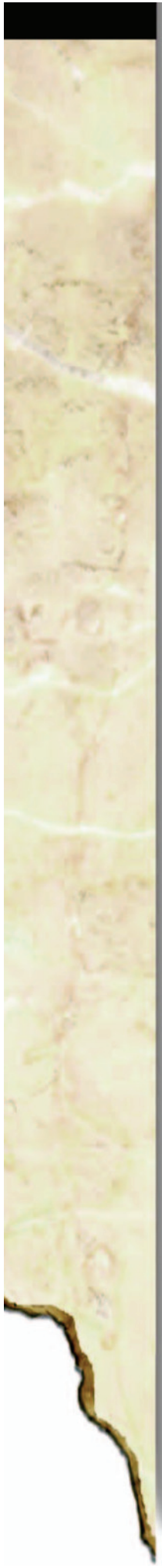
- Pescare una nuova carta dell'Era attuale o cambiarne una già in suo possesso. La carta può essere usata subito, se conseguito l'obiettivo, ma si pescherà ancora solo al turno successivo.
NOTA: non si può pescare ad un nuovo turno se si possiede anche una sola carta; prima bisogna scartarla o utilizzarla se possibile.
- Tenere la carta in suo possesso.

Ogni giocatore può possedere al più una Carta Strategia escludendo quelle in cui vi è esplicitamente scritto "pesca un'altra carta".

Ad ogni avanzamento di Era si possono pescare solo carte della nuova Era. Qualsiasi Carta Strategia può essere cambiata, ma deve essere tenuta prima per almeno un turno.

Le Carte Strategia devono essere rivelate agli altri giocatori solo se sono conseguiti gli obiettivi.

L'unica eccezione sono le carte "Spionaggio" che devono essere scoperte subito, quando una spia inizia la sua missione.



Carte Obiettivo

Le carte di dividono ulteriormente in 6 sotto-categorie:

Obiettivi territoriali

L'obiettivo è quello di conquistare / colonizzare un particolare territorio o continente. Carte di questo tipo sono auto esplicative e iniziano di solito per "Popola", "Stabilisci", "Sbarca", "Controlla", "Comanda" o "Domina".

Obiettivi scientifici

L'obiettivo è quello di incentivare la ricerca scientifica. Carte di questo tipo sono auto esplicative e iniziano di solito per "Sviluppa" o "Condividi".

NOTA: la ricompensa si ottiene anche se il requisito descritto sulla carta è stato già ottenuto in passato.

Obiettivi per gli acquisti

L'obiettivo è quello di dare gratuitamente delle unità aggiuntive o altre ricompense a chi acquista quello che c'è scritto sulla carta.

Carte di questo tipo sono auto esplicative e iniziano di solito per "Acquista".

Obiettivi di esplorazione

L'obiettivo è di favorire chi dedica tempo all'esplorazione di territori inesplorati. Carte di questo tipo sono semi esplicative e iniziano di solito per "Esplora", "Scopri", "Pianta", "Trovi" o "Deforesta".

Le carte "Deforestazione" devono essere dichiarate appena si decide di iniziare la deforestazione e non dopo.

Per una descrizione dettagliata vedi paragrafo Ricompense.

Obiettivi Piaghe / Disordini

Vi sono tre carte di questo tipo:

Annullare le piaghe "Nega Piaghe": l'obiettivo è quello di annullare gli effetti di una Piaga contro se stessi.

NOTA: gli effetti delle Piaghe hanno effetto sugli altri giocatori secondo le normali regole.

Causare le piaghe "Causa Piaghe": l'obiettivo è quello di causare le piaghe agli altri giocatori che lasciano passare un proprio esploratore/unità attraverso un territorio di loro proprietà.

NOTA: l'azione richiede il sacrificio delle proprie unità che sono la causa scatenante del contagio.

Negare i disordini "Nega Rivolte": l'obiettivo è quello di sedare una rivolta nel caso ne capiti una.

Obiettivi militari

Gli obiettivi militari sono di tre tipi:

Attacco / Difesa contro un nemico: carte di questo tipo iniziano di solito per "Cattura", "Sconfiggi", "Distruggi" o "Affonda" e sono auto esplicative.

Sostegno ad altro giocatore sotto attacco: carte di questo tipo iniziato con "Soccorso" e devono essere utilizzate nella fase di Spostamento e combattimenti per fornire appoggio militare.

NOTA: non si può fornire appoggio militare ad un giocatore con cui si è in stato di guerra.

Ritirata presso una città: carte di questo tipo sono identificate da "Ritirata" e danno la possibilità di ritirarsi durante un combattimento presso un insediamento di proprietà, adiacente al luogo del conflitto.

Ricompense

Alcune carte hanno bisogno di ulteriori chiarimenti perché troppo ermetiche per dare una descrizione esaustiva. In particolare:

Premi in monete

Ve ne sono di vari tipi:

1) Tesori: le monete devono essere sempre immediatamente e interamente versate dalla banca a chi possiede la carta in aggiunta a quelle del tesoro stesso.

2) Pedaggi: le monete vengono immediatamente versate dal giocatore che passa su un vostro territorio, o in caso di indisponibilità, appena è completata la fase di Produzione. Il giocatore che passa non può opporsi e tornare indietro.

3) Introiti extra: sommare le monete extra al normale guadagno, durante la fase di Produzione.

NOTA: gli introiti extra si percepiscono solo per il periodo dell'Era del colore della carta.

Premi in miglierie

Le miglierie di felicità o produttività possono essere immediatamente posizionate sulle città a patto che ve ne siano disponibili al momento e che non abbiate già quel tipo di miglieria.

Il tipo di miglieria è identificato dalle icone sulla carta: quando c'è scritto 1 sola miglieria ma ci sono due icone diverse è possibile scegliere una o l'altra.

Premi in tecnologie

Prendere immediatamente una tecnologia tra quelle disponibili.

Premi in unità

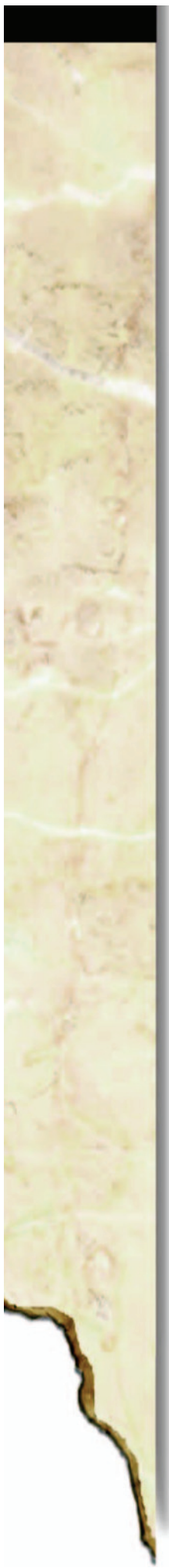
Ve ne sono di tre tipi:

1) Unità gratuite in seguito ad acquisti o scoperte: posizionare le unità solo nei propri insediamenti rispettando, se possibile, la regola dell'acquisto per cui si possono posizionare tante unità quanto è grande ogni città.

Esempio: se devo prendere 2 unità e possiedo 3 villaggi, dovrò necessariamente posizionare 1 unità per villaggio e non entrambe nello stesso. Nel caso si abbia solo 1 villaggio non c'è scelta.

2) Unità convertite dal nemico durante un combattimento: esibire la carta e portare l'unità dalla propria parte appena si vince al tiro di dadi.

3) Unità legate ad un territorio: posizionare le unità in tale territorio con un portabandiera del proprio colore se necessario.



Premi in villaggi

Posizionare il villaggio nel territorio riportato sulla carta oppure, se non specificato, in un territorio con un proprio esploratore. Se non si hanno esploratori posizionati in territori senza insediamenti, posizionare la città appena un proprio esploratore raggiunge un territorio senza una città, anche nelle fasi successive.

NOTA: appena un esploratore staziona su un territorio vuoto, posizionare l'insediamento, non attendere altre mosse.

Premi in risorse

Ne esistono di due tipi:

1) Risorsa, ottenuta portando a termine un compito

A) Se viene ottenuta per aver conquistato o fondato un villaggio su un territorio, posizionare immediatamente la risorsa sul territorio stesso o se occupato da altro, sugli altri riportati sulla carta.

NOTA: è possibile utilizzare la risorsa SOLO nei territori riportati sulla carta.

Esempio: Stabilisci un villaggio in Medio Oriente. I territori riportati sono solo 3: Arabia, Caspia e Caucasus.

B) Se viene ottenuta in altro modo, posizionare la risorsa in un qualsiasi territorio vuoto in cui ci sia un proprio esploratore oppure in una città vuota cambiando subito la carta città.

2) Segnalino risorsa, esplorando un territorio vuoto

Tramutare la risorsa vuota nella risorsa segnata sulla carta.

Carte Spionaggio

Queste carte speciali sono presenti solo nell'Era Moderna e forniscono un nuovo mini set di regole per inserire l'attività di Intelligence nel gioco.

È necessario procurarsi degli ulteriori segnalini per rappresentare le spie sul territorio. Le unità porta bandiera possono essere utilizzate per identificare l'appartenenza della spia ad un giocatore oppure possono essere utilizzati dei segnalini spia dello stesso colore del giocatore. Anche gli esploratori possono essere usati come spie a patto che non ve ne siano ancora sulla mappa e che nessuno li acquisti più.

E' necessario inoltre che ogni giocatore all'inizio della partita decida quale delle sue città è la Capitale. Mettere una moneta (vera!) sotto al segnalino della città per ricordarsi del suo status di Capitale. Nel caso la città venga catturata, spostare la moneta in un'altra città propria a scelta.

Le carte si dividono ulteriormente in due sotto-categorie:

Carte di controspionaggio: servono ad annullare le missioni di spionaggio perpetrate dagli altri giocatori nei propri confronti.

Carte di spionaggio (tutte le altre): servono a iniziare un'attività di spionaggio finalizzata al danneggiamento degli avversari o all'ottenimento di una ricompensa. Queste carte si dividono ancora in cinque sotto-categorie:

Carte di assassinio:

Permettono di assassinare un'unità militare nemica presente in un qualsiasi territorio. Per assassinare l'unità è necessario portare la spia nel territorio/mare e dichiarare l'obiettivo raggiunto immediatamente: decidere quale unità assassinare (scegliere solo la più evoluta) e rimuoverla dalla mappa ricevendo la relativa taglia.

Carte di infiltrazione Capitale:

Per completare la missione è necessario infiltrare una spia nella Capitale di un altro giocatore (a patto che sia possibile arrivarci via terra).

Carte di infiltrazione oltreoceano:

Per completare la missione è necessario infiltrare una spia nella Capitale di un altro giocatore (solo se per arrivarci bisogna passare necessariamente via mare).

Carte di infiltrazione Metropoli:

Per completare la missione è necessario infiltrare una spia in una qualsiasi metropoli (4) di un altro giocatore a patto che sia possibile arrivarci via terra.

Regole per le Carte Spionaggio

Controspionaggio

Per annullare un'azione di spionaggio esibire la carta controspionaggio al momento in cui è portata a termine la missione da parte dell'avversario.

Spostamento delle spie

Le spie partono tutte dalla propria Capitale per poi giungere a destinazione secondo la carta della missione. Come descritto sulla carta, le spie si muovono indisturbate in qualunque territorio straniero e rimangono invisibili se ottengono un punteggio inferiore a 6 tirando 1D6. Se il punteggio è 6 la spia viene scoperta: eliminare la spia e scartare la carta missione.

NOTA: non è necessario eseguire il tiro di 1D6 se la spia si trova ancora sui propri territori.

La spia possiede 1 punto movimento per turno.

Lo spostamento della spia su navi nemiche costa sempre 1 punto movimento (solo missioni "Oltreoceano").

Se la missione della Spia è arrivare alla Capitale e questa viene spostata o conquistata da qualche giocatore, la missione non sarà interrotta ma solo spostata la destinazione finale alla nuova Capitale.



Materiale aggiuntivo

Per giocare con queste regole è necessario dotarsi di alcune carte aggiuntive e segnalini. Tutto il materiale ad esclusione dei segnalini è incluso nel kit per essere stampato.



Carte Strategia
(cartoncino, 1 sola copia)

Foto non disponibile

Segnalini per le Spie
(6 pz, 1 per giocatore)

Contatti

Per domande, suggerimenti o altro potete contattarmi a questi indirizzi:

Web <http://www.mindcreations.com/projects/civilization>

Contact <http://www.mindcreations.com/about/contact/>

GNU General Public License

Quest'opera basata sul gioco "Civilization: The Boardgame" edito dalla Eagle Games è distribuita sotto la licenza GPL (vedi file COPYING nel pacchetto).

Per poter applicare la licenza GPL a quest'opera, considerare le definizioni "source code" e "object code" come se facessero riferimento al testo, alle foto/illustrazioni oltre all'effettivo codice sorgente od oggetto contenuto nel pacchetto.

I lavori inclusi (sia software che documentazione) che sono stati realizzati da altri individui, sono presenti in quanto è stata fornita l'autorizzazione dell'autore alla loro divulgazione e modifica. Per alcuni dei materiali, come ad esempio le carte Strategia non è stato possibile contattare l'autore con ogni mezzo disponibile durante la stesura dell'opera.