

# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE CARD GAME

(traduzione a cura di Fabrizio Nuzzaci)

## PANORAMICA

“Civilization®: The Card Game” simula il sorgere degli imperi come nel gioco per pc Civilization. I giocatori raccoglieranno risorse, otterranno terreni, costruiranno edifici e meraviglie, scopriranno tecnologie e combatteranno i nemici al fine di vincere.

Il gioco finisce quando è acquistata l'ultima tecnologia e il giocatore con più punti vittoria (uno per ogni meraviglia, tecnologia e popolazione) è dichiarato vincitore. Se i punti vittoria sono pari, allora vince il giocatore con più tecnologie. Se le tecnologie sono pari, allora vince il giocatore con più popolazione. Se le popolazioni sono pari, allora vince il giocatore con più meraviglie.

“Civilization®: The Card Game” può esser giocato da 2 a 4 persone.

## TIPI DI CARTE

### 1) Carte terreno (30):

All'inizio del gioco sono date a tutti i giocatori 4 di queste carte ed altre possono esser acquistate nel corso del gioco.

All'inizio di ciascun turno esse generano carte risorsa per il loro possessore.

Le carte terreno non possono mai esser distrutte o danneggiate.

Quando giocate una carta popolazione, edificio e meraviglia, essa deve esser associate ad una Carta Terreno.

Oltre ai terreni iniziali, i giocatori possono acquistare un quinto terreno pagando 15 risorse di qualsiasi tipo, un sesto per 20, un settimo per 25 e così via (così, per es., il quinto terreno potrebbe esser acquistato per 6 risorse di cibo, 2 di produzione e 7 di commercio).

### 2) Carte Risorsa (84):

Ci sono tre tipi di risorse: cibo, produzione e commercio.

Esse sono raccolte all'inizio di ciascun turno in base alla resa di tutti i terreni di un giocatore e tutti i modificatori applicabili.

Le risorse sono spese per acquistare nuovi terreni, popolazioni, edifici, meraviglie e tecnologie.

### 3) Carte Popolazione (48):

Le carte popolazione son associate ai terreni e consentono al giocatore di produrre una risorsa bonus prodotta da quel terreno all'inizio del turno (per es., se un terreno produce 1 cibo ed 1 commercio, ogni popolazione ad esso associata produce 1 cibo od 1 commercio a discrezione del possessore).

I giocatori iniziano con 1 popolazione gratuita che può esser associata ad uno qualsiasi dei tre (*rectius: quattro; n.d.r.*) terreni iniziali.

Comprare la prima popolazione costa 6 cibo, la seconda 8 cibo, la terza 10 cibo e così via.

Le carte popolazione possono esser rubate ai nemici come risultato di un combattimento.

Ogni carta popolazione vale 1 punto vittoria.

### 4) Carte Tecnologia (15):

Le carte tecnologia sono acquistate con il commercio e ciascuna conferisce benefici differenti al giocatore che le ha acquistate.

Ci sono sempre 3 tecnologie a faccia in su per l'acquisto (o tante quante ne rimangono, se meno di 3) ed il giocatore di turno può acquistarne un qualsiasi numero durante la sua mano.

Ogni carta tecnologia vale 1 punto vittoria e resta in possesso di chi la ha acquistata sino alla fine della partita.

## 5) Carte nel mazzo di gioco (90):

### - Carte Unità (34):

Le carte unità rappresentano le forze militari di una nazione e sono tenute nascoste nella mano del giocatore.

In attacco, alcune sono utili per rubare le carte popolazione da un vicino e/o far tornare nella mano di questi una carta edificio giocata.

In difesa, alcune di esse possono contrastare gli effetti delle unità attaccanti.

### - Carte Edificio (21):

Quando sono giocate, le carte edificio devono esser associate ad un terreno.

E' possibile associare ad un terreno solo un edificio od una meraviglia. Comunque i terreni cui sono associate 3 o più popolazioni possono ospitare un secondo edificio o meraviglia.

Per costruire queste carte è necessario spendere risorse di produzione.

Esse conferiscono degli effetti che persistono sino alla fine del gioco o finchè non siano rimosse dalla carta terreno per effetto di un combattimento o – in qualsiasi momento il loro possessore desideri – quando volontariamente distrutte e poste nella pila degli scarti per liberare spazio per un altro edificio o meraviglia.

### - Carte Meraviglia (5):

Le carte meraviglia sono simili alle carte edificio anche se esse costano più in produzione ed i loro effetti sono più potenti.

Inoltre esse non possono esser mai distrutte a seguito di un combattimento e forniscono 1 punto vittoria.

### - Carte Risorse bonus (30):

Ci sono carte risorsa bonus per ciascun tipo di risorsa.

Queste carte possono esser spese come le carte risorsa prodotte dai terreni del giocatore.

Inoltre le carte risorsa bonus di colore 'rosso' nominate 'wild' consentono al possessore di scegliere a quale tipo di risorsa esse equivalgano quando le gioca (per favore, notate che le carte risorsa bonus wild non possono esser divise per ottenere tipi di risorsa diversi. Per es., una carta wild da 2 può valere sia come 2 cibo che 2 produzione, ma non una combinazione di 1 cibo ed 1 produzione).

## **INIZIARE LA PARTITA**

Prima di iniziare la distribuzione delle carte, dovrete mescolare separatamente tutte le carte del mazzo di gioco, le carte tecnologia e le carte terreno.

All'inizio a ciascun giocatore son distribuiti casualmente 2 carte terreno a faccia in su.

Dopo di ciò, vien lasciato sul tavolo a faccia in su un numero di terreni pari al numero dei giocatori. Procedendo in senso orario dal giocatore a sinistra di chi distribuisce le carte, ciascun giocatore sceglie uno dei terreni scoperti.

Quindi viene posto sul tavolo un altro set di terreni a faccia in su, ma questa volta chi consegna le carte sceglie per primo e si procede in senso antiorario.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto i loro terreni, sono poste sul tavolo a faccia in su 3 carte terreno e 3 carte tecnologia a caso.

Esse possono esser acquistate da qualsiasi giocatore durante il suo turno pagando il relativo prezzo. Quando una di esse è acquistata, un'altra carta del medesimo mazzo la sostituisce.

Poi ogni giocatore pesca un numero di carte dal mazzo di gioco. Il giocatore alla sinistra di chi distribuisce le carte pesca 6 carte, poi il successivo giocatore (in senso orario) ne pesca 7, quindi 8 e poi 9 (se possibile).

Quindi tutti i giocatori scartano 2 carte, nello stesso ordine in cui le carte son state pescate.

Il gioco inizia con il turno del giocatore a sinistra di chi distribuisce le carte e procede in senso orario.

## **ORDINE DI GIOCO DURANTE UN TURNO**

### **1) Raccogliere delle carte risorsa:**

Il giocatore raccoglie carte risorsa da tutte le sue carte terreno, incluse tutte le modifiche per le carte tecnologia nonché per la popolazione e per le carte edificio ad esse associate.

### **2) Acquistare carte di gioco:**

Il giocatore può comprare una qualsiasi combinazione di carte terreno, popolazione, edificio, meraviglia e tecnologia che gli sia consentito dal numero di carte risorsa in suo possesso.

### **3) Combattere:**

Il giocatore deve dichiarare tutte le unità con cui desidera attaccare durante il suo turno. Poi il/i giocatore/i in difesa può decidere di respingerlo con le sue unità. Quindi le unità attaccanti che non sono respinte infliggono i loro effetti dannosi agli edifici ed alla popolazione.

Infine tutte le unità coinvolte nel combattimento (sia in attacco che in difesa) sono scartate.

### **4) Pescare e scartare carte di gioco:**

Il giocatore pesca 4 carte dal mazzo di gioco e poi sposta 2 carte dalla sua mano alla pila degli scarti. Ciò può tuttavia esser alterato da certe tecnologie ed edifici.

## **COMBATTIMENTO**

Il combattimento è iniziato dal giocatore di turno che mostra tutte le carte unità con cui intende attaccare e le piazza a faccia in su di fronte ai giocatori avversari. Possono esser attaccati solo i giocatori adiacenti.

Una volta che le unità di attacco sono impegnate, tutte le carte catapulte svolgono i loro effetti facendo tornare le carte mura (*walls; n.d.r.*) dai terreni del difensore alla sua mano. Se è stato giocato più di un muro, il difensore può scegliere quale rimuovere.

Quindi, tutti i giocatori in difesa cui rimangono mura o la Grande Muraglia possono costringere il giocatore attaccante a ritirare una unità attaccante (a scelta del difensore) nella sua mano.

Per ciascun attacco il difensore può cacciare solo una unità. Il possesso di più di uno tra mura e Grande Muraglia non ha effetti.

Poi, i difensori giocano dalla loro mano le carte con cui vogliono contrastare le unità attaccanti (per es., un axeman può esser giocato per contrastare uno swordman attaccante).

Le unità attaccanti che sono contrastate non hanno ulteriori effetti nel combattimento.

Infine le unità attaccanti che non sono state contrastate eseguono le loro capacità.

Alcune unità rubano le carte popolazione al difensore: il difensore può scegliere da quali terreni rimuovere le carte popolazione, mentre spetta all'attaccante decidere a quali terreni associarle.

Altre unità distruggono edifici: spetta al difensore decidere quali edifici vengono distrutti (le meraviglie non possono mai esser distrutte) e quindi rimette le carte edificio nella sua mano.

Le unità attaccanti che non possono eseguire tutte le loro capacità (perché il difensore non ha giocato le carte edificio o popolazione richieste) eseguono solo quelle che possono.

Tutte le unità coinvolte nel combattimento (incluse le catapulte, in attacco ed in difesa) sono poi collocate nella pila degli scarti.

## REGOLE ULTERIORI

1) Le carte Maggiore Felicità (*Higest Happiness; n.d.r.*) e Maggiore Cultura (*Higest Culture; n.d.r.*) sono assegnate al giocatore che, rispettivamente, abbia il maggior punteggio di felicità e cultura derivante dai suoi edifici, meraviglie e tecnologie.

Il giocatore in possesso della carta Maggiore Felicità risparmia 1 commercio per l'acquisto delle tecnologie ed 1 produzione per l'acquisto di edifici e meraviglie.

Il giocatore con la carta Maggiore Cultura pesca 5 carte alla fine del suo turno e ne scarta 3 (invece di 4 e 2).

Ciascuna di queste carte richiede almeno 2 punti di felicità o di cultura per poter essere acquisita inizialmente ed il possessore non muta finché un giocatore avversario non accumula più felicità o cultura dell'attuale possessore.

Se un giocatore perde un edificio a causa di combattimento e non dovrebbe più possedere la carta Maggiore Felicità o Maggiore Cultura (sia perché abbia meno di 2 punti, sia perché un altro giocatore abbia più punti), allora le carte sono date ad un nuovo possessore. Se nessuno ha i requisiti per essere il nuovo possessore, allora sono semplicemente tolte al vecchio possessore.

2) In qualsiasi momento durante il turno di gioco è possibile scambiare 3 carte risorsa di un tipo con 1 carta di un altro tipo (per es., 3 carte commercio potrebbero essere scambiate per 1 carta produzione).

3) Le carte ulteriori provenienti dalle tecnologie "astronomy" e "pottery" sono pescate appena prima che il giocatore scarti 2 carte dalla sua mano.

4) Anche se un terreno con 2 edifici o meraviglie dovesse perdere abbastanza popolazione da poter supportare solo 1 edificio, le vecchie carte edificio e meraviglia non sono rimosse.

5) Gli effetti di granaio, forgia e mercato (*granary, forge, market; n.d.r.*) sono cumulativi. In altre parole, se un terreno produce 2 cibo ogni turno, allora associando 2 carte granaio a quel terreno dovrebbe produrre un extra di 4 cibo (per un totale di 6) ogni turno.

## GIOCO DI SQUADRA

La partita a 4 giocatori può essere disputata come gioco di squadra, con 2 squadre di 2 giocatori. I compagni di squadra possono sedersi adiacenti od opposti l'uno all'altro.

Le regole del gioco sono le stesse salvo che la squadra vincente è determinata sommando i punti vittoria, tecnologie, popolazione e meraviglie di entrambi i giocatori.

I compagni di squadra possono scambiare carte risorsa tra di loro durante i loro turni.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

