

SID MEIER'S CIVILIZATION

Riassunto Regolamento by **3M6977**

PREPARAZIONE: pag 8-9-10-11-12

GLOSSARIO DEI TERMINI: pag 28

RIEPILOGO DEI SIMBOLI E ABILITA' DELLE CARTE TECNOLOGIA: pag 32

TURNO DI GIOCO (ognuna delle 5 fasi è svolta completamente da un giocatore, poi il turno prosegue in senso orario)

1) **INIZIO DEL TURNO:** le città costruite possono essere anche più di una, se ci sono i requisiti

- a) **COSTRUIRE NUOVE CITTÀ:** bisogna avere una miniatura *esploratore* (che poi va rimossa) nella casella dove si vuole costruire la città, il limite totale delle città è 2 (3 con l'*Irrigazione*). La casella non deve essere una casella d'acqua e non può essere adiacente a segnalini *Capanna* o *Villaggio*, o a miniature avversarie, e deve essere ad almeno 3 caselle di distanza ad una qualsiasi altra città; inoltre le 8 caselle adiacenti (la **periferia**) devono essere tutte rivelate. Il segnalino città viene piazzato dal lato *non fortificato*.
Eventuali miniature amiche presenti nella casella vengono spostati in una casella adiacente secondo i normali movimenti.
- b) **CAMBIARE GOVERNO:** quando un giocatore sblocca un nuovo tipo di governo nella fase *Ricerca*, lo può giocare e utilizzare direttamente solo nella sua successiva fase di *Inizio del Turno*. Se invece vuole cambiare governo in un turno successivo, dovrà passare prima per un turno di *Anarchia* durante il quale la sua capitale non potrà fare azioni.

2) **COMMERCIO:** è possibile giocare contemporaneamente

- a) **RACCOGLIERE I PUNTI COMMERCIO:** ogni giocatore conta tutti i suoi simboli commercio nelle periferie delle proprie città e incrementa il valore sulla propria ruota commerciale (contando tutti gli spazi)
ESPLORATORI: gli *esploratori* possono raccogliere i simboli commercio nella casella in cui si trovano.
EMBARGO: una casella che contenga una miniatura nemica non produce punti commercio/risorsa.
- b) **NEGOZIARE E COMMERCIARE:** sono possibili accordi di ogni tipo su:
- Promesse non vincolanti
 - Punti Commercio
 - Segnalini Cultura non usati
 - Segnalini Risorsa (dalla plancia del mercato o dai segnalini *Capanna/Villaggio*)
 - Carte Cultura/Evento

3) **GESTIONE DELLE CITTÀ:** ogni giocatore compie una singola azione con ciascuna sua città, ma le azioni devono essere diverse tra loro; ogni singola città può produrre utilizzando i soli suoi punti produzione, ma quelli eventualmente residui vengono persi.
Volendo è possibile quante volte lo si vuole convertire 3 punti commercio in 1 punto produzione (abbassando il valore sulla ruota commerciale).

- a) **PRODURRE UNA MINIATURA:** una miniatura prodotta viene piazzata in una casella della **periferia** della città (di solito non in acqua) e volendo anche in una casella con altre miniature, ma non bisogna superare il *Limite di Accumulo* (di solito 2);
- **Eserciti:** sono le uniche che possono combattere ed esplorare *Capanne* e *Villaggi*
 - **Esploratori:** se attaccate sono subito distrutte se non hanno un *esercito* amico che li scorta
- b) **PRODURRE UNITÀ:** il giocatore pesca una carta a caso dal mazzo appropriato e la aggiunge alla pila delle sue **Forze Permanenti**. Le unità devono essere disponibili nel mazzo, che dovrà eventualmente essere rimescolato se si arriva ad unità che sono state messe scoperte in fondo al mazzo.
- c) **PRODURRE EDIFICI:** bisogna attenersi alle limitazioni del tipo di terreno (solo il *Porto* può essere costruito sull'acqua), e solo alcuni Edifici sono limitati ad uno per città (quelli con un simbolo *stella*). Se si costruisce una *Cinta Muraria*, si gira il segnalino città dal lato *fortificato*.
- d) **PRODURRE MERAVIGLIE:** una volta prodotta, il giocatore mette la carta relativa di fronte a se e il relativo segnalino su una casella nella **periferia** della città (mai sull'acqua), poi pesca una nuova Meraviglia dal mazzo e la aggiunge al mercato. Ogni città può contenere una sola Meraviglia. Le Meraviglie non vengono considerate Edifici.
- e) **CONSACRARSÌ ALLE ARTI:** il giocatore raccoglie un segnalino cultura dalla riserva più un ulteriore segnalino per ogni simbolo cultura presente nella **periferia** della città consacrata alle arti (tranne nel caso di EMBARGO).
- f) **RACCOGLIERE RISORSE:** una città può raccogliere una sola risorsa (se disponibile) tra quelle presenti nella **periferia** (tranne nel caso di EMBARGO).

➤ **SPENDERE CULTURA:** in qualsiasi momento di questa fase un giocatore può decidere di spendere alcuni o tutti i suoi segnalini cultura per far avanzare di una o più caselle il proprio segnalino livello culturale lungo il segnapunti culturale sulla plancia del mercato.

Ogni casella ha un suo costo e permette una ricompensa:

- **Carte Evento Culturale:** vanno tenute segrete nella mano del giocatore e di solito il limite è di 2. Le carte giocate e/o scartate vanno messe scoperte in fondo al mazzo corrispondente.
- **Grandi Personaggi:** il loro funzionamento è uguale a quello dei segnalini Edifici, ma se vengono sostituiti da altri segnalini, non vengono scartati ma entrano a far parte della riserva del giocatore, e possono essere ripiazzati nella **periferia** di una città in una qualsiasi fase di *Inizio del Turno*. Quando non sono sulla mappa non producono effetti.
- **Casella Vittoria Culturale:** il giocatore vince immediatamente la partita.

➤ **SOSTITUIRE EDIFICI E MERAVIGLIE:** è possibile rimuovere Edifici o Meraviglie e liberare la casella per altre produzioni. Se viene rimosso un Edificio, questo va rimesso nel mercato, invece nel caso di Meraviglie, si rimuovono definitivamente dal gioco.

4) **MOVIMENTO:** ciascun giocatore a turno può spostare alcune o tutte le sue miniature, una alla volta, mai diagonalmente, e di un numero di spazi pari alla *Velocità di Movimento* della sua civiltà (normalmente 2). Le miniature possono anche essere spostate insieme ed è possibile avere più miniature su di una sola casella, ma non bisogna mai superare il *Limite di Accumulo* della propria civiltà (normalmente 2). *Di solito è impossibile attraversare o terminare il movimento in casella d'acqua, ma alcune Tecnologie se acquisite consentono di farlo.*

- **TASSELLI DELLA MAPPA INESPLORATI:** di fatto non esistono se non vengono prima esplorati. Un tassello inesplorato può essere rivelato se una miniatura si trova in qualsiasi casella adiacente ortogonalmente al tassello inesplorato. La miniatura spende 1 punto movimento (senza muoversi) e il tassello inesplorato viene rivelato, piazzandolo in modo che la freccia bianca punti nella direzione opposta alla miniatura, e piazzando eventuali segnalini *Capanna* o *Villaggio* pescati a caso.
- **ESPLORARE CAPANNE E VILLAGGI:** l'esplorazione è possibile per le sole miniature dell'*esercito*, che quando arrivano in una casella con un segnalino *Capanna* o *Villaggio* terminano immediatamente il movimento.
 - **Capanne:** il segnalino viene prelevato e piazzato coperto sulla scheda del giocatore, e potrà essere speso come risorsa, ma dopo dovrà essere rimosso dal gioco.
 - **Villaggi:** il giocatore alla sinistra del giocatore attivo diventa il "giocatore barbaro", pesca dai rispettivi mazzi una unità di *artiglieria*, una di *fanteria* e una di *cavalleria* (se uno o più mazzi sono esauriti, il "giocatore barbaro" pesca dai mazzi a sua scelta fino ad arrivare a 3 unità). Inizia così un **Combattimento**, il "giocatore barbaro" è il difensore e tutte le sue unità si considerano di livello 1.
 - Se il giocatore invasore vince, prende il segnalino *Villaggio* e lo guarda e possono presentarsi due casi: pesca un Grande Personaggio e scarta il segnalino, oppure, in caso di risorsa, piazza il segnalino sulla propria scheda civiltà, e se in seguito lo spenderà, dovrà essere rimosso dal gioco.
 - Se il giocatore invasore perde, la sua miniatura (o l'intero gruppo) viene eliminata e rimessa sulla scheda della civiltà del giocatore (questa è l'unico effetto della sconfitta).
- **MINIATURE NEMICHE:** gli *esploratori* non possono entrare in una casella che contenga miniature nemiche, gli *eserciti* invece possono farlo, e nel caso terminano subito il loro movimento. Se ci sono solo *esploratori* nemici, questi vengono subito eliminati e l'attaccante raccoglie il **Bottino** come se avesse vinto una battaglia. Se c'è almeno un *esercito* nemico, inizia un **Combattimento**. Se ci sono sia *esploratori* che *eserciti* nemici, gli *esploratori* sopravvivono se l'attaccante perde lo scontro, e il vincitore riceve il **Bottino** come di consueto.
- **CITTA' AMICHE E NEMICHE:** un giocatore può spostare miniature attraverso i suoi centri cittadini ma non può fermarsi nei centri. Gli *esploratori* possono entrare nelle periferie cittadine nemiche ma non nei loro centri cittadini. Gli *eserciti* possono entrare nelle periferie cittadine nemiche e anche nei centri, in questo caso inizia subito un **Combattimento** contro la città.

5) **RICERCA:** i giocatori scelgono segretamente e poi rivelano contemporaneamente una *Carta Tecnologia*, ma devono poterne pagare il costo minimo in punti commercio, e avere uno spazio libero legale nella propria *Piramide Tecnologica* dove piazzarla. Ogni carta va posta su due carte di livello subito inferiore precedentemente già piazzate (*invece le Tecnologie iniziali di una civiltà vanno sempre piazzate sul livello più basso, indipendentemente dal livello della Carta Tecnologia*). Il costo in punti commercio dipende dal livello della *Carta Tecnologia*, il giocatore deve azzerare tutti i suoi punti commercio sulla sua ruota commerciale anche se ne avrebbe alcuni in eccesso a quelli necessari. *L'unico modo per conservare punti commercio dopo l'acquisizione della Carta Tecnologia è quello di avere disponibili delle Monete (rapporto di 1:1).*

- **SBLOCCARE UNITA', EDIFICI E GOVERNI:** queste nuove abilità sono subito sbloccate e pronte ad essere prodotte e utilizzate.
- **PROMUOVERE LE UNITA':** se un giocatore ottiene una Tecnologia che permette la promozione delle unità, e non ha al momento già miglioramenti superiori, cerca il segnalino corrispondente di *Tecnologia Militare* e lo piazza sotto il mazzo di unità appropriato sulla plancia del mercato (o gira quello già presente). Tutte le unità già prodotte vengono automaticamente promosse, mentre quelle che produrrà successivamente avranno un costo produzione maggiore.
- **MIGLIORARE GLI EDIFICI:** se un giocatore ottiene una tecnologia che permette il miglioramento di Edifici, gira immediatamente tutti gli Edifici base nella loro forma migliorata. Le versioni base non potranno più essere prodotte da ora in poi.
- **ABILITA' DI RISORSA E ALTRE ABILITA':** alcune *Carte Tecnologia* permettono abilità speciali, e abilità utilizzabili solo spendendo determinate risorse (*ogni carta può essere usata solo una volta per turno*).

LIMITI E ALTRE REGOLE

- **MONETE E POTENZA ECONOMICA:** quando un giocatore guadagna/perde una Moneta, sposta la sua ruota economica. Le Monete guadagnate dalle caselle della mappa vengono mantenute solo finché il giocatore controlla quella casella. Le Monete guadagnate come ricompensa da alcune *Carte Tecnologia* non possono invece essere perse.
- **ESPLORATORI:** ogni *esploratore* in ogni turno può raccogliere il contenuto della casella in cui si trova e renderlo disponibile per una determinata città scelta dal giocatore nella sua fase *Inizio del Turno*. Questo avviene anche se un *esploratore* si trova in una **periferia** di una città nemica, in questo caso il contenuto di quella casella viene sottratto alla città nemica e invece inviato alla città dell'*esploratore* (**EMBARGO**). Gli *esploratori* possono anche mandare il contenuto di una casella di una **periferia** di una città amica ad un'altra città amica ma non possono farlo nello stesso turno in cui l'unità viene prodotta; inoltre ogni casella non raddoppia mai il contenuto disponibile anche in presenza di 2 *esploratori*.
- **EMBARGO:** qualsiasi casella contenente una miniatura nemica (*esercito* o *esploratori*) non produce le risorse e le abilità disponibili, anche se si tratta di caselle contenenti Edifici, Grandi Personaggi o Meraviglie. Nelle caselle bloccate da Embargo possono entrare solo gli *eserciti*, che daranno subito vita ad un **Combattimento**.
- **RENDERE OBSOLETE LE MERAVIGLIE:** quando una Meraviglia viene resa obsoleta (con alcune *Carte Tecnologia*), la sua carta va coperta ma il suo segnalino resta sulla mappa. L'abilità speciale della Meraviglia verrà annullata per il resto della partita, ma il suo segnalino continuerà a produrre cultura quando la città in cui si trova si consacra alle arti.
- **MINIATURE E CARTE LIMITATE:** è impossibile produrre miniature o carte se il giocatore non ne ha a disposizione nelle proprie Riserve.

COMBATTIMENTO

1) **ASSEMBLARE LE FORZE:** l'attaccante e il difensore mescolano le loro rispettive **Forze Permanenti** e pescano casualmente un numero di carte pari alle dimensioni della loro **Mano di Battaglia**, la cui dimensione iniziale è 3 ma può essere così modificata:

- +2 carte per ciascuna miniatura amica nella casella oltre la prima
- +1 carta se il governo è il Fondamentalismo
- +3 carte se si sta difendendo una città o una capitale

Ogni giocatore può usare solo il lato della carta che corrisponde al livello del proprio segnalino *Tecnologia Militare* corrispondente. Le carte sono tenute nascoste finché non vengono giocate.

2) **CALCOLARE I BONUS DI COMBATTIMENTO:** vengono calcolati eventuali bonus di combattimento dei giocatori, e colui il quale ha il bonus più alto, prende la carta *Bonus di Combattimento* e la mette scoperta dal suo lato in modo che mostri la differenza tra i due bonus, che possono derivare da i seguenti valori:

- +2 per ogni Caserma
- +2 per ogni Accademia
- +4 per ogni Grande Generale sulla mappa
- +6 se si difende una città non capitale
- +12 se si difende una capitale
- +4 se si difende una città non capitale o una capitale fortificata

3) **INGAGGIARE BATTAGLIA:** cominciando dal difensore e poi alternandosi, i giocatori piazzano sul tavolo scoperta una carta dalla loro **Mano di Battaglia**, finché entrambi non hanno giocato tutte le unità dalla propria mano. Se l'attaccante sta attaccando una città fortificata, deve giocare per primo. Ogni carta (dopo la prima in assoluto) può essere giocata **Creando un Nuovo Fronte** o **Attaccando un Fronte Nemico**; nel primo caso la carta va semplicemente piazzata sul tavolo in modo da non avere nessuna carta nemica di fronte e senza che avvenga alcuno scontro; nel secondo caso la carta si piazza di fronte ad una carta nemica e avviene uno scontro: ciascuna unità infligge all'altra un numero di ferite pari alla propria forza, ed un'unità che subisce ferite pari alla propria forza viene subito eliminata e rimessa scoperta alla fine dell'appropriato mazzo da cui è stata pescata; le unità che sopravvivono ricevono segnalini ferita in base alle ferite ricevute, e questi segnalini verranno scartati solo alla fine della battaglia.

Le unità si infliggono danni contemporaneamente, tranne se si scontrano tra loro unità che riportano dei **Simboli di Superiorità**: in questo caso l'unità che domina l'altra le infligge i danni prima di riceverli, e se in questo modo la elimina, non riceverà alcun danno. Le *unità aeree* non subiscono nessuna superiorità e non sono superiori a nessuna. Prima o dopo aver attaccato un fronte nemico è possibile utilizzare eventuali *Abilità di Battaglia* grazie ad alcune *Carte Tecnologia*.

4) **RISOLVERE LA BATTAGLIA:** la battaglia termina quando entrambi i giocatori hanno giocato le loro forze; ogni giocatore rimuove tutte le ferite dalle unità sopravvissute, somma tutti i loro valori di forza ed aggiunge l'eventuale *Bonus di Combattimento*. Chi ha il totale più alto vince la battaglia, il difensore vince i pareggi.

➤ **PERDITE DEL VINCITORE:** il vincitore perde una miniatura dalla casella per ogni 2 unità perse in battaglia, ma rimane sempre con almeno una miniatura.

➤ **BOTTINO DEL VINCITORE:** dipende dalle condizioni dello sconfitto in battaglia:

a) **Se lo sconfitto aveva una o più miniature nella casella:** tutte le sue miniature vengono rimosse dalla mappa e il vincitore può ottenere dallo sconfitto una sola di queste cose:

- Fino a 3 punti commercio dalla ruota commerciale dello sconfitto
- Fino a 3 segnalini cultura
- Un segnalino risorsa qualsiasi (anche una *Capanna* o un *Villaggio*, ma vanno pescati coperti)

b) **Se lo sconfitto stava difendendo una sua città non capitale:** la città dello sconfitto viene eliminata, il segnalino torna sulla scheda civiltà corrispondente; gli Edifici vengono rimessi nel mercato, eventuali Meraviglie o Grandi Personaggi rimossi permanentemente dal gioco. Le miniature del vincitore restano nella casella del centro cittadino e il vincitore può fare una delle seguenti cose:

- Ottenere gratuitamente una nuova Tecnologia già nota allo sconfitto, ma deve poterla piazzare nella propria *Piramide Tecnologica*
- Rubare una *Carta Evento Culturale* pescandola a caso (può guardare solo il dorso)
- Prendere fino a 2 segnalini risorsa dallo sconfitto (anche una *Capanna* o un *Villaggio*, ma vanno pescati coperti)

c) **Se lo sconfitto stava difendendo la sua capitale:** il vincitore vince immediatamente la partita.

➤ **DOPO LA BATTAGLIA:** tutte le unità sopravvissute vengono rimesse nelle appropriate **Forze Permanenti**, quelle eliminate vengono messe scoperte alla fine dei rispettivi mazzi delle unità.

VINCERE LA PARTITA

1) **VITTORIA CULTURALE:** si ottiene non appena si raggiunge la **fine del segnapunti culturale** sulla plancia del mercato.

2) **VITTORIA TECNOLOGICA:** si ottiene non appena si acquisisce la Tecnologia **Volo Spaziale**.

3) **VITTORIA ECONOMICA:** si ottiene appena si raggiungono **15 Monete** sulla ruota economica di un giocatore.

4) **VITTORIA MILITARE:** si ottiene non appena si **conquista la capitale** di un altro giocatore.