

SID MEIER'S CIVILIZATION

O **Civilization de Sid Meier** é um Jogo de Tabuleiro em que cada jogador assume o controle de uma civilização e tenta conduzi-la para a grandeza. Começando com uma civilização composta por uma única e humilde cidade e que falta a ela até mesmo a mais rudimentar das invenções, cada jogador tentará progredir e assim construir novas cidades e as melhorar. Ao pesquisar novas tecnologias, aumentarão a cultura da sua civilização e assim colher valiosos recursos para ela. Os jogadores criam novas cidades e exploram o mundo ao redor delas. Eles entram em contato com outras civilizações menores, algumas pacíficas e outras nem tanto. Jogadores podem absorver essas civilizações menores para o seu proveito e ganhando recompensas por isto. Porém, em última instância, o desafio mais difícil aos jogadores é enfrentar um ao outro, quando uma civilização ascendente colide com outra. Jogadores podem empreender guerras no campo de batalha, agir astutamente nas sombras, ou iniciar uma corrida para ser o primeiro a construir uma majestosa maravilha e assim deixar que a sua civilização domine a Terra.



Jogo com duração de 3 horas, podendo jogar de dois a cinco (com expansão) jogadores, sendo mais recomendado com quatro.

O OBJETIVO DO JOGO

O jogador poderá vencer o jogo Civilization por um dos seguintes meios:

- ✓ **Vitória pela cultura:** ela é alcançada dedicando as suas cidades às artes e gastando os pontos de cultura ganhos para avançar na trilha de cultura e atingir o seu final.
- ✓ **Vitória pela tecnologia:** ela é alcançada desenvolvendo o Vão Espacial. Para fazer isso, o jogador deve construir uma pirâmide tecnológica e assim atingir o nível 5 dessa pirâmide.
- ✓ **Vitória pela economia:** ela é atingida ao acumular 15 moedas. Moedas é a medida para o poder econômico, e as ganhando faz uma civilização mais eficiente.
- ✓ **Vitória militar:** é alcançada ao conquistar a outra capital de um jogador.

UMA VISÃO GERAL DO TURNO

Civilization é jogado em vários turnos e cada um está composto de cinco fases. Estas fases são executadas na ordem listada abaixo. Durante cada fase, começando pelo primeiro jogador e continuando à direita ao redor da mesa, todo jogador, terá a oportunidade de executar as ações associadas a cada fase. As fases do turno são as seguintes:

- 1. Início do turno.**
- 2. Comércio.**
- 3. Administração da cidade.**
- 4. Movimento.**
- 5. Pesquisa.**

1. INICIO DO TURNO

Durante esta fase, jogadores podem expandir as suas civilizações e trocar a forma de governo da sua civilização. O primeiro jogador terá a primeira oportunidade para executar essas ações durante essa fase. Depois que o primeiro jogador executar essa fase, o jogo passa para o jogador à esquerda e assim todos os jogadores completam essa fase.

Construindo novas Cidades

Para se tornar uma civilização dominante, a civilização do jogador deve se expandir geograficamente além dos seus limites provincianos. A ação de construir novas cidades permitirá a civilização a fazer isso. Esta ação permite ao jogador construir uma nova cidade e assim realizar mais ações de cidades a cada turno.

Durante o Início do turno, se um jogador tiver menos cidades construídas que o número máximo (dois normalmente, três se o jogador desenvolveu a Tecnologia de Irrigação), eles podem construir uma ou mais cidades no mapa, contanto que não ultrapasse o seu número máximo de cidades. Para construir uma cidade nova, o jogador deverá ter uma figura de explorador primeiro (representando os colonos) em cada quadrado onde ele deseja colocar um marcador de cidade nele. Além disso, aquele quadrado terá que satisfazer as seguintes exigências:

- O quadrado não poderá ser um quadrado de água.
- Terão que ser revelados os oito quadrados adjacentes a esse quadrado (nenhuma cidade pode ser colocada na extremidade do mapa ou próxima a um mapa com a face para baixo).
- O quadrado não pode estar adjacente a uma cabana ou uma aldeia (uma vez que os marcadores são removidos do mapa, porém, os quadrados adjacentes se tornam livres).
- O quadrado não pode estar adjacente a uma figura inimiga (exército ou explorador). As figuras amigas podem estar adjacentes ou até mesmo num quadrado com o explorador.
- O quadrado deve estar à pelo menos três quadrados ou mais longe de qualquer outro marcador de cidade, inclusive nas diagonais (os subúrbios da cidade não devem sobrepor os subúrbios de qualquer outra cidade).

Se estas exigências forem cumpridas, o jogador sacrifica o explorador, removendo ele do tabuleiro e devolvendo a sua folha da civilização. Então, o jogador coloca um marcador de cidade nesse espaço, com o lado da cidade sem muro.

Como mencionado anteriormente, este quadrado é chamado de centro de cidade da nova cidade, e os oito quadrados adjacentes serão os subúrbios da cidade.

Nota: O centro da cidade nunca gera qualquer coisa. Seus ícones são efetivamente apagados onde a cidade está colocada. Só os quadrados no subúrbio de uma cidade é que provêem ícones e recursos.

Se há qualquer figura amiga no quadrado onde a cidade está sendo construída, além do explorador que é sacrificado, o jogador, imediatamente a moverá para um quadrado adjacente e legalmente terminará o seu movimento.

Uma cidade gera comércio e produção imediatamente, e assim produzirá comércio durante a Fase de Comércio nesse turno e tem direito a uma ação durante a Fase de Administração da Cidade.

Exemplo de Colocação de cidade

No diagrama abaixo, o quadrado verde é o único quadrado legal onde uma nova cidade pode ser construída. Os quadrados vermelhos indicam os locais onde não pode ser colocada uma cidade. As razões para não colocar uma cidade nesses quadrados, são listadas abaixo.

- O [A] é um quadrado de água.
- O [B] está adjacente a uma aldeia (mas seria legal se a aldeia fosse removida antes naquele quadrado).
- O [C] é adjacente a um mapa com a face para baixo.
- O [D] está adjacente ao exército inimigo.
- O [E] está a menos de três quadrados de uma cidade.



Trocando o Governo

O governo de uma civilização reflete o seu caráter e suas metas globais e com o passar do tempo, uma civilização pode atravessar por muitos tipos de governo e mudanças de caráter. Neste jogo, as cartas de governo indicam ao jogador a forma de reger a sua civilização. Governos são cartas especiais disponibilizadas pelas cartas de tecnologia que permitem ao jogador focar em certas estratégias, normalmente em detrimento de outras estratégias. No começo do jogo, os jogadores terão a sua disposição o Despotismo para começar a jogar. (Exceção: Roma e Rússia possuem uma forma de governo inicial diferente).

Uma vez que o jogador disponibilizar uma nova forma de governo durante a Fase de Pesquisa como o resultado do desenvolvimento de uma nova tecnologia, o governo poderá ser mudado durante a fase do Início do turno, no turno seguinte. Para fazer isso, simplesmente olhe no seu deck de governo, localize a carta de governo correspondente e coloque-a com a face para cima no topo do seu deck de governo. Essa troca representa a nova forma de governo da civilização.

Porém, o jogador só tem uma oportunidade para mudar diretamente para um novo governo. Se o jogador deseja o governo em qualquer turno e imediatamente depois de ficar disponibilizado um novo governo, deverá ser mudado primeiro para Anarquia, um governo transitório. Essa transição especial representa o motim que acontece na civilização e impede ao jogador de entrar com uma ação na sua capital naquele turno. Se a civilização do jogador está em Anarquia, ele pode mudar para qualquer outro governo que ele desenvolveu durante a fase do Início do turno e no próximo turno, depois de entrar numa Anarquia.

Nota: Qualquer benefício de um governo, como as habilidades na República ou a moeda no Feudalismo, só permanecem enquanto a civilização for regida por aquele tipo de governo.

2. COMÉRCIO

As seguintes atividades podem ser executadas pelos jogadores durante a Fase de Comércio: coletar comércio, negociar e comerciar. Os Jogadores podem executar todas essas ações simultaneamente para ganhar tempo.

Coletar comércio

Durante essa Fase, cada jogador conta todos os símbolos de comércio dos subúrbios de todas as suas cidades e atualiza o valor no seu mostrador de comércio essa quantidade (até um máximo de 27). Por exemplo, se jogador tem duas cidades, uma com quatro símbolos de

comércio no seu subúrbio e outra com oito símbolos de comércio, o jogador aumenta o mostrador de comércio em 12 na folha de civilização dele. Ao contrário da produção, comércio pode ser economizado de turno para turno sem gastar.

Nota: Quando aumentar ou diminuir o mostrador de comércio, tenha certeza de contar os espaços marcados com "I," "II", "III", "IV", e "V". Embora marcado diferentemente dos outros valores, estes espaços devem ser contados como de costume. Se, por exemplo, o jogador que ganha três comércios como um "3" no seu mostrador de comércio, ele irá avançar o mostrador para o "I" e sendo maior que o "7".

Exploradores e os Bloqueios

As figuras de explorador têm a habilidade de recolher qualquer símbolo de comércio no quadrado que eles habitam a cada turno.

Um quadrado do subúrbio de uma cidade que contém uma ou mais figuras inimigas (exploradores ou exércitos) não produz comércio para o dono da cidade.

Comércio vs. Produção

Comércio: representa o comércio e o progresso científico em uma civilização. Ele é primariamente gasto para pesquisas em busca das novas tecnologias.

Produção: representa a indústria de uma cidade. Ele é usado para produzir figuras, unidades, edifícios, ou maravilhas.

Comércio	Produção
Coleta-se de todas as cidades da civilização	Gasto por uma cidade de uma vez
Pode ser economizado de um turno para outro no mostrador de comércio	Não pode ser economizado. Qualquer produção que não for gasta é perdida
Pode ser convertido em produção	Não pode ser convertido para comerciar

Negociando e Comercializando

É frequentemente vantajoso para as civilizações comerciar entre si e fazer alianças. Tal comércio poderia prover ajuda necessária em um momento crítico para uma civilização ou uma provisão de um recurso que falta a uma civilização. Após o comércio ter sido coletado na Fase de Comércio, os jogadores podem negociar e/ou comerciar entre eles. O comércio é bastante livre e pode incluir o seguinte:

- Promessas de não acordar e alianças.
- Pontos de Comércio.
- Marcadores de cultura não usados.
- Marcadores de Recurso (ou os marcadores do mercado ou das aldeias/cabanas).
- Cartas de evento cultural.

Nota: Se um jogador exceder o seu valor de cultura como resultado de um comércio, ele terá que descartar imediatamente até que volte o valor correto de cultura dele.

Itens não listados acima não podem ser dados ou comercializados para outro jogador a menos que especificamente seja permitido por uma carta ou habilidade.

3. ADMINISTRAÇÃO DA CIDADE

Administrando a capacidade industrial de uma civilização é uma formidável tarefa e a Fase de Administração da Cidade é quando os jogadores fazem isso. Durante ela, os jogadores têm que equilibrar a produção, desenvolvendo a sua cultura, pegar recursos ou focar em alguns deles para o detrimento de outros. O primeiro jogador completa essa Fase e então o jogo passa ao jogador a sua esquerda e assim por diante, até que todos os jogadores completem essa Fase de administração. As ações seguintes podem ser executadas pelos jogadores durante a Fase de Administração de Cidade.

Ações da cidade

Cada jogador realiza uma ação em cada uma das suas cidades. Esta ação pode ser usada uma vez e dentre os seguintes propósitos em cada turno:

- PRODUIR UMA FIGURA, UNIDADE, CONSTRUÇÃO OU MARAVILHA
- DEDICAR ÀS ARTES
- COLETAR UM RECURSO

A. PRODUIR UMA FIGURA, UNIDADE, CONSTRUÇÃO OU MARAVILHA

Cidades provêm indústria para a criação de coisas para o bem comum. Quando uma cidade é usada para a produção, pode produzir um artigo qualquer com um custo de produção igual ou para menos que o número total de símbolos de produção contidos no subúrbio daquela cidade. A produção inteira é válida para um artigo e que deve ficar dentro desse limite.

Várias cidades não podem combinar as suas produções para produzir juntas um artigo. Qualquer excesso de produção na cidade está perdido e não pode ser salvo para um turno futuro. Por exemplo, a cidade mostrada abaixo tem 5 símbolos no seu subúrbio, assim, pode se usar uma ação para produzir um artigo que vale 5 ou menos a cada turno.



Os exploradores e Bloqueios

A figura do explorador possui a habilidade de coletar qualquer símbolo de produção no quadrado que eles habitam em cada turno.

Um quadrado no subúrbio da cidade que contenha um ou mais figuras inimigas (exploradores ou exércitos) não gera produção para o dono da cidade.

A corrida de produção com o comércio

Se uma cidade não tem produção o bastante para produzir um artigo desejado, o jogador pode escolher gastar alguns pontos de comércio para cobrir essa diferença. Para cada 3 pontos reduzidos no mostrador de comercio, o jogador ganha um ponto em produção e em uma de suas cidades nesse turno. O jogador pode fazer isto frequentemente como quiser, dependendo apenas de quanto em comercio esteja disponível para fazer isso.

Produzindo figuras

Em algum ponto na história, a maioria das civilizações foram forçadas a montar seus exércitos, ou pelo menos, enviar exploradores e diplomatas mundo afora. Um jogador pode produzir um exército ou figura de explorador com a ação de uma cidade, desde que eles tenham uma figura não construída daquele tipo na reserva e saber o custo de produção dessa figura. Quando uma figura é produzida, o jogador a coloca nos subúrbios da cidade que

a produziu. Ela não poderá ser colocada na água, desde que a civilização tenha desenvolvido uma tecnologia que permita isso (como Sailing, Steam Power ou Flight). As figuras podem ser colocadas no mesmo quadrado com outras figuras amigas, e os totais de figuras no quadrado não podem exceder ao limite da civilização.

Exércitos

As figuras de exército representam as forças de exército de uma civilização e custam 4 cada. Figuras de exército são as únicas figuras que podem batalhar e explorar cabanas e aldeias.

Exploradores

As figuras de explorador representam as forças que não são os exércitos de uma civilização e custam 6 cada. Podem ser usados os exploradores para construir as novas cidades ou coletar comércio extra, produção ou outros recursos para uma cidade. Os exploradores não podem entrar nos quadrados que contenham cabanas ou aldeias, e caso entrem serão destruídas imediatamente no momento em que forem atacados por um exército, a menos que eles estejam escoltados por um exército amigo.

Unidades de produção

A guerra sempre foi uma das preocupações centrais de qualquer civilização. Para fazer guerra, uma civilização precisa de exércitos e estes exércitos são construídos de pequenas forças, conhecidas como unidades. Cartas de unidades representam unidades específicas de um exército. Para produzir uma unidade, um jogador deverá ter a certeza de que a produção da cidade é alta o bastante para produzir o tipo escolhido de unidade e então o jogador compra aleatoriamente uma carta de unidade do deck e adiciona a sua pilha básica.

Estão disponíveis para produção no início do jogo a artilharia, a infantaria e a cavalaria como ação de uma cidade, mas as unidades de aeronave exigem que a civilização desenvolva a tecnologia de Flight para produzi-las. Se o deck de unidade está vazio, as unidades daquele tipo não estão disponíveis para serem produzidos até que sejam destruídas no mapa e voltem para o deck. Se os jogadores usam o deck inteiro de um tipo de unidade e chega às unidades que foram devolvidas, que estão com a face para cima em baixo do deck, vire-os e embaralhe todo o deck para refazê-lo.

Para determinar o custo de produção de uma unidade, o jogador olha o tabuleiro do mercado para ver como avançado é a sua unidade e de qual tipo. Quanto mais avançado a unidade, mais caro é.

Rank 1: artilharia, infantaria ou cavalaria custam 5 cada.
 Rank 2: artilharia, infantaria ou cavalaria custam 7 cada.
 Rank 3: artilharia, infantaria ou cavalaria custam 9 cada.
 Rank 4: artilharia, infantaria ou cavalaria custam 11 cada.
 A aeronave sempre custa 12 cada (uma vez disponibilizado).

Nota: Devido às unidades avançadas serem mais caras, é mais vantajoso produzi-las mais cedo e depois as melhorar.

Produzindo construções

Alguns edifícios de uma civilização fazem mais do que simplesmente dar moradia aos seus cidadãos. Eles são os locais da indústria da civilização, comércio e desenvolvimento, tudo o que é imprescindível para o sucesso de uma civilização. Para produzir um edifício, o jogador deve primeiro saber qual a tecnologia que disponibiliza ele. O custo de um edifício é indicado na carta de tecnologia que disponibiliza ele e também no tabuleiro do mercado. Para exemplo, a tecnologia de Pottery disponibiliza o Granary e indica que o Granary custa 5.



Uma Palavra sobre Unidades

Nem toda unidade criada é igual. Algumas unidades são um pouco mais fortes, enquanto que outras são um pouco mais fracas. As unidades são medidas de 1 a 3 em força no Rank 1, e aumenta a sua força em 1 por Rank e até o máximo do Rank 4. A força média de uma unidade no Rank 1 é 2.

As unidades e as construções estão limitadas ao número de componentes disponíveis. Uma vez que todos os edifícios de um tipo foram produzidos, nenhum mais poderá ser produzido até que um edifício daquele tipo seja destruído.

Uma vez produzido, um edifício deve ser colocado no subúrbio da cidade que o produziu. Porém, os edifícios são restringidos para certos tipos de terreno no qual são construídos. O tipo de terreno que um edifício é restringido está indicado no tabuleiro do mercado. Normalmente, qualquer número de um determinado tipo de edifício pode ser construído em torno da cidade, contanto que o terreno permita isso.

Exceção: Edifícios limitados (marcados por uma estrela) são restringido a apenas um por cidade.

EDIFÍCIOS	TERRENOS VÁLIDOS
Porto	Água
Puesto comercial	Deserto
Oficina / Mina de Ferro	Montanha
Biblioteca, Universidade Celeiro, Aqueduto	Pradaria
Marcado, Banco, Templo, Catedral, Academia militar	Qualquer terreno, exceto Água (um por cidade)

Nota: Edifícios separados por uma barra, "/" no nome, representam o básico e a melhora do mesmo tipo de edifício e que estão impressos na frente e atrás dos mesmos marcadores.

Uma vez que um marcador de edifício é colocado num quadrado, os ícones da construção substituem completamente qualquer ícone que o quadrado tinha.

Nota importante: Um quadrado de água com um Harbor colocado nele, ainda é considerado água com a finalidade de movimento.



Assim, se um jogador constrói um Temple em uma quadrado de floresta, aquele quadrado agora contém dois ícones de cultura e nenhum ícone de produção, apesar do fato de que o quadrado da floresta tem ícones de produção.

Edifícios limitados

Alguns edifícios marcados com estrelas no canto superior direito estão limitados. Embora eles tenham menos restrições com respeito aos tipos de terreno nos quais eles podem ser colocados, eles são restringidos de outro modo: uma cidade só pode ter um edifício limitado em seu subúrbio. Por exemplo, se um jogador já tiver colocado um Market numa cidade, o jogador não poderá colocar um Temple nessa cidade, uma vez que os edifícios são limitados.

Muros da cidade

Usando a tecnologia de maçonaria, um jogador pode construir muros em volta de uma ou mais cidades. Os muros são tratados como qualquer outro edifício, a não ser que seja considerado que eles estejam localizados no centro da cidade. Para indicar que uma cidade possui muros, simplesmente vire o marcador da cidade, de forma que o seu lado cercado fique para cima. Apenas uma cidade com muro pode ser construída por cidade.

Os muros da cidade são uma ótima medida defensiva para um jogador que esteja em perigo de ser atacado. Um muro provê +4 ao total de força de um jogador quando defender aquela cidade e a força atacante deverá jogar suas unidades primeiro na batalha.

Produzindo Maravilhas

Algumas civilizações constroem maravilhas poderosas e que sobrevivem no mito e na lenda após os criadores terem morrido. Os The hanging gardens são uma dessas maravilhas. Essas maravilhas provêm poderosas vantagens aos jogadores que as constroem. Qualquer jogador pode usar uma ação da cidade para produzir uma dessas Maravilhas disponíveis no mercado. A carta de Maravilha correspondente, lista o custo de produção dela e o custo com desconto caso esteja disponível, e o jogador saberá qual a tecnologia específica esta listada na Maravilha. Por exemplo, o Colossus vale normalmente 15, mas só valerá 10, se o jogador que a produzir, desenvolver a tecnologia de Metalworking.

Nota: Lembre-se que as cidades não podem ser combinadas na produção e assim produzir um artigo. O custo inteiro para a Maravilha deve ser pago por uma única cidade. Convertendo o comércio para produção, usando habilidades dos recursos, e usando certas cartas de evento de cultura, podem ajudar um jogador a aumentar a quantidade de produção que uma cidade gera. Uma vez que a maravilha foi produzida, o jogador coloca a carta de Maravilha na sua frente e o marcador da Maravilha no subúrbio da cidade. Após construir uma maravilha, uma nova Maravilha é comprada do deck e adicionada ao mercado, colocando o marcador de maravilha que corresponde a essa maravilha próximo à carta. Maravilhas, como os edifícios limitados, podem ser colocadas em qualquer terreno, com exceção de água e também está restringido a um por cidade. Uma cidade pode conter ambas, uma maravilha e um edifício limitado. Nota importante: As Maravilhas não são edifícios, e as habilidades que afetam os edifícios não afetam as maravilhas a menos que explicitamente descrita.

Maravilhas obsoletas

Certas cartas de tecnologia permitem ao jogador deixar uma maravilha obsoleta, tirando a sua habilidade especial para o resto do jogo.

Substituindo Edifícios e Maravilhas

Um jogador pode escolher substituir um dos seus edifícios ou maravilhas existentes quando colocar um novo edifício ou maravilha (é possível para uma maravilha substituir um edifício e vice-versa). O novo edifício ou maravilha deverá ser colocado legalmente no quadrado onde o edifício velho ou maravilha foi removido. Jogadores não podem

substituir um edifício ou maravilha que pertence a outro jogador.

Para se substituir um edifício ou maravilha, primeiro retira-se ele do tabuleiro. Sendo um edifício, ele é devolvido ao mercado. Sendo uma maravilha, o marcador de maravilha e a carta são devolvidos à caixa e não poderá mais ser reconstruído pelo restante do jogo. Depois que o edifício ou a maravilha for removido, o edifício ou a maravilha nova é colocado no quadrado agora vazio.

B. DEDICAR AS ARTES

Muitas das grandes civilizações fazem a sua marca na história pela arte, canção e literatura em lugar da indústria ou da conquista. Conseqüentemente, o segundo tipo de ação que um jogador pode tomar com uma cidade é dedicar a sua cidade às artes. Quando um jogador fizer isso, ele coleta um marcador de cultura do estoque, mais um marcador adicional pelo ícone de cultura que aparece no subúrbio da cidade que é dedicada às artes.

Os exploradores e Bloqueios

As figuras de explorador têm a habilidade de recolher qualquer símbolo de cultura no quadrado que eles habitam em cada turno. Um quadrado no subúrbio de uma cidade que contém um ou mais figuras inimigas (exploradores ou exércitos) não produzirá cultura para o dono da cidade.

Gastando Cultura

Como uma civilização sempre cria maiores e os mais maravilhosos pedaços de arte, a civilização acaba ficando famosa no mundo. A quantidade de fama e influência cultural que uma civilização tem é medido pela posição do nível de cultura da civilização e registrado na sua trilha de cultura. Este marcador avança ao se gastar os marcadores de cultura.

Em qualquer ponto durante a Fase de Administração da Cidade, o jogador pode escolher gastar alguns ou todos os marcadores de cultura para avançar a sua cultura na trilha de cultura no tabuleiro do mercado.

O custo para entrar em cada espaço na trilha de cultura é listado no tabuleiro do mercado e varia dependendo de como está a trilha de cultura e quanto o marcador já avançou. O jogador paga o custo listado (para o espaço de cultura onde o marcador está entrando e não no espaço onde o marcador está saindo), e move o marcador de cultura para cima na trilha de cultura em um espaço. Depois recebe a recompensa mostrada pelo marcador de cultura ao atingir o novo espaço.

Quanto mais alto a trilha, ao avançar o marcador do nível de cultura, ele custará comércio e também cultura. Eles devem ser pagos em ambos os custos por completo e em cada espaço que for avançado e o comércio sendo pago com o mostrador de comércio do jogador.

Um jogador pode avançar vários espaços na trilha de cultura o quando puder, e múltiplos marcadores de cultura podem ocupar o mesmo espaço na trilha de cultura. A trilha de cultura consiste em três tipos diferentes de espaços e que são descritas abaixo:

Espaços de Evento de cultura

Quando um jogador move a seu marcador de nível cultura para um destes espaços, ele compra uma carta de evento de cultura do deck ilustrado



no espaço e leva para a mão em segredo.

Fazendo isso, o jogador que exceder o tamanho da mão de cultura (normalmente de duas cartas, embora ela possa ser aumentada por tecnologia), então se deve imediatamente descartar até o tamanho padrão da mão e antes que qualquer carta de evento de cultura possa ser jogado.

Espaços de Pessoas importantes

Quando um jogador move o seu marcador de cultura para este espaço, o jogador compra aleatoriamente um marcador de pessoa importante que está com a face para baixo. Essa carta pode ser colocada na cidade ou mantida na reserva.



Espaço de Vitória de cultura

Quando um jogador move o seu marcador para este espaço, esse jogador ganha o jogo imediatamente obtendo assim uma vitória pela cultura.



Carta de evento cultural

Cartas de evento cultural são cartas de ação especial ganhas ao avançar o seu marcador na trilha de cultura. Cada carta tem um título [A], tempo [B] e um efeito [C].

Essas cartas são mantidas em segredo na mão do jogador (embora um jogador possa olhar as suas próprias cartas de evento de cultura).



No começo do jogo, o tamanho da mão de cultura de um jogador é de duas cartas. Esse número pode ser aumentado através da tecnologia de Pottery. Como mencionado antes, se um jogador exceder o tamanho de sua mão, o jogador deve descartar imediatamente até o tamanho da mão e antes que qualquer carta de evento de cultura possa ser jogada. Embora os jogadores comecem com duas cartas, eles não começam de fato com qualquer carta de evento de cultura em mãos; estas cartas devem ser ganhas avançando na trilha de cultura.

As cartas só podem ser jogadas durante a fase indicada na carta, tempo. Quando jogar uma carta, o jogador lê o título e o efeito e então executa o efeito antes de descartar a carta de evento de cultura. São colocadas as cartas que forem descartadas com a face para cima e em baixo do deck. Quando o deck acabar, embaralhe as cartas e forme o novo deck.

Pessoas importantes

Certas pessoas possuem uma grande proeminência dentro das civilizações. Essas grandes pessoas guiam o curso das nações e podem mudar história. Mecanicamente, os marcadores de pessoas importantes trabalham semelhante aos marcadores de construção. Uma vez ganho, eles podem ser imediatamente colocados no subúrbio de qualquer cidade que pertence ao jogador. Eles podem se colocados em qualquer terreno, menos água, e se colocado em um edifício, aquele edifício ou maravilha é substituído.

Porém, essas pessoas têm uma vantagem significativa sobre os edifícios. Se eles são substituídos (tendo um edifício, maravilha ou outra pessoa colocada nesse quadrado), eles são retirados e devolvidos à folha de civilização do jogador em vez de serem descartados. Durante a Fase de Inicio de turno e em qualquer turno, um jogador pode colocar qualquer pessoa importante que esteja na sua folha de civilização no mapa e no subúrbio de quaisquer uma das suas cidades. Pessoas importantes não possuem nenhum efeito quando não estão no mapa.

C. COLETAR RECURSOS

Valiosos recursos são importantes para o crescimento da civilização. Sem os recursos adequados, uma civilização perde gradualmente a sua habilidade para trabalhar efetivamente e é dominada em parte pelos seus vizinhos melhores providos. Então, um terceiro tipo de ação que uma cidade permite é a coleta de recursos do mapa. Para fazer isso, a cidade tem que ter um quadrado com o ícone de recurso em seu subúrbio. Se essa condição existe, o jogador pega um marcador do determinado recurso do tabuleiro do mercado e coloca na folha de civilização dele.

Note que um jogador não pode colher um determinado recurso se o mercado não tiver em estoque aquele recurso e uma cidade só pode colher um recurso por ação.

Por exemplo, se uma cidade contém os ícones de dois diferentes recursos (seda e ferro) em seu subúrbio, então a sua ação de cidade pode ser usada para colher a seda ou o ferro. Semelhantemente, se há dois ícones de seda, o jogador só colhe um ícone de seda.

Os recursos são usados para dar poder e habilidades de recurso encontrados nos cartas de tecnologia. Toda vez que um jogador quiser usar a habilidade do recurso, ele deverá usar o seu custo ao gastar o recurso (ou recursos) ilustrado próximo à habilidade.

Os exploradores e Bloqueios

As figuras de explorador têm a habilidade de colher os recursos no quadrado que eles habitam em cada turno.

Um quadrado no subúrbio de uma cidade que contém um ou mais figuras inimigas (exploradores ou exércitos) não pode ser coletado nada pelo dono da cidade.

4. MOVIMENTO

Os exércitos dos jogadores e os exploradores têm a chance de viajar o mundo durante a Fase de Movimento. Durante esta fase, cada jogador, pode mover todas as suas figuras uma de cada vez. Cada figura pode mover-se por vários quadrados e iguais à velocidade de viagem da civilização. A velocidade de viagem de uma civilização inicia-se em 2, mas pode ser aumentada se for desenvolvida a tecnologia de Horseback riding. As figuras não podem ser movidas diagonalmente. Uma vez que uma figura começou o seu movimento, ela terá que completar o seu movimento antes que qualquer outra figura seja movimentada.

Grupos móveis e o limite de unidades

Um jogador pode mover algumas de suas figuras como um grupo caso elas começaram a Fase de Movimento no mesmo quadrado. Fazendo isso, forma-se uma força extra em batalha ou permite que os exércitos protejam os exploradores. As figuras que começam no mesmo quadrado não são exigidas a elas que se movimentem juntas. Porém, uma civilização nunca pode ter mais figuras (exércitos e exploradores combinados) em um único quadrado no mapa do que o seu limite permitido. Como a velocidade de viagem, o limite inicial de unidades será de 2, mas pode ser aumentada ao ser desenvolvido a tecnologia de Masonry.

Cruzando através da água

No começo do jogo, as figuras não podem cruzar os quadrados com água. Porém, adquirindo as tecnologias certas, a civilização poderá fazer isso. A tecnologia de Navigation permite que as figuras cruzem pela água, mas não podem terminar o seu movimento no quadrado de água.

Certas cartas de tecnologia como Sailing, permitem que as figuras cruzem e terminem o seu movimento num quadrado de água. Uma vez que o jogador desenvolva essa tecnologia, ele pode ignorar água e colocar as suas figuras diretamente na água logo após terem sido produzidas.

Ladrilhos de Mapa inexplorados

Enquanto um ladrilho de mapa permanecer com a face para baixo, as figuras não podem mover ou passar sobre ela por qualquer razão, nem sofrem com os efeitos de qualquer tecnologia, carta de evento de cultura ou afeta qualquer quadrado de um ladrilho de mapa inexplorado. Efetivamente, os quadrados de um ladrilho inexplorado não existem.

Revelando os ladrilhos de Mapa Inexplorados

Um jogador pode revelar um ladrilho de mapa com a face para baixo, gastando um quadrado de movimento quando uma de suas figuras estiver adjacente a um ladrilho com a face para baixo. Em vez da figura se mover para aquele quadrado de movimento, o ladrilho é virado com a face para cima. E o ladrilho é orientado de forma que a seta branca aponte da direção da figura.

O jogador então olha o ladrilho em busca de ícones de cabana e aldeia. Um marcador de cabana aleatório é tirado e colocado com a face para baixo e sem ver, em cada praça com um ícone de cabana. E também é feito a mesma coisa com o ícone de aldeia.

Por exemplo, a figura de exército vermelha gasta um quadrado de movimento para revelar o ladrilho a sua direita.



O ladrilho é virado e orientado com relação a seta branca. Depois que o ladrilho for virado, o jogador coloca os marcadores de cabana e aldeia sem olhar e com a face para baixo.



O diagrama abaixo mostra a como a seta branca deveria aparecer após revelar um ladrilho em quaisquer uma das quatro direções do ladrilho do centro.



Explorando Cabanas e Aldeias

As figuras de explorador não podem entrar em um quadrado contendo um marcador de cabana ou aldeia. Uma figura de exército que entrar no quadrado contendo um marcador de cabana ou aldeia tem que terminar o seu movimento imediatamente e é considerado que esta explorando a cabana ou a aldeia.

Se o marcador é uma cabana, ele é pacificamente absorvido pela invasão da civilização. O jogador pega o marcador de cabana, olha ela e então a coloque com a face para baixo na sua folha de civilização. Os marcadores de cabana têm recursos impressos na parte de trás deles e podem ser gastos como os marcadores de recurso pegos do mercado, exceto quando eles são devolvidos a caixa depois de serem usados, em lugar de serem adicionados ao mercado.

Se o marcador é uma aldeia ela tenta repelir a invasão da civilização. O jogador à esquerda do jogador que está invadindo se torna o "jogador bárbaro" e compra uma artilharia, uma infantaria e uma cavalaria dos decks respectivos (se um ou mais dos decks estiverem vazios, complete a diferença com os outros decks, a escolha será do jogador bárbaro). Essas três unidades são os bárbaros e devem ser mantidas separadas das próprias unidades do jogador bárbaro. Uma batalha acontece então entre o jogador bárbaro (usando só as unidades de bárbaro) e o jogador que está invadindo. O jogador bárbaro é o defensor, e as unidades do bárbaro sempre serão do Rank 1 (Arqueiro, Lanceiro ou Cavaleiro).

Depois da batalha, se o jogador invasor ganhou, ele pega o marcador de aldeia e olha ela. Se mostrar um ícone de pessoa importante, o jogador descarta o marcador de aldeia e então ganha uma pessoa importante. Caso contrário, o marcador de aldeia mostrará um recurso que é colocado com a face para baixo na folha de civilização do jogador, onde age como um marcador de cabana explicado anteriormente.



Se o jogador invasor perder a batalha, a figura do exército que está no quadrado (ou o grupo inteiro de figuras, caso um grupo de figuras entrou) é destruída e devolvida ao jogador para colocá-la na folha de civilização. Porém, perdendo uma batalha para outro jogador, não haverá nenhuma penalidade adicional por essa perda.

Dica: Atacar os bárbaros sem algum tipo de vantagem, além das unidades iniciais, é um risco desnecessário. É aconselhável ao jogadores construir unidades extras, melhorar essas unidades e atacar com um grupo de figuras de exército, ou ir com um ás na manga (como a tecnologia de Metalworking e um marcador de ferro).

Figuras inimigas

Exploradores não podem entrar nos quadrados contendo figuras inimigas. Se um exército entra num quadrado contendo qualquer figura inimiga, seu movimento termina imediatamente. Se o quadrado contém só exploradores inimigos, os exploradores são destruídos imediatamente e o jogador atacante coleta a pilhagem por terem vencido a batalha. Se o quadrado contém pelo menos um exército inimigo, uma batalha acontece. Se o quadrado contém uma mistura de exércitos e exploradores inimigos, uma batalha acontece, mas se o lado perdedor na batalha tiver qualquer explorador no quadrado, ele é destruído junto com os exércitos; e a pilhagem é coletada normalmente.

Exemplo: Um exército entra em um quadrado contendo dois exércitos e um explorador. Uma batalha acontece com o jogador atacante ganhando o combate. Os dois exércitos e o explorador são destruídos e o atacante recebe a pilhagem por destruir as figuras.

Cidades amigas e Inimigas

Um jogador pode mover suas figuras pelos próprios centros da cidade, mas eles não podem terminar o movimento de qualquer figura no centro da cidade dele. Exploradores podem entrar nos subúrbios da cidade inimiga, mas eles não podem entrar nos centros da cidade inimiga. Exércitos podem entrar nos subúrbios das cidades inimigas. Eles também podem entrar no centro da cidade inimiga, mas fazendo isso, resulta imediatamente num ataque a cidade.

5. PESQUISA

Quando uma nova tecnologia é descoberta por uma civilização, novas oportunidades abrem-se também. Do Pottery para o Space Flight, estes avanços têm um profundo potencial para mudar as civilizações. Durante a Fase de Pesquisa, os jogadores podem adquirir essas tecnologias que são representadas através das cartas de tecnologia. Nesta fase, cada jogador pode escolher pesquisar uma carta de tecnologia. Cada carta de tecnologia tem um nome [A], um ícone [B], um nível [C] e uma de três habilidades [D].



Para desenvolver uma tecnologia, o jogador tem que ter um mínimo de custo de comércio para a tecnologia e que tenha um espaço legal em sua pirâmide tecnológica da civilização. Se satisfizer essas exigências, o jogador coloca a carta de tecnologia com a face para baixo na sua pirâmide. Uma vez que todos os jogadores escolheram suas cartas de tecnologia para o turno, todas as cartas de tecnologia são reveladas simultaneamente.

A tecnologia desenvolvida pelo jogador é aplicada somente para aquele jogador. Só porque Roma desenvolve Engineering o Egito não terá direito a ela. Cada jogador devesse desenvolver as suas próprias tecnologias para as suas pirâmides individualmente.

Custo em comércio

O jogador deverá ter certa quantia mínima de comércio no seu mostrador de comércio para desenvolver uma tecnologia, dependendo do seu nível tecnológico. Um jogador precisará de 6 pontos em comércio para desenvolver alguma tecnologia no nível I. Este número é indicado no mostrador de comércio do jogador pela substituição do número 6 pelo "I" e que representa o nível tecnológico I. Para o nível II será exigido 11, para o nível III será exigido 16, para o nível IV será exigido 21 e para o nível V será exigido 26. Estes níveis de tecnologia são identificados pela mesma forma no mostrador de comércio.

Para desenvolver uma tecnologia, se gasta todo os pontos de comércio do jogador, não importando o quanto de comércio ele tinha antes de desenvolver. A única exceção para esta regra é para jogadores que possuem moedas. As moedas permitem ao jogador reter 1 comércio após desenvolver, para cada moeda que o jogador possuir. Ter moedas não aumenta o comércio atual de jogador; ele só permite ao jogador reter comércio que eles já possuem.

Exemplo 1: Um jogador deseja desenvolver Sailing, uma tecnologia do nível II. Olhando o mostrador de comércio, é requerido pelo menos 11 em comércio para isso. Afortunadamente, o jogador tem 18 em comércio (e um espaço legal na pirâmide de tecnologia), assim, é reduzido o seu comércio para 0 e desenvolve-se Sailing.

Exemplo 2: Se o jogador de exemplo 1 tivesse 4 moedas, ele reteria 4 pontos de comércio no mostrador após desenvolver Sailing.

A Pirâmide de Tecnologia

A segunda exigência para o jogador poder desenvolver uma nova tecnologia é ter um espaço legal na sua pirâmide de tecnologia e colocar essa nova tecnologia lá.

As cartas de tecnologia do nível I podem sempre ser colocados legalmente em uma pirâmide de tecnologia do jogador, e que formam a fila da base da pirâmide. Porém, quando um jogador desenvolve uma tecnologia do nível II, ela deve ser colocada acima do nível I que já deverá estar formada. Semelhantemente, o nível III deverá ser colocado acima do nível II, e assim por diante. Os níveis abaixo de uma carta de tecnologia representam a base das tecnologias de alto-nível. Como a pirâmide de tecnologia de um jogador cresce, ela se assemelha a uma pirâmide real.



O nível tecnológico mais alto é o Space Flight, o nível V. Se jogador desenvolver essa tecnologia, ele ganha o jogo imediatamente com uma vitória tecnológica. O jogador deverá então desenvolver um total de 15 tecnologias para ter essa vitória pela tecnologia.

Exceção: Uma civilização que está começando a desenvolver tecnologia sempre é colocada na base de sua pirâmide de tecnologia, apesar do seu nível atual.

As Habilidades das cartas de tecnologia

Cada tecnologia que o jogador desenvolve lhe dará certos benefícios, que poderá disponibilizar certos artigos para produção, melhorar os artigos existentes ou habilidades ou prover novas habilidades.

Disponibilizando Unidades, Edifícios e Governos

Quando um jogador desenvolve uma tecnologia que disponibiliza uma nova unidade, edifício ou governo é ganho imediatamente a habilidade para produzir a unidade, o edifício ou permitir mudar o governo. Isto é conhecido como disponibilizar ou destravar o artigo. No começo do jogo, todas as figuras, os três tipos básicos de unidades (artilharia, infantaria, e cavalaria), e o Governo sendo o despotismo, é desbloqueado. Tudo deverá ser destrancado ao desenvolver tecnologia.

Exemplo: A tecnologia de Code of Laws disponibiliza o edifício Trading Post (em baixo na direita da carta) e o governo Republic (canto superior-direito), permitindo ao jogador produzir o Trading Post e mudar o governo para Republic.



Melhorando as Unidades

Quando o jogador desenvolve uma tecnologia com uma melhoria de unidade nela, confira para ver se já foi desenvolvida uma versão aperfeiçoada para aquele tipo de unidade. Se não, deve-se procurar o marcador de tecnologia militar para a unidade que foi melhorada e colocar debaixo do deck da unidade indicada no tabuleiro de mercado e assim mostrar que essas unidades foram melhoradas (ou vire o marcador atual sobre o novo Rank que está atrás).

Nota: O Rank 2 está na parte de trás de cada Rank 1 do marcador de tecnologia militar, e o Rank 3 e 4 (marcado com uma estrela) é a frente e o verso do segundo marcador de tecnologia militar.

Por exemplo, quando um jogador desenvolve Chivalry, deve-se observar se a unidade cavalaria já é melhor que o Rank 2 (indicada pelas duas faixas). Se não, vire o marcador de tecnologia militar para o Rank 2.



Todas as unidades daquele tipo que o jogador já produziu são automaticamente melhoradas. Porém, uma vez que jogador tenha melhorado uma unidade, ele terá que pagar o novo preço, mais alto agora, para produzir as novas unidades desse tipo.

Continuando o exemplo acima, agora as unidades de cavalaria do jogador são Knights, e custam 7, em vez de 5 para produzir novas unidades de cavalaria, e qualquer unidade de cavalaria que o jogador já tiver, será automaticamente melhorado para Knights.

Melhorando os Edifícios

Alguns edifícios têm o básico e uma forma melhorada, como o Granary (básico) e o Aqueduct (melhorado). Estes edifícios estão impressos na frente e atrás dos mesmos marcadores. Olhando o tabuleiro de mercado, os edifícios melhorados possuem uma seta próximo aos nomes.

Quando um jogador desenvolver uma tecnologia que disponibiliza um melhoria, ela age imediatamente em qualquer um dos correspondentes edifícios básicos que já foi produzido pelas suas cidades. Por exemplo, assim que o jogador desenvolver Engineering, o qual destranca Aqueducts, deve-se virar qualquer marcador de Granaries que já foi produzido pelo jogador e tornando-o imediatamente Aqueducts.



Porém, ao melhorar essas unidades, o jogador não poderá mais produzir a versão básica desse edifício e tendo que produzir agora o novo edifício de alto-custo. Continuando o exemplo acima, uma vez que o jogador desenvolva Engineering, ele já não pode produzir Granary, que custam 5, mas deve produzir os Aqueducts por 8.

Nota: O jogador não precisa saber a tecnologia que disponibiliza a forma básica de um edifício para desenvolver a tecnologia que desbloqueia a forma melhorada daquele edifício.

Habilidades dos recursos

Muitas cartas de tecnologia, como Currency, têm habilidades nela que exijam ao jogador à gastar os marcadores de recurso para usar essas habilidades. Essas habilidades são chamadas de habilidades de recurso. Cada habilidade de recurso tem uma ilustração do recurso [A] ou recursos requeridos para usar ele (com uma marca de interrogação e que significa qualquer recurso que o jogador escolha), a fase na qual a habilidade pode ser usada [B] e a própria habilidade atual [C].



Por exemplo, o Currency permite ao jogador gastar um marcador de recurso de incenso para ganhar três marcadores de cultura durante a Fase de Administração da Cidade do jogador.

Cada determinada habilidade de recurso só pode ser usada uma vez por turno, não importando quantas fichas de recursos o jogador tem. Porém, se um jogador desenvolve varias tecnologias com recurso e habilidades semelhantes (como Currency e Chivalry), então cada uma pode ser usada uma vez por turno.

Outras Habilidades

Outras habilidades que podem ser concedidas através das cartas de tecnologia incluem características melhoradas como velocidade de viagem (Horseback Riding) ou o número máximo de exércitos (Masonry) e habilidades constantes como a habilidade para dobrar a produção de uma cidade em produzir dois artigos (Engineering). Uma lista para todos os ícones encontrados nas cartas de tecnologia pode ser encontrada na parte de trás do livro de regras.

GANHANDO O JOGO

HÁ 4 MODOS PARA SE GANHAR O JOGO, VEJAMOS:

1. VITÓRIA PELA CULTURA

Uma vitória pela cultura é atingida gastando bastante cultura e comércio para avançar ao fim da trilha de cultura no tabuleiro do mercado. Assim que um jogador avança para o espaço marcado com "Vitória pela Cultura", esse jogador ganha o jogo.

Um jogador que deseja ganhar com uma vitória de cultura deve se concentrar em somar os ícones de cultura para as suas cidades e dedicar as suas cidades para as artes. Mais tarde, o jogador também precisará ter certeza de que suas cidades estão produzindo bastante comércio. As tecnologias que disponibilizam edifícios de produção de cultura (como Theology) ou que tenham as habilidades poderosas do incenso (como Currency) serão úteis para este tipo de vitória. Certas Maravilhas produzem cultura, como Stonehenge, também serão úteis.

2. VITÓRIA PELA TECNOLOGIA

Uma vitória pela tecnologia é alcançada ao desenvolver o Space Flight que é a única tecnologia de nível 5 no jogo. Ele leva um mínimo de cinco tecnologias no nível I, quatro no nível II, três no nível III, e dois no nível IV para desenvolver o Space Flight, significando, que uma vitória pela tecnologia requer um mínimo de 15 tecnologias.

Um jogador que deseja ganhar por esse modo, deveria se concentrar em somar os ícones de comércio para as suas cidades e achar modos para desenvolver mais de uma vez por turno (pela carta de evento de cultura). Tecnologias que disponibilizam edifícios produtores de comércio (como Code of laws) ou que tenham habilidades produtoras de comércio (como Horseback Riding) é muito útil para este tipo de vitória. Certas maravilhas que ajudam ao desenvolvimento, como a Statue of Liberty também é útil.

3. VITÓRIA PELA ECONOMIA

Uma vitória pela economia é completada ao se acumular 15 moedas no mostrador econômico do jogador. Moedas são ganhas dos quadrados do mapa, ao construir ou vinda de tecnologias.

Um jogador que deseja ganhar usando a vitória pela economia, deveria abordar em vários aspectos diferentes do jogo, inclusive comércio, recursos, combates e cultura. Enquanto algumas moedas podem ser ganhas pelos edifícios (como Bancos), as moedas virão de várias tarefas diferentes, como em certas tecnologias. Pottery, Code of Laws, Printing press e Democracy permitem ao jogador ganhar moedas caso complete tarefas específicas. Em acréscimo, certas maravilhas, como o Panama Canal, são úteis para se acumular moedas.

4. VITÓRIA MILITAR

Uma vitória militar é alcançada ao conquistar a capital de outro jogador. Isto requer que o jogador construa suas forças militares e desenvolva tecnologia.

Um jogador que deseja ganhar pela vitória militar deveria aumentar o seu poder militar. Isto inclui construir uma provisão de unidades e as melhorar com tecnologias (como Gunpowder), elevando assim limite de figuras (como Biology), e acumulando outras gratificações de força para o combate (como as Academies). Os jogadores militares deveriam tomar cuidado com os eventos de cultura e podem achar úteis certas maravilhas como Himeji Samurai Castle.

AS OUTRAS REGRAS

Esta seção contém as regras adicionais para o jogo.

Combate

Batalha é a luta de uma civilização contra outra pelo domínio. Quando uma figura de exército entra num quadrado contendo um marcador de aldeia, uma figura de exército inimiga ou uma cidade inimiga, uma batalha acontece. O jogador cuja figura de exército está entrando no quadrado é o atacante, enquanto que o jogador cuja figura ou cidade está sendo atacada é o defensor. Se o atacante está atacando uma aldeia, o jogador a esquerda do atacante se torna o defensor. Geralmente, o defensor é colocado em uma leve vantagem numa batalha, como o elemento surpresa que está a favor do lado atacante. Quando uma batalha começa, o atacante e o defensor fazem os seguintes passos:

1. Montando a força de batalha

O atacante e o defensor devem embaralhar as suas forças e comprar aleatoriamente um número de unidades iguais a sua mão de batalha. A mão de batalha do jogador começa com 3, e poderá ser aumentada pelos seguintes meios:

- +2 por cada figura amiga no quadrado além do primeiro (lembre-se que os jogadores não podem exceder o seu limite de figuras da civilização).
- +1 se o governo da civilização for o Fundamentalism.
- +3 se estiver defendendo uma cidade ou capital.

Uma carta de unidade tem quatro lados diferentes. Cada lado tem um nome de unidade [A], Rank militar [B], valor de força [C], símbolo de trunfo e tipo de unidade [D].



Quando usar uma carta de unidade em batalha, o jogador usa somente o lado correspondente e que iguale ao marcador do Rank de sua tecnologia militar. Por exemplo, se a tecnologia militar da cavalaria está fixo no Rank 2 (o lado com duas faixas), o jogador só presta atenção ao Rank 2 da sua cavalaria, e neste caso, o "lado do Knight".



Nota: Os três primeiros Ranks de tecnologia militar são representados com uma, duas ou três faixas, enquanto que o quarto Rank é representado por uma estrela.

Depois que um jogador comprou a sua força de batalha, ele vira suas cartas de forma que fique com a extremidade do topo o Rank que sendo usado, como indicado pelo Rank da unidade. As cartas de força de batalha são mantidas na mão do jogador e em segredo até serem jogadas numa batalha.

Dica 1: O tamanho da mão de batalha do jogador é um dos melhores indicadores de força de batalha, mas só se o jogador na verdade tiver bastante unidades nas suas forças para fazer uso dela. Os jogadores sempre devem tentar manter o número básico de suas unidades ou que fique acima de sua mão de batalha.

Dica 2: Se o jogador tiver poucas unidades poderá ser perigoso, como também pode ser ruim ter muitas unidades. Desde que a força de batalha de um jogador é escolhida aleatoriamente das suas forças e ao ter muitas unidades, reduzem as chances do jogador de comprar as unidades que eles queiram realmente em batalha.

2. Calculando os bônus de Combate

Depois, os jogadores olham para ver se qualquer lado tem algum bônus de combate. Nesse caso, o jogador com mais bônus de combate pega as cartas de bônus de combate e coloca a sua frente, e depois diminui para ver a diferença do oponente dele em bônus. Por exemplo, se um jogador tem um bônus de +12 e o outro jogador tem um bônus de +8, o primeiro jogador recebe uma carta de bônus de combate virado para o lado onde tem +4. Os bônus de combate disponíveis são os seguintes:

- +2 por cada Barracks que o jogador construiu.
- +4 por cada Academy que o jogador construiu.
- +4 por cada General importante que o jogador tiver no mapa.
- +6 se estiver defendendo uma cidade que não seja a capital.
- +12 se estiver defendendo uma capital.
- +4 se estiver defendendo uma capital com muro ou uma cidade com muro que não seja capital (estoques com qualquer uma das duas outras gratificações da cidade).

Dica: Todos os +4 em bônus de combate de um jogador é equivalente a aproximadamente uma unidade. Embora a força da unidade varie durante o jogo, esta é uma regra fácil e razoavelmente precisa para os jogadores se lembrarem.

3. Engajando na batalha

Agora, começando pelo defensor, alternando de um lado para outro, cada jogador tem que jogar uma unidade da sua força de batalha com a face para cima na mesa entre eles até ambos os jogadores tiverem jogado todas as unidades de suas forças de batalha.

Exceção: Se o atacante está atacando uma cidade cercada, o atacante deverá jogar primeiro as suas unidades.

Quando um jogador jogar a sua primeira unidade em batalha, isto cria o que é chamado a primeira frente. Após isso, toda vez que um jogador joga uma unidade, eles têm

que começar uma nova frente ou atacar uma frente já existente (se qualquer frente existe para atacar).

Começando uma nova Frente

Começando uma nova frente é simplesmente jogar uma unidade sem atacar outra unidade. A unidade recentemente jogada permanece em jogo até ser destruída ou até que termine a batalha. Nunca pode haver mais do que uma unidade em uma frente.

Exemplo 1: O jogador A tem uma força de 3 na sua cavalaria. O jogador B, não querendo atacar, joga uma unidade de cavalaria de força 2 ao lado e numa nova frente. Desde que não há nenhuma outra unidade na frente, nenhum ataque acontece.



Exércitos vs. Unidades

Uma das chaves do conceito militar em Civilization é a diferença entre os exércitos e as unidades.

Exércitos: são figuras de plástico que são movidas pelo mapa, indicando a presença das forças do exército de um jogador. Porém, sem unidades, os exércitos não têm nenhuma força e o jogador provavelmente não ganhará uma batalha.

Unidades: são cartas usadas para solucionar as batalhas. As unidades representam a força de uma força militar do exército do jogador. Porém, as unidades não têm nenhuma localização física no mapa e não pode ser usado fora das cidades de um jogador sem um exército.

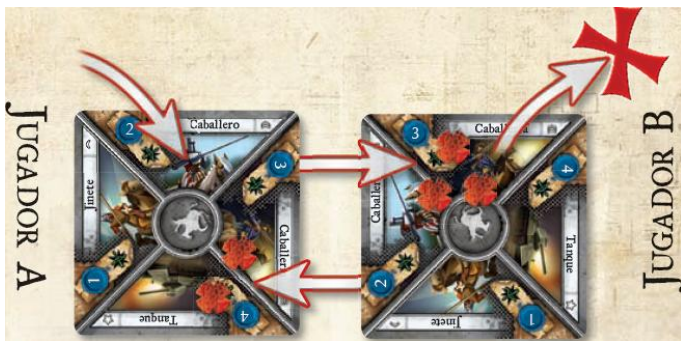
Assim, um jogador precisa de exércitos e unidades para ter sucesso numa vitória militar.

Atacando uma frente inimiga

Para atacar uma frente existente, o jogador coloca sua carta de unidade na frente e faceando a unidade inimiga que já jogou e está pronta para a batalha. As duas cartas de unidade imediatamente atacam uma a outra. Cada carta de unidade causa um número de ferimentos iguais a sua força na outra unidade. Qualquer unidade que sofra

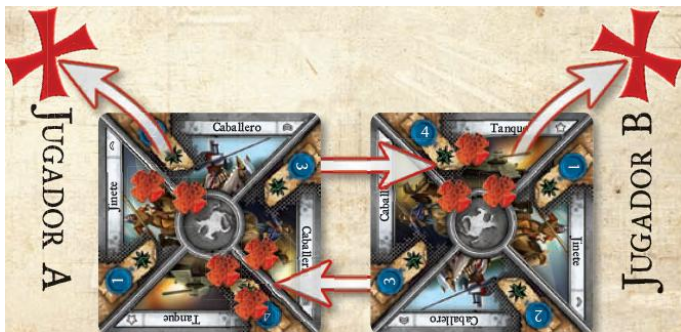
ferimentos iguais a sua força é destruída e devolvida com a face para cima e em baixo do deck de onde veio. Se uma unidade sobrevive ao ataque, os marcadores de ferimento são colocados na carta para indicar o dano. Todas as feridas ficam até o término da batalha.

Exemplo 2: Desta vez, o jogador B tem uma unidade de força 2 e joga primeiro. O jogador A, tendo uma unidade de força 3 em mãos, joga a sua unidade na frente da unidade de força 2, atacando ela. A unidade de força 3 marca três ferimentos na unidade mais fraca, destruindo ela, e sofre 2 ferimentos de retorno. Este dano não é o bastante para matar uma unidade de força 3, assim são colocados 2 marcadores de ferimento nela para registrar esse dano. Se esta unidade sobreviver até o fim da batalha, ela se cura completamente.



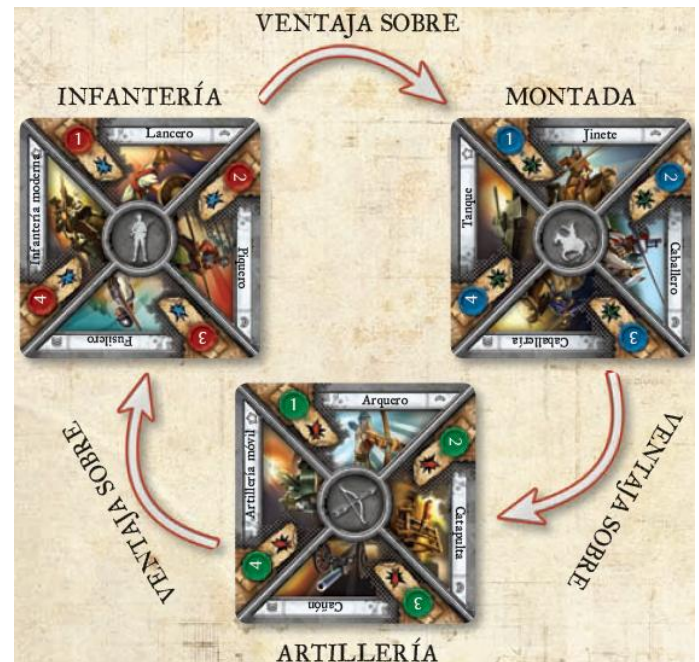
Até mesmo se uma unidade estivesse previamente ferida, ainda infligiria sua força total em ferimentos para qualquer unidade que atacar ela.

Exemplo 3: Depois de matar uma unidade de força 2 no exemplo 2, o jogador A ferido pela unidade de força 3 é atacado por outra unidade de força 3 jogada pelo jogador B. Embora ainda tenha duas feridas, o jogador A, a unidade ainda fere com sua força total a unidade do jogador B. Dessa vez, ambas as unidades são destruídas, desde que cada uma causou 3 ferimentos um ao outro.



Unidades trunfos

Nem todos os tipos de unidade são igualmente capazes contra todos os outros tipos de unidades. De fato, há uma relação de pedra-papel-tesoura entre artilharia, infantaria e cavalaria, como mostrado abaixo.



Esta relação é mostrada nas cartas da unidade pelos símbolos de trunfo. Por exemplo, unidades de infantaria são particularmente efetivas contra cavalarias (por exemplo, Pikemen contra Knights), assim a infantaria têm o símbolo de cavalaria como o símbolo de trunfo. Quando uma unidade ataca ou é atacada por uma unidade que está ilustrada na sua carta com um símbolo de trunfo, este trunfo da unidade fere primeiro que a outra unidade. Se este dano destruir a unidade do trunfo, essa unidade do trunfo não causa nenhum dano a unidade, porque já estará destruída antes que possa revidar.

Exemplo 4: No exemplo 3, se o jogador B atacando com uma unidade de infantaria de força 3, ele fere primeiro devido ao trunfo da unidade do jogador A. Assim, o jogador B fere primeiro, destruindo a unidade antes de possa revidar, e sobrevive ao ataque sem sofrer um único ferimento.



Dica: Obviamente, um jogador cujas unidades são freqüentemente trunfadas durante uma batalha estará em desvantagem séria. Jogadores devem observar quais unidades estão produzindo os outros jogadores para reagir adequadamente.

Habilidades de batalha

Algumas cartas de tecnologia têm habilidades que poderão ser usadas em batalha. Estas habilidades sempre são usadas antes ou depois de atacar uma frente inimiga, nunca durante, até mesmo se alguns dos efeitos tiverem atuado no último ataque.

Unidades de aeronave

Se um jogador desenvolve a tecnologia de Flight, ele fica capaz de produzir unidades de aeronave. Unidades de aeronave são unidades muito poderosas (a força deles varia entre 5 a 7) e não pode ser trunfada por qualquer unidade. Isto significa que as unidades de aeronave causarão ferimento, não importando quais inimigos eles estão enfrentando.

4. Resolvendo a Batalha

Depois que ambos os jogadores jogarem todas as suas forças de batalha, a batalha termina. Primeiro todos os ferimentos são removidos das unidades sobreviventes da batalha. Então, cada jogador conta a força de todas as suas unidades que sobreviveram, somando ao valor da carta de bônus de combate (se eles tiverem). O jogador que obter o valor mais alto ganha a batalha e os empates darão a vitória ao defensor.

As Perdas de Figura do vencedor

O vencedor perde uma figura de exército no quadrado por cada duas unidades que foram destruídas em batalha. A última figura do jogador no quadrado nunca pode ser perdida deste modo.

A Pilhagem do vencedor

O vencedor da batalha recebe uma recompensa dependendo das circunstâncias do perdedor da batalha.

1. Se o perdedor tem uma ou mais figuras no quadrado:

As figuras do perdedor naquele quadrado são todas destruídas e removidas do tabuleiro (embora eles possam ser construídos novamente depois). O vencedor pode pegar a sua escolha um dos seguintes bônus do perdedor:

- Até três pontos de comércio do mostrador de comércio do perdedor.
- Até três marcadores de cultura.
- Qualquer um dos seus marcadores de recurso (marcadores de cabana e aldeia com a face para baixo pode ser escolhido, mas o vencedor não consegue ver o marcador antes de escolher).

2. Se o perdedor estava defendendo uma das suas cidades que não seja a capital:

A cidade do perdedor é destruída. O seu marcador de cidade é devolvido a sua folha de civilização. Qualquer edifício em seu subúrbio volta ao mercado, e qualquer Maravilha ou Pessoas importantes são devolvidos à caixa e removidas do jogo. As figuras do vencedor permanecem no quadrado onde era o centro da cidade, e o vencedor poderá fazer uma das seguintes ações:

- Desbloqueia uma das tecnologias desenvolvidas pelo perdedor e que o vencedor não tenha, sem ter que pagar o custo dela em comércio. O vencedor deve ter um espaço legal na pirâmide de tecnologia para fazer isso.
- Pega uma das cartas de evento cultural do perdedor. O vencedor só consegue olhar a carta após realizar a escolha.
- Pega até 2 marcadores quaisquer de recurso do perdedor. Os marcadores de cabana e de aldeia com a face para baixo poderão ser escolhidos, mas o vencedor não consegue ver o marcador antes de escolher.

3. Se o perdedor estava defendendo a sua capital:

- O vencedor ganha o jogo imediatamente com uma Vitória militar.

Dica: Devido ao primeiro jogador que conquistar uma capital ganhar o jogo, os jogadores devem ter cuidado em não debilitar muito os seus oponentes, quando há outros exércitos hostis perto da sua capital.

Resultado

Se o jogo não terminou, qualquer unidade sobrevivente (se possuída pelo vencedor ou pelo perdedor) é devolvida então ao dono deles. Qualquer unidade destruída é colocada com a face para cima e no fundo do deck das suas respectivas unidades.

Dica: Ganhando uma batalha contra um defensor poderoso, como em uma capital ou contra um jogador com poder militar forte, requer uma mistura no tamanho da mão de batalha do jogador, melhoria das unidades, bônus de combate e bastante cartas de unidade para encher a sua mão. Porém, as recompensas pelos ataques que obtiveram sucesso são muito significantes e o resultado do jogo inteiro poderá mudar por uma sagaz manobra militar.

Moedas e o Poder Econômico

Embora um líder possa ter grandes ambições para a sua civilização, em última instância muito pouco pode ser realizado sem a indústria e das pessoas que trabalham com a generosidade da terra para criar uma economia saudável. Um jogador pode adquirir poder econômico na forma de moedas, vindas de moedas impressas nos mapas ou fichas de moeda recebidas de certas cartas de tecnologia (tal como Code of laws) como uma recompensa por realizar tarefas em particular.

Quando um jogador ganha uma moeda, ele deve avançar o seu mostrador econômico. Se o jogador perder moeda, o mostrador deve ser reduzido na mesma proporção.

Moedas têm dois efeitos primários. Primeiro, quando um jogador desenvolve uma tecnologia, ele pode manter pontos de comércio com as moedas que ele tem. Assim, o jogador com cinco moedas poderia manter 5 pontos de comércio após desenvolver uma tecnologia. Moedas não permitem ao jogador manter pontos de comércio depois de qualquer evento que não seja o desenvolvimento de tecnologia. Então, um jogador ainda pode ter pontos de comércio dele reduzidos abaixo do número de moedas, quando gastar comércio para apressar a produção ou quando os pontos de comércio são tomados após a perda de uma batalha. Deve ser notado que mesmo tendo moedas, isso nunca aumentará os pontos de comércio do mostrador do jogador, somente permitirá ao jogador reter o comércio que eles já acumularam.

O segundo principal efeito que as moedas têm, é que jogador ao acumular 15 moedas, ele ganha o jogo imediatamente com uma Vitória pela economia.

Podem ser concedidas outras habilidades a um jogador através de certas cartas de tecnologia, como Computers, baseado no número de moedas que o jogador tenha acumulado.

Moedas no Mapa

Moedas ganhas dos quadrados no mapa de um depósito natural de ouro nas montanhas, ou de um edifício colocado num quadrado só será mantido pelo jogador se puder reter o controle do quadrado (do quadrado que está contido no subúrbio de uma das cidades do jogador ou de um dos exploradores do jogador num quadrado). Se uma figura inimiga bloqueia o quadrado contendo a moeda, ela fica perdida, enquanto que a figura inimiga estiver lá. Semelhantemente, se um edifício que concede uma moeda ao jogador é destruído, a moeda estará perdida.

Fichas de moeda

Fichas de moeda obtidas de uma carta de tecnologia como uma recompensa por realizar certa tarefa é tratada apenas com moedas no mapa, exceto pelo número máximo de vezes que uma determinada tarefa proverá fichas de moeda. Fichas de moedas avançam o mostrador quando ganhas e não podem ser perdidas.

Coletas do explorador

Os exploradores são de importância vital à civilização de um jogador. Um dos papéis críticos deles é de enviar comércio, produção, cultura, moedas e recursos de locais distantes. A cada turno, começando após ser colocado no mapa, o explorador pega os conteúdos do quadrado que ocupa. O jogador declara que as cidades deles estão recebendo o que o explorador está enviando, durante a Fase de início de turno, e todos os ícones naquele quadrado (incluindo comércio, produção, cultura, moedas e recursos) é então considerado que estão no subúrbio daquela cidade para o resto do turno. Por conseguinte, a cidade se beneficia de qualquer comércio, produção ou outros ícones no quadrado para o turno corrente.



A cidade na ilustração contém os seguintes ícones: 3 de comércio, 5 de produção, 1 de seda e 1 de incenso.



Assim, soma-se 3 ao mostrador de comércio do jogador vermelho durante a Fase de Comércio. Durante a Fase de Administração da Cidade, a ação poderá ser usada para um dos seguintes casos:

- Produz um artigo que vale 5 ou menos.
- Gera 1 (1 para a cidade, mais 0 de símbolos adicionais)
- Coleta um recurso de seda ou incenso.

Exemplo 1: Um explorador numa floresta envia do quadrado para a cidade previamente discutida, aumentando a produção da cidade por dois no turno.



Exemplo 2: Um explorador numa maravilha natural envia do quadrado para a cidade previamente discutida. No turno, a cidade se dedica a cultura. Devido a cidade ganhar os símbolos do quadrado do explorador, a cidade produz mais um marcador de cultura que o normal (dois no total).

Note que, neste exemplo, embora a cidade ainda receba as duas produções extras da floresta, isso não importa porque a cidade se dedica às artes como uma ação em lugar da produção.



Exemplo 3: Um explorador num quadrado com um ícone de recurso de trigo envia do quadrado para a cidade previamente discutida. Nesse turno, a cidade coleta o recurso e pode escolher colher um trigo, seda, ou incenso desde que o quadrado onde está o explorador é considerado como parte do subúrbio da cidade.



Bloqueios

Forças inimigas, corretamente colocadas, podem impedir de uma cidade de obter alguns dos materiais que ela tem direito. Assim, um quadrado num subúrbio da cidade que contém uma ou mais figuras inimigas (exploradores ou exércitos) não geram produção, comercio, cultura, moedas ou recursos para o dono da cidade. Um quadrado pode ser bloqueado até mesmo se conter um edifício ou uma pessoa importante.

Maravilhas não são imunes aos bloqueios. Enquanto que um inimigo permanece no mesmo quadrado com o marcador de uma maravilha, a habilidade especial na carta da maravilha não pode ser usada e a cultura produzida pelo seu marcador não pode ser coletada.

Não podem ser colocados edifícios, maravilhas, pessoas importantes e exploradores num quadrado bloqueado depois de serem produzidos. Figuras de exército podem ser colocadas num quadrado bloqueado, mas isso ocasionará uma batalha, onde o jogador que bloqueia o quadrado é o defensor.

Um explorador pode coletar ícones em um quadrado bloqueado no subúrbio de uma cidade inimiga. É considerado que o quadrado neste caso, uma parte da cidade, e que o explorador está enviando mais rápido do que a cidade que está bloqueada.

Exemplo: Um explorador inimigo está em uma floresta no subúrbio da cidade como discutido antes e envia do quadrado para as suas próprias cidades. No turno, a produção do explorador no subúrbio da cidade aumenta em dois e a produção da cidade que é bloqueada estará reduzido por dois.

Maravilhas obsoletas

Certas tecnologias (Monarquia e Pólvora) permitem ao jogador tornar obsoleta uma maravilha. Quando uma maravilha se torna obsoleta, vire a sua carta de maravilha com a face para baixo, mas deixe o marcador de maravilha no mapa. A habilidade especial da maravilha é negada e não pode ser usada pelo resto do jogo. Porém, o marcador de maravilha ainda produz cultura caso a cidade seja dedicada às artes.

PERGUNTAS FREQUENTES

P. Quanto custa para construir aeronaves, 11 ou 12 de produção?

R. O custo da Aeronave é 12, conforme mostrado no tabuleiro de mercado e na folha de referência. As cartas de tecnologia de Voo estão incorretas.

P. A Força do Metal (*Metalworking*) tem uma habilidade de recurso que custa um ferro e diz: "Quando jogar uma unidade da sua mão, adicione 3 à força do seu ataque". O que isso significa exatamente?

R. Significa que você pode gastar uma ficha de recurso de Ferro antes de jogar uma carta de unidade em uma batalha para que essa unidade cause 3 feridas adicionais se você jogá-la no mesmo frente de batalha que uma unidade inimiga. Assim, uma unidade da Força 1 causaria quatro ferimentos na unidade inimiga no seu frente. Isto não aumenta o número de feridas que sua unidade pode suportar e o dano adicional só é causado uma vez, quando você joga o cartão de sua mão.

P. Os Colonos podem pegar ícones e/ou recursos de quadrados contendo construções ou maravilhas?

R. Sim. Se você tiver um colono na periferia de uma cidade inimiga que está em cima de uma construção ou maravilha, então você tanto impede que seu adversário fique com os ícones e/ou recursos, como também você pode enviar esses ícones e/ou recursos para uma de suas cidades.

P. Se vários jogadores alcançarem uma vitória tecnológica no mesmo turno, quem ganha?

R. O jogador que é o primeiro na ordem do turno vence. Alternativamente, os jogadores podem escolher jogar com a variante avançada para resolver desempates, mais abaixo.

P. Como funciona o desconto da Maravilha Torre Porcelana (*Porcelain Tower*)?

R. O jogador que a possui necessita de 5 pontos de comércio a menos para pesquisar uma tecnologia. Assim, o jogador pode investigar uma Tecnologia de nível I com um ou mais pontos de Comércio, uma Tecnologia de nível II com 6 ou mais pontos de comércio, etc.

P. Eu posso realizar a mesma ação de Cidade com mais de uma de minhas cidades em um mesmo turno?

R. Sim, cada cidade que você possui tem a opção de construir, dedicar-se às artes ou coletar um recurso.

Versão avançada de Resolução de empates

Se um jogador completa uma vitória militar, o jogo termina imediatamente e o esse jogador vence.

Se um jogador completar uma vitória cultural, econômico ou tecnológica, o restante do turno deve ser jogado. Após o final do turno, cada jogador que tenha completado uma vitória não militar (sempre lembrando que as vitórias militares fazem ganhar a partida imediatamente) deve calcular a sua pontuação de vitória da seguinte forma:

Pontuação de Vitória = Número de Tecnologias Aprendidas + Número de Espaços Avançados na Trilha de Cultura + Número de Moedas.

O jogador com a maior pontuação de vitória ganha a partida. Se for o caso em que dois ou mais jogadores ainda empatarem, então eles compartilham a vitória.

A Regra Dourada:

Muitas das habilidades e cartas no jogo permitem aos jogadores quebrarem as regras em uma variedade de modos. No evento que uma habilidade ou carta está em conflito com estas regras, a habilidade ou a carta terá prioridade.

Diagramado a partir da Tradução feita por Fernando Wilbert, com alguns ajustes.

Como aprimoramento essa diagramação não segue o padrão original. Impressão papel tamanho Carta (21,6 x 27,9 cm)