

SID MEIER'S CIVILIZATION

PRŮVODCE JEDNÍM TAHEM

THE BOARD GAME

Cíl:

Dosáhnout jednoho ze čtyřech možných vítězství:

- **Kulturní** – dosáhnout konec kulturní stupnice
- **Vědecké** – vynalézt vesmírný let
- **Ekonomické** – získat 15 mincí
- **Vojenské** – dobít hlavní město soupeře

Každý tah se skládá z pěti fází:

1. Začátek tahu
2. Obchod
3. Správa měst
4. Pohyb
5. Výzkum

Začátek tahu (v pořadí od začínajícího hráče)

1. **Předat žeton** začínajícího hráče, hráči vlevo
2. Provést **akce** související s **divy** nebo **kartami kultury**
3. Založit **nové město**
 - Nelze na vodní políčka
 - Budoucí okolí města musí být prozkoumané
 - Žádná přilehlá chatrč/vesnice/nepřítel
 - Minimálně 3 políčka od jiného města
 - 3. město lze postavit až po objevení zavlažování
4. **Změnit státní zřízení** na
 - vládu objevenou v minulém kole
 - anarchii (pokud už není v anarchii)
 - jakoukoli vládu (pokud je právě v anarchii)
5. Nahlásit, s jakým **městem** je spojen **osadník**
6. Položit **slavnou osobnost** do okolí města

Obchod (všichni hrají současně)

(možnost využít karty jezdeckví)

1. **Sečíst celkový obchod** (+sběr -blokády)
2. **Vyjednávání** a obchod
 - Nezávazné sliby
 - Obchodní body
 - Kulturní žetony i karty
 - Suroviny (včetně těch z chatrčí a vesnic)

Správa měst (v pořadí od začínajícího hráče)

1. Provést **akce** související s **divy**, **kartami kultury** či s **technologiami** kdykoli během této fáze
2. Pohyb po kulturní stupnici, může-li hráč zaplatit
3. Provést **jednu z těchto tří akcí** (v každém městě může být jiná)
 - a. **Produkce** - 1 osadník, armáda, jednotka, budova, hradby nebo div (+sběr -blokády)
 - **Lze obětovat obchod** za produkci 3:1
 - Figurky na stejném políčku jsou omezeny **shromažďovacím limitem**
 - **Budovy** musí být **zpřístupněny výzkumem** a stavěny na **vhodném terénu**
 - V každém městě může být **maximálně jedna budova s hvězdičkou** a jeden **div**
 - b. **Věnovat se umění** (generuje kulturu)
 - Vztít 1 žeton kultury ze zásoby + další za každou ikonu kultury v okolí města (+sběr -blokády)
 - c. **Těžba surovin** - pouze 1 žeton z okolí města (možnost využít divu Angkor Wat)

Pohyb (v pořadí od začínajícího hráče)

1. **Skupiny** se mohou pohybovat **společně** pouze pokud stojí na stejném políčku už na začátku fáze
2. **Nelze chodit přes vodu** bez příslušné technologie
3. Před vstupem na **neotočenou mapu** je třeba obětovat **jeden pohyb** na její otočení
 - Orientace nově otočeného dílku musí být taková, aby šipka směřovala od figurky
 - Skrytě položit chatrče a vesnice (lícem dolů)
4. **Osadník nemůže vstoupit** na pole s chatrčí, vesnicí, s nepřítelem ani do centra nepřátelského města
5. **Armáda se musí zastavit** vstoupí-li na pole s chatrčí, vesnicí, s nepřítelem nebo do centra nepřátelského města

Výzkum (všichni hrají současně)

(možnost využít divu porcelánová věž)

1. **Skrytě vybrat technologickou kartu**
 - Musí být příslušné místo v tech. pyramidě
 - Hráč musí mít dost obchodních bodů
2. Až mají **všichni** hráči vybráno, karty se **odkryjí**
3. **Snížit počítadlo obchodu** na hodnotu, která je na malém počítadle (aktuální počet mincí)
4. **Vylepšení**
 - Označit novou technologickou úroveň
 - Otočit stojící budovy na správnou stranu
 - Jednotky ani budovy s nižší než dosaženou tech. úrovní již nemohou být postaveny