

SID MEIER'S CIVILIZATION

THE BOARD GAME

ŽAIDIMO TAISYKLĖS (LT)

Juozas Kazlauskas,
Druskininkų stalo žaidimų klubas "Board Punks"
fb.com/BoardPunks boardpunks.lt@gmail.com
Versija: 1.0

RULES OF PLAY

SID MEIER'S CIVILIZATION

THE BOARD GAME

...Ir galiausiai išsivystė rūšis, žinoma žmonių vardu.

Ir suspindo pirmieji blyškūs intelekto blyksniai.

Intlekto vaisių buvo daug:

Ugnis, įrankiai ir ginklai,

Medžioklė, gyvulininkystė ir maisto pasidalinimas,

Šeima, kaimas ir gentis.

Tuomet reikėjo tik dar vieno ingrediento:

Didžio lyderio, kuris suvienytų besipykstančias gentis,

Įkinkytų žemės jėgą,

Sukurtų palikimą, atlaikysiantį laiko išbandymus –

Civilizaciją.

APŽVALGA

„Ateitis priklauso tiems, kurie tiki savo svajonių grožiu.“

–Eleanora Roosevelt

Sido Meierio Civilizacija: Stalo žaidimas yra skirtas žaisti dviem – keturiems žaidėjams, rekomenduojamas žaidėjų skaičius – keturi. Kiekvienas žaidėjas vadovauja skirtingai civilizacijai ir stengiasi vesti savo žmones kelyje į didingumą.

Pradėdamas su civilizacija, kurią sudaro vos vienas kuklus, neturintis net elementarių išradimų miestas, kiekvienas žaidėjas stengiasi progresuoti, statydamas naujus miestus ir tobulindamas juos, išraskdamas naujas technologijas, didindamas savo civilizacijos kultūrinę vertę, ir rinkdamas vertingus resursus.

Žaidėjams įkuriant naujus miestus ir tyrinėjant aplinkinį pasaulį, jie susiduria su mažesnėmis civilizacijomis: kai kurios jų taikios, kitos gali būti karingos. Žaidėjai gali pajungti šias mažesnes civilizacijas savo valdžion ir gauti už tai atlygį.

Tačiau galiausiai pati sunkiausia užduotis iškyla, kai susikerta pačių žaidėjų interesai, dominuojančioms civilizacijoms susidūrus viena su kita. Kad taptų dominuojančia civilizacija žemėje, žaidėjai gali kariauti mūšio lauke, regzti klastingus sandėrius šešėliuose ar bandyti pirmi pastatyti didingus pasaulio stebuklus..

ŽAIDIMO TIKSLAS

„Tikėkime, jog teisybė daro mus galingus, ir tu vadovaudamiesi, iki galo atlikime savo pareigą taip, kaip ją suprantame.“

–Abrahamas Lincolnas

Kiekvienas žaidėjas gali laimėti Sido Meierio Civilizaciją: Stalo žaidimą vienu iš keturių būdų.

KULTŪRINĖ PERGALĖ yra iškovojojama tada, kai paskyrus savo miestus menų plėtotei ir naudojant iš to gautus kultūros taškus pasiekiami kultūros eilutės pabaiga. Kultūros eilutė aprašyta plačiau 17–18-ame puslapiuose.

TECHNOLOGINĖ PERGALĖ pasiekiami išrandant *Skrydžio į kosmosą* (Space Flight) technologiją. Kad tai padarytų, žaidėjai turi išvystyti savo technologijų piramidę taip, kad būtų galima išrasti 5 lygio technologiją. Technologinė piramidė aprašyta plačiau 11-ame ir 21–22-ame puslapiuose.

EKONOMINĖ PERGALĖ pasiekiami surenkant 15 monetų. Monetos yra ekonominės galios matas, jos civilizaciją padaro efektyvesne. Monetos ir būdai jas gauti plačiau aprašyti 26-ame puslapyje.

Galiausiai, **KARINĖ PERGALĖ** yra iškovojojama tada, kai užimama viena kito žaidėjo sostinė. Kova ir miestų užkariavimai plačiau aprašomi 23–26-ame puslapiuose.

Detalesnis pergalės pasiekimo būdų aprašymas – skyrelyje „Pergalė žaidime“ 22–23-ame puslapiuose.

KOMPONENTAI

Toliau pateikiamas žaidimo komponentų sąrašas.

- Taisyklių knyga
- Turgaus lenta
- 6 Civilizacijų lapai
- 6 Prekybos diskai
- 6 Ekonomikos diskai
- 6 Plastikiniai jungikliai (prekybos ir ekonomikos diskams)
- 6 Pradinio žemėlapiu lentelės (1 kiekvienai civilizacijai)
- 14 Neutralaus žemėlapiu lentelių
- 12 Miesto žymeklių (po 3 žaidėjui)
- 24 Plastikinės kariuomenių figūrėlės
- 8 Plastikinės skautų figūrėlės
- 1 Plastikinė balta Rusijos kariuomenės figūrėlė
- 55 kvadratinės kovos kortų, tarp jų:
 - » 15 Artilerijos kortų
 - » 15 Pėstininkų kortų
 - » 15 Kavalerijos kortų
 - » 8 Aviacijos kortos
 - » 2 Premijinės kovos kortos
- 224 mažosios kortos, tarp jų:
 - » 4 Pasirengimo kortos (po 1 žaidėjui)
 - » 16 Vyriausybės kortų (po 4 žaidėjui)
 - » 144 Technologijos kortos (po 36 žaidėjui)
 - » 1 Kosminio skrydžio technologijos korta
 - » 47 Kultūros įvykių kortos
 - » 12 Pasaulio stebuklų kortų
- 12 Pasaulio stebuklų žymeklių (4 Senovės, 4 Viduramžių, 4 Modernybės).
- 6 Kultūros lygio žymekliai (po 1 civilizacijai)
- 18 Didžiųjų asmenybių žymeklių
- 28 Karinių technologijų žymekliai (po 7 žaidėjui)
- 49 Pastatų žymekliai, tarp jų:
 - » 10 Uostų žymeklių
 - » 6 Prekybinių postų žymekliai
 - » 6 Dirbtuvių / Geležies kasyklų žymekliai
 - » 6 Bibliotekų / Universitetų žymekliai
 - » 6 Grūdų saugyklų / Akvedukų žymekliai
 - » 5 Turgaus / Banko žymekliai
 - » 5 Šventyklų / Katedrų žymekliai
 - » 5 Kareivinių / Akademijos žymekliai
- 20 Trobelių žymeklių
- 10 Kaimo žymeklių
- 12 Nelaimės žymeklių
- 1 Pradedančiojo žaidėjo žymeklis
- 16 Turgaus resursų žetonų
- 90 Kultūros žetonų
- 28 Sužeidimų žetonai
- 75 Monetų žetonai
- 4 Informacijos lapai (po 1 žaidėjui)

KOMPONENTŲ APRAŠYMAI

Šiame skyrelyje aprašomas kiekvienas *Sido Meierio Civilizacijos*: Stalo žaidimo komponentas.

TURGAUS LENTA

Turgaus lentą sudaro dvi pagrindinės dalys – **TURGAUS** ir **KULTŪROS**. Turgaus dalis viršuje yra ta vieta, kur žaidėjai gali pirkti pasaulio stebuklus, pastatus ir karinius dalinius. Apačioje, kultūros dalyje yra kultūros eilutė, kuri žymi žaidėjo progresą link kultūrinės pergalės, taip pat kultūros dalyje yra vietos žaidimo metu naudojamoms kultūros įvykių kortoms laikyti.



CIVILIZACIJŲ LAPAI

Kiekvienas žaidėjas gauna po civilizacijos lapą, kuris paaikšina specialias tos civilizacijos savybes. Detalesnį aprašymą rasite skyrelyje „Civilizacijos lapo aprašymas“ 7-ame puslapyje.



PREKYBOS DISKAI, EKONOMIKOS DISKAI IR PLASTIKINIAI JUNGIKLIAI

Prekybos ir ekonomikos diskai yra prijungiami prie kiekvieno žaidėjo civilizacijos lapo plastikinių jungiklių pagalba, ir yra skirti sekti civilizacijos prekybą ir monetų skaičių.



ŽEMĖLAPIO LENTELĖS

Šios lentelės (namų ir neutralios) skirtos žemėlapiu lentos kūrimui. Kiekvieną žemėlapiu lentelę sudaro 16 reljefo kvadratų. Detalesnį aprašymą rasite „Žemėlapiu lentelių ir ikonėlių paaiškinime“ 7-ame puslapyje.

NAMŲ ŽEMĖLAPIU LENTELĖS

Kiekviena iš šių šešių žemėlapiu lentelių priklauso tam tikrai civilizacijai – ją nurodo civilizacijos lyderio paveikslėlis kitoje namų lentelės pusėje. Žaidimo pradžioje, kiekvieno žaidėjo namų lentelė yra startinė jų civilizacijos pozicija.



NEUTRALIOS ŽEMĖLAPIU LENTELĖS

Šios 14 žemėlapiu lentelių nepriklauso nė vienai iš civilizacijų. Vietoj to pasirengimo metu jos sumaišomos ir padedamos užverstos atsitiktine tvarka, taip sudarant likusią žemėlapiu lentos dalį.

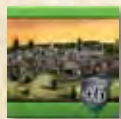


MIESTO ŽYMEKLIAI

Miestams žemėlapiuose nurodyti skirti miesto žymekliai. Kiekvienas žaidėjas gauna tris miesto žymeklius – vieną sostinės ir dvejus įprastų miestų. Kitoje miesto žymeklio pusėje yra pavaizduotas miestas su sienomis.



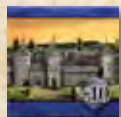
SOSTINĖ



MIESTAS



SOSTINĖ SU SIENOMIS



MIESTAS SU SIENOMIS

PLASTIKINĖS KARIUOMENIŲ IR SKAUTŲ FIGŪRĖLĖS

Šios plastikinės figūrėlės reprezentuoja žaidėjo **KARIUOMENES** ir **SKAUTUS**. Plastikinės vėliavos yra kariuomenės ir vaizduoja žaidėjo karines pajėgas. Plastikiniai vežimai – tai skautai, reprezentuojantys žaidėjo civilines pajėgas.

Pastaba: balta kariuomenės figūrėlė skirta žaidėjui, žaidžiančiam su Rusijos civilizacija (žr. „Žaidėjų pasirengimas“ 10–11-ame puslapyje).



KARIUOMENĖS FIGŪRĖLĖS

SKAUTŲ FIGŪRĖLĖS

KARINIŲ DALINIŲ KORTOS

Kiekviena karinio dalinio korta reprezentuoja artileriją, pėstininkus, kavaleriją arba aviacines pajėgas. Ant kiekvienos karinio dalinio (išskyrus aviacijos) kortos, prie jos kraštinių yra pavaizduotos keturios skirtingos karinio dalinio versijos. Kiekvienas žaidėjas naudoja galingiausią karinio dalinio versiją, kokią leidžia jų civilizacijos technologijų piramidė. Detalai karinių dalinių kortos aprašytos 23-ame puslapyje.



PREMIJINĖS KOVOS KORTOS

Šios kortos yra naudojamos kovos pradžioje, jos fiksuoja įvairius pranašumus, kuriuos žaidėjai turi kovoje vienas prieš kitą.



PASIRENGIMO KORTOS

Pasirengimo kortose išvardinti visi komponentai, su kuriais žaidėjai pradeda žaidimą. Kitoje šių kortų pusėje rodomi dalykai, kurie gali būti pastatyti žaidimo pradžioje, o taip pat pirminės svarbių civilizacijos savybių vertės, tokios kaip keliavimo greitis.



SANTVARKOS KORTOS

Šios kortos naudojamos nurodyti žaidėjo civilizacijos naudojamą valdymo formą. Kiekviena korta yra dvipusė, su skirtinga santvarka kiekvienoje pusėje. Žaidėjo civilizacijos lapas rodo, su koku santvarkos tipu jų civilizacija pradeda žaidimą. Detaliau apie santvarkas žr. 14-ame puslapyje.



TECHNOLOGIJŲ KORTOS

Technologijų kortos reprezentuoja įvairias technologijas ar išradimus, kuriuos civilizacija gali išrasti. Šios technologijos / išradimai suteikia žaidėjams priėjimą prie įvairių pastatų, karių, valdymo formų ir kitų galimybių. Kiekvienas žaidėjas gauna identišką technologijų kortų kaladę civilizacijų moksliniam progresui sekti. Platesnį technologijų kortų ir technologinės piramidės aprašymą skaitykite 11-ame ir 21-22-ame puslapiuose.

Pastaba: *Kosminis skrydis* (Space Flight) yra speciali 5-ojo lygio technologijos kortelė – ją išradus, žaidimas baigiamas. Dėl to žaidime yra tik viena jos kopija.



KULTŪROS ĮVYKIŲ KORTOS

Kultūros įvykių kortos yra padalinamos į tris kalades – senovės (viena kolona), viduramžių (dvi kolonos), ir modernybės (trys kolonos). Šios kortos gaunamos žaidėjams paeinant kultūros eilute.

Kultūros įvykiai duoda įvairius efektus, vieni iš jų padeda žaidėjui, įžaidžiančiam kultūros įvykį, kiti – pakenkia to žaidėjo priešininkams. Kultūros įvykiai plačiau aprašomi 18-ame puslapyje.



PASAULIO STEBUKLŲ KORTOS IR ŽYMEKLIAI

Pasaulio stebuklai yra nuostabą sukeliantys paminklai ar pasiekimai, įamžinantys civilizacijos vietą žmonijos istorijoje. Kiekvienas iš stebuklų turi kortą ir ją atitinkantį žymeklį. Kortą nurodo pasaulio stebuklo efektus ir kainą, o žymeklis nurodo jo vietą žemėlapyje. Daugiau informacijos apie pasaulio stebuklus rasite 17-ame puslapyje.



PASAULIO STEBUKLŲ
KORTOS



PASAULIO STEBUKLŲ
ŽYMEKLIAI

KULTŪROS LYGIO ŽYMEKLIAI

Šie žymekliai naudojami užfiksuoti žaidėjo progresą kultūros eilutėje. Daugiau informacijos rasite skyrelyje „B. Paskirti Menų plėtotėi“ 17-ame puslapyje.



DIDŽIŲ ASMENYBIŲ ŽYMEKLIAI

Didžių asmenybių žymekliai reprezentuoja garsius ar svarbius žmones, atsirandančius civilizacijoje. Yra šešios skirtingų didžių asmenybių rūšys:



MENININKAS



STATYTOJAS



GENEROLAS



HUMANITARAS



PRAMONININKAS



MOKSLININKAS

Miestui, į kurį yra paskiriamos, didžios asmenybės suteikia naudingų resursų; jos įprastai yra gaunamos civilizacijai paeinant kultūros eilute. Daugiau informacijos apie didžias asmenybes rasite 18-ame puslapyje.

KARINIŲ TECHNOLOGIJŲ ŽYMEKLIAI

Šie žymekliai skirti sekti žaidėjo karinių technologijų progresą. Daugiau informacijos rasite „Karinių dalinių tobulinime“ 21-ame puslapyje.



PASTATŲ ŽYMEKLIAI

Pastatų žymekliai naudojami miesto patobulinimams, kuriuos žaidėjas pastatė miesto apylinkėse, žymėti. Paprastai šie žymekliai padidina prekybos, produkcijos ar kultūros kiekį, miesto generuojamą kiekvieno ėjimo metu, tačiau jie gali duoti ir kitokias premijas. Detalų pastatų žymeklių aprašymą rasite 16-17-ame puslapiuose.



TROBELIŲ IR KAIMŲ ŽYMEKLIAI

Žaidėjams betyrinėję žemėlapi, jie gali sutikti mažesnes civilizacijas. **TROBELĖ** žymi taikingą civilizaciją, kuri gali būti lengvai absorbuojama, kai tuo tarpu **KAIMAS** žymi karingai nusiteikusią civilizaciją, kuri užimama ginklo pagalba. Trobelės ir kaimai plačiau aprašomi 20-ame puslapyje.



TROBELĖ



KAIMAS

NELAIMIŲ ŽYMEKLIAI

Nelaimių žymekliai (vienoje jų pusėje pavaizduota pieva, kitoje – dykuma) naudojami pažymėti *Miško kirtimo* (Deforestation) ir *Sausros* (Drought) kultūros įvykių kortoms. Kultūros įvykiai pilnai aprašyti 18-ame puslapyje.



PIRMOJO ŽAIDĖJO ŽYMEKLIS

Pirmojo žaidėjo žymeklis rodo, kuris žaidėjas eina pirmas kiekvienoje to ėjimo fazėje.



TURGAUS RESURSŲ ŽETONAI

Tam tikri specialūs resursai atsiranda žemėlapyje ir gali būti surenkami žaidėjų, bei vėliau panaudojami resursų savybių aktyvavimui žaidėjų technologijų kortose. Keturi pagrindiniai resursai yra:



KVIEČIAI



ŠILKAS



SMILKALAI



GELEŽIS

Taip pat yra du resursai, kurie negali būti surenkami iš žemėlapių.



ŠNIPAS



URANAS

Šnipų ir urano niekada nerasite žemėlapyje surinkimui, bet šnipus galima gauti iš trobelių ir kaimų. Uranas gali būti randamas tik kaimuose – ir tai pakankamai retai.

KULTŪROS ŽETONAI

Šitie žetonai naudojami žaidėjų savo nepanaudotai kultūrai sekti iki tol, kol ji yra „išleidžiama“ kultūros žymeklių pastūmimui kultūros eilutėje. Kultūra paprastai gaunama paskyrus savo miestą menams plėtotei, kaip aprašoma 17-ame puslapyje.



SUŽEIDIMŲ ŽETONAI

Sužeidimų žetonai yra skirti žalos, karinių dalinių patirtos mūšio metu, kiekiui sekti. Mūšiai plačiau aprašyti 23-26-ame puslapyje.



MONETŲ ŽETONAI

Monetų žetonai skirti monetų, gautų iš tam tikrų technologijų kortų, pvz. *Demokratijos* (Democracy), kiekiui žymėti. Kai, pasinaudojus technologija, moneta yra gaunama, monetos žetonas yra padedamas ant tos technologijos ir žaidėjo ekonomikos diskas yra pasukamas per vieną laukelį. Monetos detaliau aprašomos 26-ame puslapyje.



INFORMACIJOS LAPAI

Informacijos lapų vienoje pusėje detalai aprašomi ėjimo etapai, kitoje pusėje – įvairių dalykų kainos ir kai kurios kitos svarbios taisyklės.



CIVILIZACIJOS LAPO APRAŠYMAS

Kiekviename civilizacijos lape yra civilizacijos vardas (A), lyderis (B), specialios savybės (C) pradinė santvarka (D), ir startinė technologija (E). Kiekvienas civilizacijos lapas taip pat turi du diskus (F). Civilizacijos prekyba (↻) yra fiksuojama didžiojo išorinio disko, kai tuo tarpu civilizacijos monetų skaičius (☉) yra fiksuojamas mažesniojo vidinio disko.

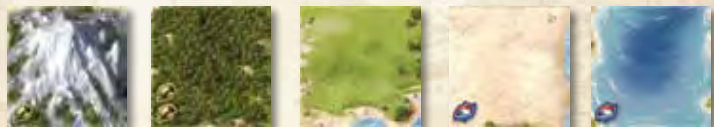


ŽEMĖLAPIO LENTELIŲ IR IKONĖLIŲ APRAŠYMAS

Kiekviena žemėlapių lentelė yra sudaryta iš 16 reljefo kvadratų. Kiekvienas kvadratas gali turėti vieną ar daugiau ikonėlių ir / ar resursų, kuriuos gali suteikti žaidėjams.

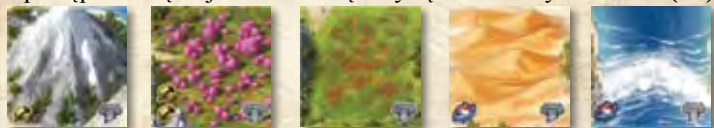


Žemėlapių lentelės būna penkių skirtingų reljefų tipų:



KALNAS MIŠKAS PIEVA DYKUMA VANDUO

Taip pat egzistuoja GAMOS STEBUKLAI – kvadratai, papildomai prie įprastinių reljefo duodamų dalykų suteikiantys kultūros (♥)



KALNAS MIŠKAS PIEVA DYKUMA VANDUO

Kiti svarbūs simboliai, kuriuos galima aptikti žemėlapyje, yra:

Ikonėlės, galinčios būti kvadrate:



PREKYBA PRODUKCIJA KULTŪRA MONETA

Resursai, galintys būti kvadrate:



KVIEČIAI ŠILKAS SMILKALAI GELEŽIS



TROBELĖ KAIMAS ŽEMĖLAPIO LENTELĖS ĮEJIMO PUSĖ (TAKINGA) (KARINGAS)



REKOMENDUOJAMA SOSTINĖS VIETA PRADEDANTIEMI

PASIRUOŠIMAS PIRMAJAM ŽAIDIMUI

„Praeitis yra ne kas kita, kaip pradžios pradžia, ir viskas, kas yra, ir kas buvo – tik aušros sutemos.“

–H. G. Wellsas

Prieš žaisdami *Sido Meierio Civilizaciją: Stalo žaidimą* pirmą kartą, atsargiai išmuškite komponentus iš kartoninės lentos, saugokite juos nuo mažų vaikų ir gyvūnų.

Tada paimkite civilizacijų lapus, prekybos ir ekonomikos diskus, plastikinius jungiklius ir sujunkite juos taip, kaip parodyta apačioje.



Rekomenduojama, kad nauji žaidėjai pirmą kartą žaistų supaprastintą mokomąjį žaidimo variantą. Tiesiog gražinkite **Egiptą, Romą ir pasaulio stebuklus** (ir kortas, ir žymeklius) atgal į dėžę, ir ignoruokite pasaulio stebuklų taisykles. Kitais atžvilgiais žaiskite įprastai, kol žaidėjai pastatys trečiąjį miestą. Tada baikite žaidimą ir (jei leidžia laikas ir žaidėjai to pageidauja) pradėkite naują žaidimą jau su Egiptu, Roma ir pasaulio stebuklais. Mokomojo žaidimo tikslas yra supažindinti žaidėjus su įvairiais žaidimo elementais, dėl to jame nėra nei laimėtojų, nei pralaimėtojų.

AUKSINĖ TAISYKLĖ

Daug savybių ir kortų šiame žaidime leidžia žaidėjams įvairias būdais nepaisyti žaidimo taisyklių. Jeigu savybės ar kortos ir taisyklės tarpusavyje konfliktuoja, pirmenybę teikite savybei ar kortai.

ĮPRASTINIS PASIRENGIMAS

Šis skyrius paaiškina įprastą pasirengimą žaidimui.

1. PASIRINKITE CIVILIZACIJAS IR SPALVAS

Kiekvienas žaidėjas atsitiktine tvarka išsitraukia civilizacijos lapą ir padeda jį priešais save atverstą. Taip pat, jei visi žaidėjai sutinka, galima ir pasirinkti norimą civilizaciją. Sugrąžinkite likusius civilizacijų lapus į žaidimo dėžę. Tada kiekvienas žaidėjas pasirenka savo spalvą.

2. PADALINKITE ŽAIDĖJŲ KOMPONENTUS

Kiekvienas žaidėjas pasiima (pagal savo išsirinktą spalvą):

- Aštuonias plastikines figūrėles (6 kariuomenės ir 2 skautus)
- Tris miestų žymeklius (1 sostinės ir 2 miestų)
- Keturis karinių technologijų žymeklius
- Vieną 36 technologijų kortų kaladę

Žaidėjai taip pat gauna:

- Vieną pagalbinį lapą
- Vieną pasiruošimo kortą
- Vieną santvarkų kortų kaladę (4 kortos)

3. PARUOŠKITE TURGAUS LENTĄ

Padėkite stalo gale turgaus lentą, kaip parodyta schemoje 9-ame puslapyje. Ant jos padėkite:

A. KARINIŲ DALINIŲ KORTAS

Išrūšiuokite kortas pagal tipą – artileriją, pėstininkus, kavaleriją ir aviaciją. Tada, sumaišykite kiekvieną kortų kaladę, ir padėkite jas pažymėtose vietose.

Galiausiai, duokite kiekvienam žaidėjui po vieną artilerijos, vieną pėstininkų ir vieną kavalerijos dalinį. Šie daliniai yra padedami užversti vienoje krūvelėje šalia žaidėjo ir yra vadinami žaidėjo **NUOLATINĖMIS PAJĖGOMIS**.

B. KARINIŲ TECHNOLOGIJŲ ŽYMEKLIUS

Kiekvienas žaidėjas paima savo žemesnio laipsnio (vienas brūkšny vienoje pusėje, du – kitoje) karinių technologijų žymeklius artilerijai, pėstininkams ir kavalerijai, bei padeda juos žemiau atitinkamos kortų krūvelės taip, kad žymeklių pusės su vienu brūkšniu būtų atverstos. Tada kiekvienas paima savo aviacijos žymeklį ir padeda jį žemiau aviacijos pajėgų krūvelės taip, kad pusė su žvaigžde būtų užversta. Kiti karinių technologijų žymekliai kol kas atidedami į šalį.

C. PASTATŲ ŽYMEKLIUS

Surūšiuokite pastatų žymeklius pagal tipą ir padėkite juos ant jiems pažymėtų vietų. Turėkite omenyje, kad pastatas su pažymėta prie jo pavadinimo strėle yra patobulintas pastatas, jis būna pavaizduotas paprasto (nepatobulinto) pastato lentelės kitoje pusėje.

D. PASAULIO STEBUKLŲ KORTAS (NENAUDOJAMOS MOKOMAJAME ŽAIDIME)

Sudarykite stebuklų kaladę atskirai sumaišydami senovės, viduramžių ir modernius pasaulio stebuklus. Padėkite modernius pasaulio stebuklus užverstus ant viršutinės pasaulio stebuklų turgaus dalies. Tada ant jų padėkite viduramžių stebuklus (taip pat užverstus). Galiausiai, padėkite atverstus senovės stebuklus keturiuose turgaus laukeliuose žemiau pasaulio stebuklų krūvelių.

Išimtis: Jeigu žaidžia Egiptas, šią civilizaciją valdantis žaidėjas atsitiktine tvarka gauna vieną senovės pasaulio stebuklą, prieš dedant likusius į turgų. Tada ištraukiamas vienas iš viduramžių stebuklų ir padedamas turguje vietoje paimtojo senovės stebuklo.

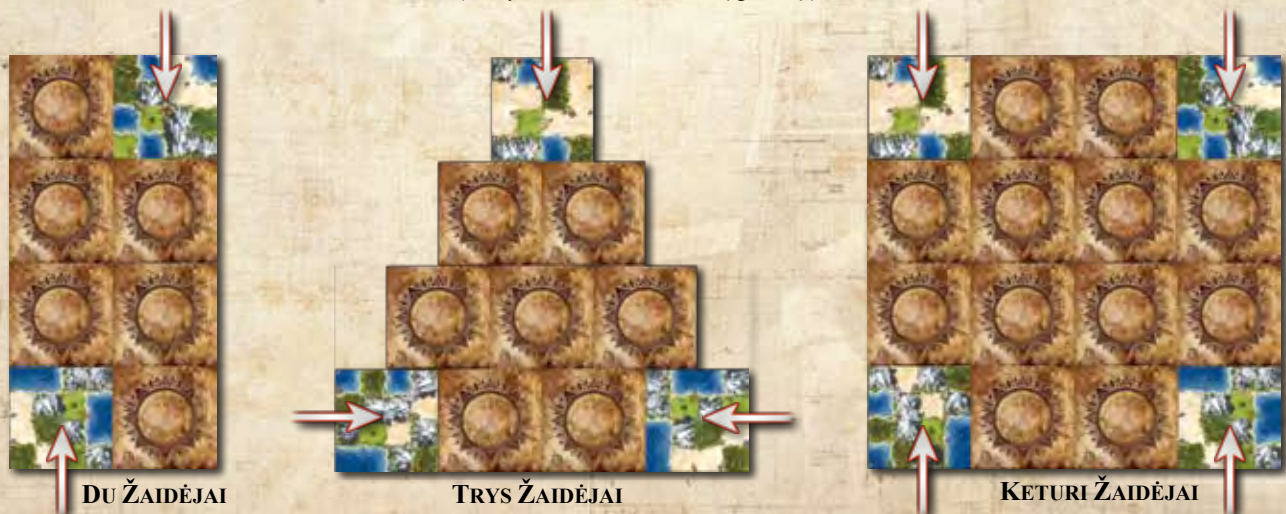
PASIRUOŠIMO ŽAIDIMUI SCHEMA

(Numeriai nurodo Iprastinio pasirengimo eilės seką.)



ŽEMĖLAPIO PARUOŠIMAS PAGAL ŽAIDĖJŲ SKAIČIŲ

(Rodyklės nurodo lentelių padėtį.)



E. PASAULIO STEBUKLŲ ŽYMEKLIUS (NENAUDOJAMI MOKOMAJAME ŽAIDIME).

Pažiūrėkite į keturias atverstas pasaulio stebuklų kortas turgaus laukeliuose žemiau pasaulio stebuklų krūvelės, kiekvienai jų suraskite atitinkančius stebuklų žymeklius ir padėkite žymeklius atitinkamoje vietoje greta jų pasaulio stebuklų kortų.

F. KULTŪROS ĮVYKIŲ KORTAS

Atskirkite kultūros įvykių kortas į senovės (vienos kolonos), viduramžių (dviejų kolonų) ir modernybės (trijų kolonų) krūveles. Sumaišykite kiekvieną krūvelę atskirai ir padėkite atverstą ant jai skirtos vietos žemiau kultūros eilutės turgaus lentos apačioje.

G. KULTŪROS LYGIO ŽYMEKLIUS

Kiekvienas žaidėjas paima kultūros lygio žymeklį su jų civilizacijos lyderiu ir padeda pradiniam kultūros eilutės langelyje.

4. PARUOŠKITE TURGAUS RESURSUS

Padėkite po vieną kiekvieno turgaus resurso žetoną pagal žaidėjų skaičių šalia turgaus lentos, likusius gražinkite į žaidimo dėžę. Pavyzdžiui, jeigu žaidžia trys žaidėjai, yra padedama po tris kiekvieno turgaus resurso žetonus ir likusieji turgaus resursų žetonai yra gražinami į dėžę.

5. SUDARYKITE ŽEMĖLAPĮ

Žaidėjai paima jų namų žemėlapių lenteles (žemėlapių lenteles su kitoje pusėje pavaizduotu jų civilizacijos lyderiu) ir padeda jas atverstas priešais save taip, kaip nurodyta pasiruošimo žaidimui schemeje pagal žaidėjų skaičių. Nepanaudotos namų lentelės yra gražinamos į dėžę. Tada vienas iš žaidėjų sumaišo neutralaus žemėlapių lenteles ir sudėlioja jas užverstas, taip suformuodamas likusią žemėlapių dalį, vėlgi kaip parodyta schemeje 4-ame puslapyje.

6. IŠMAIŠYKITE ATSITIKTINIUS ŽYMEKLIUS

Padėkite didžių asmenybių žymeklius užverstus šalia turgaus lentos ir sumaišykite, jų neatversdami. Pakartokite tą patį su trobelių žymekliais ir galiausiai su kaimo žymekliais.

7. SUFORMUOKITE ŽETONŲ BANKUS

Padėkite kultūros, sužeidimų ir monetų žetonus šalia turgaus lentos į tris atskiras krūveles.

8. PADĖKITE SPECIALIAS KORTAS IR ŽYMEKLIUS

Padėkite premijines kovos kortas ir *Kosminio skrydžio* (Space Flight) technologijos kortą atverstas šalia turgaus lentos kartu su nelaimių žymekliais.

9. IŠSIRINKITE PRADEDANTJŲ ŽAIDĖJĄ

Išsirinkite pradedantįjį žaidėją. Pasirinkite tą žaidėją, kuris gali atsekti jų šeimos istoriją toliausiai į praeitį, arba pasirinkite atsitiktine tvarka. Duokite išrinktam žaidėjui pirmojo žaidėjo žymeklį. Galiausiai, kiekvienas žaidėjas individualiai parengia savo civilizaciją žaidimui pagal veiksmus, nurodytus sekančiame skyrelyje.

ŽAIDĖJŲ PASIRUOŠIMAS

Po to, kai įprastinis pasiruošimas žaidimui baigiamas, kiekvienas žaidėjas atlieka šiuos veiksmus:

1. PADEDA SOSTINĘ

Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną iš keturių centrinių kvadratų savo namų žemėlapių lentelėje, ir įkuria ten sostinę. Jei tai yra pirmasis žaidėjo žaidimas, patariama rinktis kvadratą su startine rodykle (pažymėtas raudonai apačioje).



Žaidėjas padeda savo sostinės žymeklį (atversdamas tą pusę, kurioje nėra pavaizduotos sienos) ant pasirinkto kvadrato. Tas kvadratas vadinamas **MIESTO CENTRU**, o aštuoni su juo besijungiantys kvadratai (kvadratai, į kuriuos rodo rodyklės schemeje apačioje) vadinami **MIESTO APYLINKĖMIS**.



2. GAUNA CIVILIZACIJOS PREMIJAS

Kiekvienas žaidėjas pasižiūri į savo civilizacijos lapą, kad patikrintų ar gauna kokias nors premijas žaidimo pradžioje. Premijos apibendrintos žemiau:

AMERIKA

Amerika atsitiktine tvarka gauna vieną didžią asmenybę. Amerika padeda didžią asmenybę į savo sostinės apylinkes pasirengimo žaidimui pabaigoje (jei tai pirmas kartas, kai žaidėjas žaidžia, rekomenduojama, kad didžią asmenybę jis padėtų kvadrato su pievomis greta jo sostinės).

KINIJA

Kinija pradeda turėdama sienas savo sostinėje. Kinijos sostinės žymeklis padedamas taip, kad atversta pusė vaizduotų sostinę su sienomis.

EGIPTAS

Egiptas gauna atsitiktinį senovės pasaulio stebuklą. Šis pasaulio stebuklas jau turi būti paimtas nuo turgaus lentos per įprastinio pasiruošimo žaidimui fazę. Jo žymeklis turi būti padėtas žaidėjo sostinės apylinkėse (jei tai pirmas kartas, kai žaidėjas žaidžia, rekomenduojama, kad pasaulio stebuklo žymeklį jis padėtų kvadrato su pievomis greta jo sostinės).

VOKIETIJA

Vokietija pradeda su dviem papildomais pėstininkų daliniais, papildydama jais savo nuolatinės pajėgas nuo turgaus lentos.

ROMA

Roma pradeda žaidimą su *Respublikos* (Republic) santvarka vietoj įprastinio *Despotizmo* (Despotism), kaip vėliau paaiškinta 5-ame žaidėjų pasiruošimo žingsnyje.

RUSIJA

Rusija paima baltą Rusijos kariuomenės figūrėlę ir prideda prie kitų savo figūrėlių. Kai figūrėlės yra padedamos žemėlapyje 3-ame žingsnyje (žr. žemiau), Rusija taipogi padeda savo baltą kariuomenės figūrėlę. Be to, Rusija pradeda žaidimą su *Komunizmo* (Communism) santvarka vietoje įprastinio *Despotizmo* (Despotism), kaip vėliau paaiškinta 5-ame žaidėjų pasiruošimo žingsnyje.

3. PADEDA FIGŪRĖLES

Kiekvienas žaidėjas paima vieną iš jų kariuomenių ir vieną iš jų skautų figūrėlių, bei padeda jas (kartu arba atskirai) viename iš (arba dviejuose) jų sostinės apylinkių kvadratų. Figūrėlės žaidimo pradžioje negali būti padedamos vandens kvadratuose.

4. IŠMOKSTA STARTINĘ TECHNOLOGIJĄ

Kiekvienas žaidėjas pasižiūri į savo civilizacijos lapo apačią, kad pamatytų, su kuria technologijos korta jie pradeda, susiranda savo technologijų kortų krūvelėje nurodytą kortą, ir padeda ją atverstą priešais save, palikdami aplink ją pakankamai vietos.

Pastaba: žaidėjo startinės technologijos lygis pasiruošimo metu yra nesvarbus. Technologija visados padedama apatinėje žaidėjo technologijų piramidės eilėje. Jeigu kitas žaidėjas išmoksta tą technologiją kitokiais būdais, technologija vis tiek laikoma esanti normalaus lygio (daugiau informacijos apie technologijų kortas rasite „Technologijų piramidės“ apatinėje juostoje šiame puslapyje ir skyrelyje „Išradimai“ 20-ame puslapyje).

TECHNOLOGIJŲ PIRAMIDĖ

Žaidimo eigoje kiekviena civilizacija turi progresuoti socialiai ir technologiškai, kitaip ją pralenks kitos, labiau išsivysčiusios civilizacijos. Ši pažanga reprezentuojama technologijų kortomis.

Žaidėjo išrastų technologijų kortos jas gavus yra grupuojamos piramidės forma. I-ojo lygio technologijos suformuoja apatinę piramidės eilę (kartu su žaidėjo startine technologija), II-ojo

lygio technologijos sudaro antrąją eilę, ir taip toliau, iki V-ojo lygio. Žaidėjas gali išrasti bet kokį skaičių I-ojo lygio technologijų, tačiau kiekviena žaidėjo išrasta II-ojo lygio technologija turi būti padėta virš dviejų I-ojo lygio technologijų taip, kaip parodyta apačioje. Panašiu principu, kiekviena III-ojo lygio technologija, kurią žaidėjas išranda, turi būti padėta virš dviejų II-ojo lygio technologijų ir t.t. Detalesnė informacija – skyrelyje „Išradimai“ 20-ame puslapyje.

II-OJO LYGIO TECHNOLOGIJOS

I-OJO LYGIO TECHNOLOGIJOS (IR STARTINĖ TECHNOLOGIJA)



5. NUSTATO PRADINĘ SANTVARKĄ

Kiekvienas žaidėjas sudeda į krūvelę savo santvarkų kortas taip, kad *Despotizmo* / *Respublikos* (Despotism / Republic) korta būtų viršuje su atversta *Despotizmo* (Despotism) santvarkos puse. Tada jie padeda savo kortų krūvelę į nurodytą vietą ant civilizacijos lapo.

Išimties: Roma pradeda kaip *Respublika* (Republic), o Rusija pradeda su *Komunizmu* (Communism) santvarka. Šie žaidėjai turi padėti atitinkamą santvarkos kortą su atitinkama atversta puse ant savo santvarkos kortų krūvelės vietoje *Despotizmo* (Despotism).

Pastaba: Ant abiejų santvarkos kortų pusių pavaizduotos skirtingos santvarkos. Jei žaidėjai nesuranda savo santvarkos, jie turėtų patikrinti abi savo valdymo formų kortų puses!

6. NUSTATO PREKYBOS DISKĄ

Kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja visus prekybos simbolius(☞) aštuoniose savo sostinės apylinkių kvadratuose ir atitinkamai pasuka prekybos diską (didesnįjį išorinį diską) savo civilizacijų lape pagal tą skaičių. Pavyzdžiui, jeigu žaidėjo sostinės apylinkėse yra iš viso trys prekybos simboliai, žaidėjas pasuka savo prekybos diską ties „3“.

Pastaba: Žaidėjai taip vėl „surenka“ prekybinius dividendus pirmajame žaidimo ėjime.

7. NUSTATO EKONOMIKOS DISKĄ

Kiekvienas žaidėjas nustato ekonomikos diską (mažesnįjį vidinį diską) savo civilizacijos lape ant „0“.

Pastaba: egzistuoja galimybė, kad kai kurie žaidėjai pasirengimo žaidimui metu gaus monetą iš savo žemėlapių kvadrato ar didžios asmenybės. Tokiu atveju žaidėjas turi nustatyti savo ekonomikos diską ties numeriu, atitinkančiu gautų monetų kiekį.

8. PADEDA NEPASTATYTAS FIGŪRĖLES

Galiausiai, žaidėjai padeda vieną miesto žymeklį, likusias penkias kariuomenės ir skauto figūrėles šalia savo civilizacijos lapų, taip parodydami, kad jos paruoštos pastatymui. Kitas miesto žymeklis atidedamas į šalį iki tol, kol žaidėjas išranda *Irigacijos* (Irrigation) technologiją, tada jis taip pat pridėdamas prie kitų figūrėlių šalia civilizacijos lapo.



ŽAIDIMO ĖJIMO APŽVALGA

Žaidimo procesas susideda iš **ĖJIMŲ**, kiekvienas iš jų sudarytas iš penkių **FAZIŲ**. Šios fazės (veiksmai) yra atliekamos žemiau aprašyta tvarka. Kiekvienos fazės metu, pradedant nuo pirmojo žaidėjo ir tęsiant laikrodžio rodyklės kryptimi aplink stalą, žaidėjai turi galimybę atlikti veiksmus, susijusius su atitinkama faze. Ėjimų fazės yra šios:

1. **Ėjimo pradžia**
2. **Prekyba**
3. **Miesto valdymas**
4. **Judėjimas**
5. **Išradimai**

1. ĖJIMO PRADŽIA

Šios fazės metu pirmojo žaidėjo žymeklis perduodamas per vieną žaidėją į kairę (išskyrus pirmąjį ėjimą). Tada, naujasis pirmasis žaidėjas atlieka bet kurį iš ėjimo pradžios veiksmų (paprastai randamų ant pasaulio stebuklų ar kultūros įvykių kortų), stato naujus miestus (žiūrėti 13-ą puslapį), ir, jeigu nori, keičią valdymo formą (žr. 14-ą puslapį). Po to, kai pirmasis žaidėjas pabaigia Ėjimo pradžios fazę, žaidėjas jo kairėje pradeda savo Ėjimo pradžios fazę. Toks procesas vyksta iki tol, kol visi žaidėjai pabaigia savo Ėjimo pradžios fazę.

2. PREKYBA

Per šią fazę, kiekvienas žaidėjas surenka prekybinius dividendus iš visų savo miestų ir tada žaidėjai gali derėtis vienas su kitu, mainytis įvairiais žaidimo resursais, taip pat ir už įsipareigojimus (žiūrėti 14-15-ą puslapius). **Kad sutaupyti laiko, ši fazę gali būti atliekama visų žaidėjų tuo pačiu metu.**

3. MIESTO VALDYMAS

Miesto valdymo fazėje, pirmasis žaidėjas kiekviename savo miestų atlieka po vieną veiksmą. Mieste galima ką nors pastatyti / pagaminti (pastatą ar karinio dalinio kortą), miestas gali būti paskirtas Menų plėtotei, kad gautų kultūros, taip pat galima „nuimti kokio nors resurso derlių“ kaip veiksmą. Kai pirmasis žaidėjas pabaigia savo Miesto valdymo fazę, eilė šią fazę atlikti ateina žaidėjui kairėje ir t.t., kol visi žaidėjai pabaigia šią fazę.

4. JUDĖJIMAS

Per Judėjimo fazę, pirmasis žaidėjas paeina su kiekviena iš savo figūrėlių (kariuomenės ir skautų) iki tiek kvadratų, kiek nurodo žaidėjo keliavimo greitis. Civilizacijos keliavimo greitis prasideda skaičiumi 2 ir gali būti padidinamas kai kuriomis technologijų kortomis, tokiomis kaip *Buriavimas* (Sailing). Judėjimo metu gali įvykti mūšiai arba gali būti atverčiamos užverstos žemėlapių lentelės (žiūrėti 19-ą puslapį). Po to, kai pirmasis žaidėjas atlieka visus Judėjimo fazės veiksmus, ateina eilė žaidėjui jo kairėje ir t.t., kol visi žaidėjai pabaigia Judėjimo fazę.

5. IŠRADIMAI

Per Išradimų fazę, žaidėjai panaudodami prekybos taškus gali išrasti vieną naują technologiją. Tada jie pridėda naujai išrastas technologijas į savo technologijų piramides (žiūrėti 20-ą puslapį). **Priešingai nei daugumoje fazių, šią fazę žaidėjai visuomet atlieka vienu metu.**

DETALIAU APIE ŽAIDIMO ĖJIMĄ

Šiame skyrelyje kiekviena ėjimo fazė paaiškinama išsamiau.

1. ĖJIMO PRADŽIA

Šios fazės metu žaidėjai gali išplėsti savo civilizacijas ir pakeisti jų santvarkas. Pirmiausiai Ėjimo pradžios veiksmus turi galimybę atlikti pradedantysis (pirmasis) žaidėjas. Kai jis atlieka visus norimus ėjimo pradžios veiksmus, eilė ateina žaidėjui jo kairėje, ir dabar jau jis gali atlikti visus norimus ėjimo pradžios veiksmus. Taip trunka tol, kol visi žaidėjai atlieka norimus ėjimo pradžios veiksmus.

NAUJŲ MIESTŲ STATYMAS

„Nesumaišykime – didis miestas nebūtinai yra gausus gyventojais miestas.“

–Aristotelis

Kad taptų dominuojančia, žaidėjo civilizacija turi išsiplėsti geografiškai už savo izoliuotų provincialių regionų. Naujų miestų statymo veiksmas leidžia civilizacijai tai padaryti. Šis veiksmas leidžia žaidėjui įkurti naują miestą, leidžiantį kiekvieną ėjimą atlikti daugiau miesto veiksmų.

Ėjimo pradžios fazės metu, jei žaidėjas yra pastatęs mažiau miestų nei jo maksimalus miestų skaičius (paprastai du, trys – jei žaidėjas yra išradęs *Irigacijos* (Irrigation) technologiją), jis gali pastatyti vieną ar daugiau naujų miestų žemėlapyje, jei darant tai neperžengiamas maksimalaus miestų skaičiaus limitas. Tam, kad pastatytų naują miestą, žaidėjas pirmiausiai turi būti pastatęs skauto figūrėlę (reprezentuojančią naujakurius) kiekviename kvadrato, kuriame jis nori padėti miesto žymeklį. Be to, tas kvadratas turi atitikti sekančius reikalavimus:

- Tai negali būti kvadratas su vandeniu
- Su kvadratu turi ribotis bent aštuoni atidengti kvadratai (t. y. miestų negalima statyti žemėlapijo kraštuose ar prie užverstos žemėlapijo lentelės).
- Kvadratas negali ribotis su trobelės ar kaimo žetonu (tačiau kai šie žetonai nuimami nuo žemėlapijo, kvadratai, kuriuose jie buvo, ar su kuriais jie ribojosi, tampa neužimtais ir neįtakoja miesto statymo).
- Kvadratas negali ribotis su priešo figūrėle (kariuomene ar skautu). Draugiškos figūrėlės gali ribotis, ar net būti tame pačiame kvadrato kaip skauto figūrėlė.
- Kvadratas turi būti per tris kvadratus (ar daugiau) nuo bet kurio kito miesto žymeklio, įskaitant ir įstrižai (t. y. miesto apylinkės negali „persikloti“ su kito miesto apylinkėmis).

Jei šie reikalavimai nepažeidžiami, žaidėjas pašalina nuo lentos skauto figūrėlę ir grąžina ją ant savo civilizacijos lapo. Tada žaidėjas padeda miesto žymeklį toje vietoje – ta puse į viršų, kurioje nėra pavaizduotų sienų. Kaip buvo minėta anksčiau, šis kvadratas dabar yra vadinamas naujojo **MIESTO CENTRU**, o aštuoni su juo besiribojantys kvadratai – **MIESTO APYLINKĖS**.

Pastaba: miesto centras niekada nieko negeneruoja. Jo kvadrato ikonėlės nebegalioja tol, kol toje vietoje yra miesto žymeklis. Tiksliai kvadratai miesto apylinkėse duoda resursus ir kitus ikonėlėse vaizduojamus dalykus.

Jeigu kvadrato, kuriame statomas miestas, yra draugiškų figūrėlių, žaidėjas ne tik nuima savąjį skautą, bet ir tuoj pat patraukia tas figūrėles į artimiausią kvadratą, kur jos gali baigti savo judėjimą pagal žaidimo taisykles.

Pastatytas miestas iš karto pradeda generuoti prekybą ir produkciją, tad jis produkuoja prekybą jau per šio ėjimo Prekybos fazę (žiūrėti 14-ą puslapį) ir gauna veiksmą Miesto valdymo fazės metu (žiūrėti puslapius 15–18).

Miesto statymo pavyzdžiai: schemeje apačioje, žali kvadratai yra vieninteliai kvadratai, kur naujas miestas pagal taisykles gali būti statomas. Visi raudoni kvadratai žymi netinkamas miestui statyti vietas. Priežastys, kodėl negalima statyti miesto raudonuose kvadratuose, išvardintos žemiau:

- **A** čia miesto statyti negalima, nes tai – vandens kvadratas.
- **B** negalima, nes kvadratas ribojasi su kaimo žetonu dešinėje (bus galima, kai kaimo žetonas bus nuo to kvadrato nuimtas).
- **C** ribojasi su užverstu kvadratu.
- **D** ribojasi su žalios spalvos priešininko kariuomene
- **E** yra mažiau nei trijų kvadratų atstumu nuo miesto viršuje



SANTVARKOS KEITIMAS

„Pučia stiprūs permainų vėjai, jie kaitina tavo vaizduotę arba sukelia galvos skausmą.“

–Jekaterina Didžioji

Civilizacijos santvarka atspindi jos charakterį ir bendrus tikslus, laikui bėgant, civilizacija, keisdama savo veidą, gali pereiti daugybę valdymo formų pasikeitimų. Šiame žaidime žaidėjo civilizacijos santvarką nurodo santvarkos kortos. **SANTVARKOS** kortos yra specialios kortos **ATRAKINAMOS** (žiūrėti 21-ą puslapį) per technologijų kortas, leidžiančios žaidėjui susikonsoliduoti ties tam tikromis strategijomis, paprastai kitų strategijų sąskaita. Žaidimo pradžioje, žaidėjai turi „atraktą“ tik **Despotizmo** (Despotism) santvarką ir pradeda žaisti su ja (**Išimtis**: Roma ir Rusija turi atraktas dar ir kitas santvarkas, su kuriomis jos pradeda žaidimą).

Kai žaidėjas per Išradimų fazę išrasdamas naują technologiją atrakina naują santvarką, jis gali pakeisti savo santvarką į naująją kito savo ėjimo pradžios fazėje. Kad tą padarytų, jis paprasčiausiai pasižiūri į savo santvarkų kaladę, suranda atitinkamą santvarkos kortą ir padeda ją tinkama atversta puse ant savo santvarkos kaladės viršaus. Šis pasikeitimas reprezentuoja tai, kad civilizacija pakeitė savo valdymo formą į naują.

Tačiau žaidėjas turi tik vieną galimybę tiesiogiai pakeisti santvarką. Jei žaidėjas nori pakeisti santvarką bet kuriame kitame ėjime nei sekančiame po tos santvarkos atrakinimo, jis pirmiausiai turi pakeisti ją į pereinamąją *Anarchijos* (Anarchy) santvarką. Ši speciali pereinamoji valdymo forma reprezentuoja perversmą civilizacijoje ir draudžia žaidėjui atlikti veiksmą savo sostinėje tą ėjimą. Jei žaidėjo civilizacija yra *Anarchijoje*, jis gali pakeisti ją į bet kurią jau žinomą santvarką sekančio savo ėjimo (nuo *Anarchijos* įsigalėjimo) Ėjimo pradžios fazės metu.

Pastaba: bet kokie besitęsiantys santvarkos suteikiami privalumai, tokie kaip sugebėjimai *Respublikoje* (Republic) ar moneta *Feodalizme* (Feodalism), trunka tik iki tol, kol žaidėjo civilizacija yra priėmusi tą santvarką.

2. PREKYBA

Prekybos fazės metu žaidėjai gali atlikti šiuos veiksmus: surinkti prekybinius dividendus, derėtis ir prekiauti. Taupant laiką žaidėjai šiuos veiksmus gali atlikti vienu metu.

PREKYBOS DIVIDENDŲ SURINKIMAS

Prekybos fazės metu, kiekvienas žaidėjas susumuoja prekybos simbolius (☞) visų savo miestų apylinkėse ir tada padidina prekybos disko ant savo civilizacijos lapo rodmenis pasukdamas jį per tą skaičių (maksimaliai iki 27 prekybos vienetų). Pavyzdžiui, jei žaidėjas turi du miestus, vienas kurių turi keturis prekybos simbolius savo apylinkėse, kitas – aštuonis, jis savo prekybos diską pasuka per 12 vienetų į priekį. Priešingai nei produkcija (žiūrėti 15-ą puslapį), prekybos dividendai ėjimų metu gali būti kaupiami (jų neišleidžiant).

Pastaba: didinant ar mažinant prekybos disko rodmenis (sukant jį į kairę ar dešinę), nepamirškite įskaiciuoti ir tarpus, pažymėtus „I“, „II“, „III“, „IV“ ir „V“. Nors jie ir žymimi skirtingai nuo kitų verčių, jie taip pat turi būti įskaiciuojami. Pavyzdžiui, žaidėjas, kuris gauna tris prekybos dividendų vienetus, kai prekybos diskas rodo „3“, pasuks diską iki žymos „I“, o ne iki „7“.

SKAUTAI IR BLOKADOS

Skautų figūrėlės kiekviename ėjime turi savybę „surinkti“ prekybos simbolius tame kvadrato, kuriame jos stovi. Plačiau apie tai skaitykite skyrelyje „Skautų rinkimas“ 26-ame puslapyje.

Tas miesto apylinkių kvadratas, kuriame stovi viena ar daugiau priešų figūrėlių (skautų ar kariuomenių) neprodukuoja prekybos miesto savininkui. Plačiau skaitykite skyrelyje „Blokados“ 27-ame puslapyje.

PREKYBOS (☞) IR PRODUKCIJOS (🔨) Palyginimas

Prekyba (☞) reprezentuoja komerciją ir mokslo progresą civilizacijoje. Ji daugiausiai „išleidžiama“ naujų technologijų išradimui. Produkcija (🔨) reprezentuoja miesto industriją. Ji naudojama figūrų, karinių dalinių, pastatų ar pasaulio stebuklų kūrimui. Žemiau – prekybos ir produkcijos palyginimas.

Žemiau – prekybos ir produkcijos palyginimas.

PREKYBA	PRODUKCIJA
Surenkama iš visų civilizacijos miestų	Vienu metu „išleidžiama“ tik iš vieno miesto
Žaidimo eigoje gali būti kaupiama ant civilizacijos prekybos disko	Negali būti kaupiama. Bet kokia nepanaudota produkcija prarandama
Gali būti konvertuojama į produkciją (žiūrėti „Produkcijos pagreitinimas naudojant prekybą“ 15-ame puslapyje).	Negali būti konvertuojama į prekybą

DERYBOS IR PREKYBA

„Politika yra karas be kraujo praliejimo, kai tuo tarpu karas yra politika su kraujo praliejimu.“

–Mao Dzedunas

Civilizacijoms dažniausiai yra naudinga prekiauti viena su kita ir sudaryti tarpusavio aljansus. Tokia prekyba civilizacijai gali pagelbėti kritiniu momentu, ar suteikti priėjimą prie resurso, kurio civilizacija neturi. Po Prekybos dividendų surinkimo Prekybos fazės metu, žaidėjai gali derėtis ir / ar prekiauti tarpusavyje. Prekybiniai mainai yra gana laisvo pobūdžio, jų metu galima keistis bet kuriais (ar visais) iš šių dalykų:

- Neįpareigojančiais pažadais
- Prekybos taškais
- Nepanaudotais Kultūros žetonais (žiūrėti 17-ą puslapį)
- Resursų žetonais (gaunamais iš turgaus lentos ar iš trobelių / kaimo žetonų).
- Kultūros įvykių kortomis (žiūrėti 18-ą puslapį).

Pastaba: jei žaidėjai po prekybinių mainų viršija leistiną kultūros kortų rankoje kiekį, jie turi tuoj pat susimąžinti jį iki reikiamo.

Dalykai, kurių nėra sąrašė, **negali** būti duodami kitam žaidėjui ar keičiami, nebent tai leistų atitinkama korta ar savybė.

3. MIESTO VALDYMAS

„Nešvaistyk nei laiko, nei pinigų, bet pasinaudok jais kaip galima geriau. Su darbštumu ir kuklumu visi keliai atviri, be jų – nieko neišeis.“

–Benjaminas Franklinas

Suvaldyti civilizacijos industrinį pajėgumą yra nelengva užduotis – tai yra bandoma padaryti Miesto valdymo fazės metu. Per ją žaidėjai turi subalansuoti produkciją vystant savo civilizacijos kultūrą ir renkant resursus, ar susikoncentruoti tik ties kai kuriais dalykais kitų sąskaita. Pirmiausiai Miesto valdymo fazę pabaigia pirmasis žaidėjas, tada eilė ateina žaidėjui jo kairėje, ir taip toliau, kol visi žaidėjai būna pabaigę Miesto valdymo fazę.

VEIKSMAI MIESTE

Miesto valdymo fazės metu, kiekvienas žaidėjas atlieka po vieną veiksmą kiekviename iš savo miestų. Šis veiksmas kiekvieną ėjimą gali būti panaudotas **tik vienam** iš šių trijų tikslų:

- A. Pagaminti figūrėlę, karinį dalinį, pastatą ar pasaulio stebuklą**
- B. Paskirti miestą Menų plėtotei.**
- C. Surinkti resursą**

A. PAGAMINTI FIGŪRĖLĘ, KARINĮ DALINĮ, PASTATĄ AR PASAULIO STEBUKLĄ

Miesto industrija dažnai paskiriama įvairių dalykų, pasitarnaujančių bendram gėriui, sukūrimui. Kai miestas naudojamas produkcijos tikslams, jis gali pagaminti bet kurį **vieną** dalyką, kurio pagaminimo kaina būtų **lygi ar mažesnė** nei bendras produkcijos simbolių (↗) skaičius miesto apylinkėse. **Visa** produkcijos kaina norimam pagaminti dalykui turi būti padengta iš miesto, kuriame tas dalykas bus gaminamas. Keli miestai negali sujungti savo produkcijos, kad pagamintų kokį nors dalyką. Bet kokia perviršinė produkcija mieste yra prarandama; ji negali būti panaudojama ateities ėjimams.

Pavyzdžiui, žemiau pavaizduotas miestas turi 5 ↗ simbolius savo apylinkėse, taigi, jame kiekvieną ėimą galima atlikti veiksmą pagaminant vieną 5 ↗ ar mažiau kainuojantį dalyką.



SKAUTAI IR BLOKADOS

Skautų figūrėlės kiekvieną ėimą turi savybę surinkti produkcijos simbolius tame kvadrate, kuriame jos yra pastatytos. Plačiau apie tai skyrelyje „Skautų surinkimas“ 26-ame puslapyje.

Miesto apylinkių kvadratas, kuriame yra viena ar daugiau priešų figūrėlių (skautų ar kariuomenių) negali generuoti produkcijos to miesto savininkui. Plačiau apie tai skyrelyje „Blokados“ 27-ame puslapyje.

PRODUKCIJOS PAGREITINIMAS NAUDOJANT PREKYBĄ

Jei miestas neakumuliuoja pakankamai produkcijos norimo dalyko pagaminimui, žaidėjas gali pasirinkti padengti trūkstamą jos kiekį prekybos taškais. **Už kiekvienus 3 taškus, kuriais žaidėjas susimąžina savo prekybos disko rodmenis, jis gali pasididinti vieno iš savo miestų produkciją per 1 tam ėjimui.** Žaidėjas tai gali daryti taip dažnai, kaip jis nori, jei tik turi tam pakankamai prekybos taškų.

FIGŪRĖLIŲ PRODUKCIJA

Kažkuriuo savo istorijos tarpsniu, dauguma civilizacijų yra priverstos sušaukti kariuomenes ar bent jau išsiųsti tyrinėtojus ir diplomatus į platųjį pasaulį. Žaidėjas savo veiksmu mieste gali pagaminti kariuomenės ar skauto figūrėlę, jei turi bent vieną nepastatytą atitinkamo tipo figūrėlę ir akumuliuoja pakankamą produkcijos kiekį. Kai figūrėlė pagaminama, žaidėjas paima vieną iš esančių šalia civilizacijos lapo figūrėlių ir pastato ją pagaminusio miesto apylinkėse. Figūrėlės negali būti pastatomos vandens kvadratuose, nebent žaidėjas išrado technologiją, leidžiančią figūroms baigti savo ėimą vandenyje – tokią kaip *Buriavimas* (Sailing), *Garų varikliai* (Steam Power) ar *Skrydis* (Flight). Figūrėlės gali būti padedamos tame pačiame kvadrate kaip kitos nepriešiškos figūrėlės, tačiau bendras figūrėlių skaičius negali peržengti tos civilizacijos **GRUPAVIMO LIMITO** (žiūrėti „Grupių judėjimas ir grupavimo limitas“ 19-ame puslapyje).

Kariuomenės

Kariuomenės figūrėlės reprezentuoja civilizacijos karines pajėgas ir kiekviena jų kainuoja 4 . Kariuomenės yra vienintelės figūrėlės, kurios gali kovoti mūšiuose ir ištyrinėti trobeles bei kaimus.

Skautai

Skautų figūrėlės reprezentuoja civilizacijos civilines pajėgas ir kiekviena jų kainuoja 6 x. Skautai gali būti naudojami naujų miestų įkūrimui (žiūrėti 13-ą puslapį) ar papildomos prekybos, produkcijos ar kitų resursų iš miesto surinkimui (žiūrėti „Skautų surinkimas“ 26-ame puslapyje).

Skautai negali įžengti į kvadratus, kuriuose yra trobelės ar kaimai; jeigu skautus užpuola kariuomenė, jie iš karto žūsta, nebent juos lydėtų draugiška kariuomenė.

KARINIŲ DALINIŲ GAMYBA

Karas yra ir visą laiką buvo vienas iš esminių civilizacijos rūpesčių. Karams kariauti reikalingos kariuomenės ir tos kariuomenės yra sudarytos iš smulkesnių vienetų, vadinamų kariniais daliniais. Karinių dalinių kortos reprezentuoja specifinius kariuomenės dalinius. Kad pagamintų karinį dalinį, žaidėjas patikrina, ar miesto produkcijos lygis yra pakankamas pasirinkto karinio dalinio gamybai, ir tada išsitraukia atsitiktinę karinio dalinio kortą iš atitinkamos krūvelės bei prideda ją prie savo nuolatinių pajėgų krūvelės.

Artilerija, pėstininkai ir kavalerija yra prieinami ir gali būti pagaminti veiksmu mieste nuo pat žaidimo pradžios, tačiau tam, kad pagamintų aviacijos dalinius, žaidėjas pirmiausiai turi išrasti *Skrydžio* (Flight) technologiją. Jeigu karinių dalinių kaladė yra tuščia, to tipo kariniai daliniai negali būti gaminami iki tol, kol kai kurie iš jų yra sunaikinami ir grąžinami į kaladę. Jeigu žaidėjas pereina per visą atitinkamo tipo karinių dalinių krūvelę ir prieina prie dalinių, kurie buvo sugrąžinti atversti į kaladės apačią, jie turi apversti kaladę ir sumaišyti ją. Kad nustatytų karinio dalinio produkcijos kainą, žaidėjas pasižiūri į turgaus lentą, kad patikrintų, kiek išvystyti yra atitinkamo tipo kariniai daliniai. Kuo labiau technologiškai pažengęs karinis dalinys, tuo jis brangesnis.

- 1-ojo rango artilerija, pėstininkai ar kavalerija kainuoja po 5
- 2-ojo rango artilerija, pėstininkai ar kavalerija kainuoja po 7
- 3-ojo rango artilerija, pėstininkai ar kavalerija kainuoja po 9
- 4-ojo rango artilerija, pėstininkai ar kavalerija kainuoja po 11
- Aviacijos daliniai visuomet kainuoja po 12 (pirmiausiai juos reikia „atrakinti“).

Pastaba: dėl to, kad aukštesnio rango kariniai daliniai yra brangesni, labiausiai juos apsimoka gaminti tada, kai jie yra pigesni ir po to juos patobulinti (žiūrėti 21-ą puslapį).

PASTATŲ STATYMAS

Civilizacijų pastatuose ne tik gyvena jos gyventojai, jų reikšmė kur kas didesnė. Jie yra civilizacijos industrijos, komercijos ir mokymosi vietos – visa tai yra neįkainojami civilizacijos sėkmės elementai. Kad pastatytų pastatą, žaidėjas pirmiausiai turi būti išmokęs jį „atrakinančią“ technologiją. Pastato kaina yra parodyta ant jį atrakinančios technologijos, taip pat ant turgaus lentos. Pavyzdžiui, *Keramikos* (Pottery) technologija atrakina *Grūdų saugyklą* (Granary) ir nurodo, jog *Grūdų saugyklos* kaina yra 5.



PASTABA DĖL KARINIŲ DALINIŲ

Ne kiekvienas karinis dalinys yra vienodas. Kai kurie jų yra stipresni, kiti – silpnesni. 1-ojo rango karinių dalinių galia varijuoja nuo 1 iki 3 ir didėja per 1 rangui atitinkamai kylant. Vidutinė 1-ojo rango karinio dalinio galia yra 2.

Kaip ir karinių dalinių, pastatų kiekis yra limituojamas atsižvelgiant į žaidimo komponentų kiekį. Kai visi to tipo pastatai yra pastatomi, daugiau jų nebegali būti pastatyta iki tol, kol vienas ar keli ant žaidimo lentos esantys pastatai yra sugriaujami.

Naujasis pastatas turi būti padėtas miesto, kuriame jis buvo pastatytas, apylinkėse. Tačiau pastatus galima statyti ne ant visų tipų reljefo. Reljefų tipai, kuriuose galima pastatyti pastatus, nurodyti turgaus lentoje ir išvardinti apačioje. Paprastai mieste galima pastatyti bet kokį kiekį atitinkamo tipo pastatų, iki tol, kol yra likę tam tinkamo reljefo.

Išimtis: pastatus, kurie yra pažymėti žvaigždute ant jų žymeklių, galima statyti tik po vieną kiekviename mieste. Plačiau skaitykite 17-ame puslapyje.

PASTATAI	LEIDŽIAMAS RELJEFAS
Uostas	Vanduo
Prekybinis postas	Dykuma
Dirbtuvės/Geležies kasykla	Kalnai
Biblioteka/Universitetas Grūdų saugykla/Akviadukas	Pievos
Turgus/Bankas Šventykla/Katedra/ Kareivinės/Akademija	Bet koks reljefas, išskyrus vandenį (kiekvieno tipo leidžiama po vieną mieste)

Pastaba: pastatai, kurių pavadinimai išskirti pasviruoju brūkšniu („/“), reprezentuoja pagrindines bei patobulintas to paties pastato tipo versijas, ir yra pavaizduoti abejose to paties žymeklio pusėse. Daugiau informacijos apie pastatų tobulinimą rasite 22-ame puslapyje.

Kai pastato žymeklis padedamas ant kvadrato, pastato žymeklyje pavaizduotos piktogramos pilnai pakeičia visas kvadrato anksčiau turėtas piktogramų reikšmes.

Svarbi pastaba: vandens kvadratas su jame pastatytu uostu vis tiek laikomas vandens kvadratu figūrų judėjimo atžvilgiu.

Taigi, jei žaidėjas pastato šventyklą miško kvadrato, šis kvadratas dabar turi dvi kultūros () ikonėles ir nėra vienos produkcijos () ikonėlės, nepaisant to, kad anksčiau jis turėjo dvi produkcijos () ikonėles.



Limituoti pastatai

Kai kurie pastatai, pažymėti žvaigždutėmis jų viršutiniame dešiniame kampe, yra vadinami **LIMITUOTAIS**. Nors jų statymo galimybės yra mažiau ribotos tinkamų reljefų atžvilgiu, jiems galioja kitoks limitas: **miestas gali turėti tik vieną limituotą pastatą savo apylinkėse**. Pavyzdžiui, jeigu žaidėjas jau yra pastatęs turgų savo mieste, jis negali statyti šventyklos tame pačiame mieste, nes abu šie pastatai yra limituoti.

Miesto sienos

Pasinaudodamas *Mūrininkystės* (Masonry) technologija, žaidėjas gali pastatyti Miesto sienas aplink vieną ar kelis iš savo miestų.

Miesto sienos traktuojamos kaip bet kuris kitas pastatas, išskyrus tai, kad jos laikomos esančiomis miesto centre. Kad parodytumėte, jog miestas turi sienas, paprasčiausiai apverskite miesto žymeklį taip, kad pusė su pavaizduotomis sienomis būtų viršuje. Mieste gali būti pastatytos tik vienos Miesto sienos.

Miesto sienų pastatymas yra puiki gynybinė priemonė žaidėjui, kai tikėtina, kad vienas iš jo miestų gali būti užpultas. Sienos prideda +4 prie žaidėjo stiprumo, kuomet miestas yra ginamas ir priverčia atakuojantį žaidėją pirmąjį naudoti karinį dalinį kovos metu (žiūrėti puslapius 23–24).

PASAULIO STEBUKLŲ STATYMAS

Kai kurios civilizacijos stato didingus pasaulio stebuklus, kurie išlieka mituose ir legendose dar ilgai po jų kūrėjų mirčių.

Kabantys sodai (Hanging Gardens) yra vienas tokių pasaulio stebuklų. Šie pasaulio stebuklai suteikia galingų pranašumų juos pastačiusiems žaidėjams. Bet kuris žaidėjas gali naudoti veiksma mieste tam, kad pastatytų vieną iš turgaus lentoje atverstų pasaulio stebuklų. Atitinkama pasaulio stebuklo korta nurodo pasaulio stebuklo produkcijos kainą, kartu su sumažinta kaina, kuri galioja tuo atveju, jei žaidėjas yra išradęs tam tikrą technologiją, nurodytą ant pasaulio stebuklo. Pavyzdžiui, *Kolosas* (Colossus) paprastai kainuoja 15 ⚡ tačiau jo kaina tik 10 ⚡, jei jį statantis žaidėjas yra išradęs *Metalo apdirbimo* (Metalworking) technologiją.

Pastaba: atminti, jog miestai negali kombinuoti produkcijos kokio nors dalyko pagaminimui. Visa pasaulio stebuklo produkcijos kaina turi būti padengta iš vieno miesto. Prekybos konvertavimas į produkciją, resursų savybių naudojimas, ir tam tikros kultūros įvykių kortos gali padėti žaidėjui padidinti miesto generuojamos produkcijos kiekį.

Kai pasaulio stebuklas yra padedamas žemėlapyje, žaidėjas padeda pasaulio stebuklo kortą atverstą priešais save ir taip pat padeda atitinkamą pasaulio stebuklo žetonėlį pasaulio stebuklą pastačiusio miesto apylinkėse. Po stebuklo pastatymo, iš pasaulio stebuklų kaladės ištraukiamas naujas pasaulio stebuklas ir pridedamas į turgų. Pasaulio stebuklai, kaip ir limituoti pastatai, gali būti statomi ant bet kokio reljefo, išskyrus vandenį, jų miestuose gali būti tik po vieną. Mieste kartu gali būti ir pasaulio stebuklas, ir vienas iš limituotų pastatų.

Svarbi pastaba: pasaulio stebuklai nėra pastatai, ir savybės, veikiantys pastatus, neveikia pasaulio stebuklų, nebent būtų parašyta priešingai.

Pasaulio stebuklų nebenaudojimas

Tam tikros technologijų kortos leidžia žaidėjui nebenaudoti pasaulio stebuklo, panaikinant jo specialią savybę iki žaidimo pabaigos. Šis procesas plačiau paaiškinamas 27-ame puslapyje.

PASTATŲ IR PASAULIO STEBUKLŲ PAKEITIMAS

Žaidėjas, padedamas naują pastatą ar pasaulio stebuklą, gali pakeisti juo vieną iš savo jau pastatytų pasaulio stebuklų ar pastatų (pasaulio stebuklas taip pat gali keisti pastatą ir atvirkščiai).

Naujasis pastatas ar pasaulio stebuklas turi atitikti visas statymo taisykles ant to kvadrato, iš kurio pasitraukia senasis pastatas ar pasaulio stebuklas. Negalima pakeisti pastato ar pasaulio stebuklo, priklausančio kitam žaidėjui.

Tam, kad pakeisti pastatą ar pasaulio stebuklą, pirmiausiai nuo žaidimo lentos patraukiamas senasis pastatas ar pasaulio stebuklas. Jei yra patraukiamas pastatas, jis sugražinamas į turgų. Jei tai pasaulio stebuklas, jo žymeklis ir korta sugražinami į žaidimo dėžę ir jis negali būti dar kartą pastatytas likusio žaidimo metu.

Po to, kai senasis pastatas ar stebuklas pašalinamas, naujasis pastatas ar pasaulio stebuklas pastatomas ant dabar jau tuščio kvadrato.

B. PASKIRTI MENŲ PLĖTOTEI

„Kvietimas gyventi taikiai bus šauksmas tyruose iki tol, kol taikingumo dvasia nedominuos milijonuose vyrų ir moterų.“

—Mahatma Gandhis

Daugybė didžiųjų civilizacijų palieka žymę istorijoje savo menais, muzika ir literatūra, o ne industrija ar užkariavimais. Dėl šios priežasties antrasis veiksmas, kurį žaidėjas gali atlikti su savo miestu yra jo pašventimas menams. Kai žaidėjas tai padaro, jis paima vieną kultūros žetoną iš krūvelės, bei po vieną papildomą kultūros žetoną už kultūros simbolius (🎨) savo paskirto Menų plėtotei miesto apylinkėse.

SKAUTAI IR BLOKADOS

Skautų figūrėlės turi savybę surinkti kultūros simbolius tame kvadrato, kuriose jos stovi. Plačiau apie tai skaitykite skyrelyje „Skautų rinkimas“ 26-ame puslapyje.

Miesto apylinkių kvadratas, turintis vieną ar daugiau priešų figūrėlių (skautų ar kariuomenių) negeneruoja kultūros miesto šeiminkui. Plačiau apie tai skaitykite skyrelyje „Blokados“ 27-ame puslapyje.

KULTŪROS PANAUDOJIMAS

Civilizacijai sukuriant vis išpūdingesnius ir didingesnius meno kūrinius, ji tampa žinoma visame pasaulyje. Civilizacijos kultūrinės įtakos ir šlovės dydį atspindi jos kultūrinio lygio žymeklio pozicija kultūros eilutėje. Šis žymeklis pastumiamas panaudojant kultūros žetonus.

Bet kuriuo Miesto valdymo fazės metu, žaidėjas gali pasirinkti išleisti kažkiek ar visus savo kultūros žetonus tam, kad pastumtų kultūros žymeklį į priekį kultūros eilutėje, esančioje turgaus lentoje.

Kaina, kurią reikia sumokėti paeinant žymekliu į naują laukelį kultūros eilutėje yra pažymėta turgaus lentoje ir priklauso nuo to, kaip toli jau yra paeita žaidėjo kultūros žymekliu. Žaidėjas sumoka parašytą kainą (už tą laukelį, į kurį jų kultūros žymeklis paeina, ne už tą, iš kurios jis patraukiamas), perkelia savo kultūros žymeklį į priekį kultūros eilutėje per vieną laukelį, ir tada gauna apdovanojimą, nurodytą laukelyje, į kurį ką tik buvo patrauktas jų žymeklis, kaip aprašyta sekančiame puslapyje.

Toliau kultūros eilutėje, už paėjimą kultūros žymekliu reikia mokėti ne tik kultūra, bet ir prekyba. Abi kainos turi būti apmokėtos pilnai už kiekvieną paeitą laukelį, prekyba apmokama atitinkamai pasukant žaidėjo prekybos diską.

Žaidėjas kiekvieną ėimą turi galimybę paeiti per tiek laukelių kultūros eilutėje, kiek gali susimokėti, tą patį laukelį kultūros eilutėje gali užimti keli kultūros žymekliai.

Kultūros eilutė susideda iš trijų skirtingų tipo laukelių, kurie aprašyti žemiau.

Kultūros įvykių laukeliai

Kai žaidėjas perkelia savo kultūros žymeklį į vieną iš tokių laukelių, jis išsitraukia kultūros įvykio kortą iš kultūros įvykių kaladės (nupieštos ant laukelio) ir paima į rankas nerodydamas kitiems. Jei tai darydamas žaidėjas peržengia savo kultūros kortų rankoje limitą (įprastai dvi, tačiau jų kiekis gali būti padidintas tam tikromis technologijomis), jis iš karto turi susimąžinti kortas rankoje iki reikiamo skaičiaus prieš įžaidžiant bet kokias kultūros įvykių kortas.

Didžiųjų asmenybių laukeliai

Kai žaidėjas perkelia savo kultūros lygio žymeklį į vieną iš šių laukelių, jis atsitiktine tvarka išsitraukia didžios asmenybės žymeklį iš užverstų žymeklių krūvelės. Tada žaidėjas gali arba iš karto pastatyti didžiąją asmenybę į miestą ar laikyti ją rezerve, kaip vėliau aprašyta šiame puslapyje.

Kultūrinės pergalės laukelis

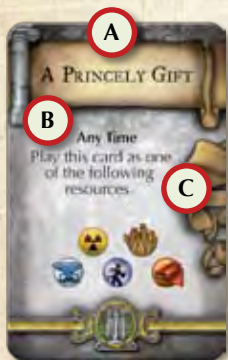
Kai žaidėjas perkelia savo kultūros lygio žymeklį į šį laukelį, jis iš karto laimi žaidimą (pasiekia kultūrinę pergalę).

KULTŪROS ĮVYKIŲ KORTOS

„Sėkmė turi didelę įtaką ir kituose reikaluose, tačiau kare ypač – čia ji gali atnešti didžiulius pokyčius situacijose su labai kukliomis pajėgomis.“

–Julijus Cezaris

Kultūros įvykių kortos yra specialaus veiksmo kortos, jas galima gauti judant į priekį kultūros eilutėje. Kiekviena kultūros įvykio korta turi pavadinimą (A), panaudojimo lauką (B), ir efektą (C).



Kultūros įvykių kortos yra laikomos žaidėjų rankose jų neatskleidžiant (žaidėjas gali žiūrėti tik į savo kultūros įvykių kortas). Žaidimo pradžioje žaidėjų galimas kultūros kortų kiekis rankose yra dvi, tai reiškia, kad jie vienu metu gali turėti dvi kultūros įvykių kortas rankoje. Šis skaičius gali būti padidintas tokių technologijų kaip *Keramika* (Pottery). Kaip jau minėta anksčiau, jei žaidėjas viršija savo kultūros kortų rankose leidžiamą kiekį, jis tuojau pat turi susimąžinti kortas rankose iki reikiamo skaičiaus, dar prieš įžaidžiant bet kokias kultūros įvykių kortas. Nors žaidėjai pradeda su dviejų kultūros kortų rankose limitu, jie žaidimo pradžioje rankose neturi jokių kultūros įvykių kortų; šios kortos gali būti įgyjamos judant į priekį kultūros eilutėje.

Kultūros įvykių kortos gali būti žaidžiamos tik ant kortos nurodytos fazės metu (B, kaip parodyta ankstesnėje iliustracijoje). Kai įžaidžiama kultūros įvykio korta, žaidėjas perskaito jos pavadinimą ir efektą, ir tada įgyvendina tą efektą prieš atmesdamas kultūros įvykio kortą. Atmestos (panaudotos) kultūros įvykių kortos yra padedamos atitinkamos kaladės apačioje atverstos. Kai kaladė pasibaigia, ji apverčiama ir išmaišoma, taip suformuojant naują kultūros įvykių kaladę.

DIDŽIOS ASMENYBĖS

„Tikrasis civilizacijos rodiklis yra ne gyventojų skaičius, ne jos miestų dydis, ne pasėliai, ne – tai žmonės, kuriuos šalis išaugina.“

–Ralphas Waldo Emersonas

Tam tikri žmonės savo civilizacijose išskyla į šlovės viršūnę. Šios didžios asmenybės stovi už tautų vairo ir gali perrašyti istoriją. Didžiųjų asmenybių žymeklių veikimo principas primena pastatų žymeklius. Kai tik yra gaunami, jie gali būti tuoj pat padedami bet kurio žaidėjui priklausančio miesto apylinkėse. Didžios asmenybės gali būti pastatomos ant bet kokio reljefo, išskyrus vandenį, o jeigu jos pastatomos ant pastato ar pasaulio stebuklo, tas pastatas ar pasaulio stebuklas yra pakeičiamas, kaip aprašyta 17-ame puslapyje.

Kad ir kaip būtų, didžios asmenybės turi vieną svarbų pranašumą prieš pastatus. Jeigu jos yra pakeičiamos (padedant pastatą, pasaulio stebuklą ar kitą didžiąją asmenybę į tą patį kvadratą), jos laikomos rezerve ir sugrąžinamos ant žaidėjo civilizacijos lapo, užuot atmetus jas. Per bet kurį žaidimo ėimą, Ėjimo pradžios fazės metu, žaidėjas gali padėti bet kurią didžiąją asmenybę (ar asmenybes) nuo jų civilizacijos lapo atgal į žemėlapią bet kurio jų miesto apylinkėse. Didžios asmenybės neturi jokio efekto, kol jų nėra ant žemėlapijo.

C. RESURSŲ RINKIMAS

Vertingi resursai yra svarbūs civilizacijos vystymuisi. Neturint jų pakankamai, civilizacija palaipsniui netenka savo sugebėjimo efektyviai funkcionuoti ir yra nubloškiamą šalin geriau apsirūpinusių kaimynų. Taigi, trečias miesto veiksmo tipas yra resursų rinkimas iš žemėlapijo. Kad atlikti šį veiksmą, miestas privalo turėti kvadratą su to resurso ikonėle savo apylinkėse. Jei ši sąlyga patenkinama, žaidėjas paima vieną resurso žetoną iš turgaus lentos ir padeda jį ant savo civilizacijos lapo. Pažymėtina, kad žaidėjas negali surinkti resurso, jeigu turguje jo žetonų nebeliko, be to, **mieste vienu veiksmu galima surinkti tik vieną resursą.**

Pavyzdžiui, jeigu miesto apylinkėse yra dvi skirtingų resursų ikonėlės (šilkas ir geležis), tada to miesto veiksmas gali būti naudojamas surinkti arba šilko, arba geležies žetonui, su ta sąlyga, kad jų dar yra likusių. Taip pat, jeigu miesto apylinkėse yra dvi šilko ikonėlės, žaidėjas vis tiek surenka tik vieną jų.

Resursai naudojami aktyvuoti resursų savybėms, kurias galima rasti technologijų kortose. Kiekvieną kartą, kai žaidėjas nori panaudoti resurso savybę, jis turi sumokėti jos kainą resursu (ar resursais), pavaizduotais šalia tos savybės. Plačiau žiūrėkite 22-ame puslapyje.

SKAUTAI IR BLOKADOS

Skautų figūrėlės turi sugebėjimą kiekvieną ėimą leisti rinkti resursus iš to kvadrato, kuriame jos stovi. Plačiau apie tai žiūrėkite skyrelyje „Skautų surinkimas“ 26-ame puslapyje.

Iš miesto apylinkių kvadratų, kuriame yra viena ar daugiau priešų figūrėlių (skautų ar kariuomenių), to miesto savininkas negali surinkti resursų. Plačiau apie tai skaitykite skyrelyje „Blokados“ 27-ame puslapyje.

4. JUDĖJIMAS

*“Mes nesiliausime ieškoję
Ir savo ieškojimų pabaigoje
Mes atvyksime į ten, kur pradėjome
Ir pažinsime tą vietą naujai.”*

–T. S. Eliotas

Kariai ir tyrinėtojai žvalgė juos supančią aplinką nuo pat žmonijos egzistavimo pradžios, nuo senovės genčių iki šiandienos modernaus keliautojo. Žaidėjo kariuomenės ir skautai gali keliauti po pasaulį Judėjimo fazės metu. Per šią fazę, kiekvienas žaidėjas paeiliui gali pajudinti visas savo figūreles, po vieną vienu metu. Kiekviena figūrėlė gali judėti per tiek kvadratų, kiek leidžia jos civilizacijos **KELIAVIMO GREITIS**, ar mažiau. Civilizacijos keliavimo greitis žaidimo pradžioje yra du kvadratai, bet jis gali būti padidintas išradus tokias technologijas kaip *Jodinėjimas* (Horseback Riding). **Figūros negali judėti įstrižai**. Kai figūrėlė pradeda judėti, ji turi užbaigti savo judėjimą, ir tik tada gali pradėti judėti kita figūrėlė.

GRUPIŲ JUDĖJIMAS IR GRUPAVIMO LIMITAS

Žaidėjas gali judinti kelias iš savo figūrėlių kaip grupę, jei jos visos pradeda Judėjimo fazę tame pačiame kvadrato. Tai gali suteikti daugiau jėgos kovoje (žiūrėti 23-ą puslapį), ar leisti kariuomenėms apsaugoti skautus (žiūrėti 20-ą puslapį). Nėra būtina, kad figūrėlės, kurios pradeda tame pačiame kvadrato, judėtų kartu. Tačiau civilizacija niekada negali turėti daugiau figūrėlių (įskaitant tiek kariuomenes, tiek skautus) viename žemėlapių kvadrato, nei leidžia jos **GRUPAVIMO LIMITAS**. Kaip ir keliavimo greitis, civilizacijos grupavimo limitas žaidimo pradžioje yra du, tačiau vėliau jis gali būti padidintas išradus tokias technologijas, kaip *Mūrininkystė* (Masonry).

VANDENS PERŽENGIMAS

Žaidimo pradžioje figūrėlės negali įeiti į vandens kvadratus. Tačiau tam tikrų technologijų įgijimas civilizacijų figūrėlėms gali leisti tai daryti. *Navigacijos* (Navigation) technologija leidžia žaidėjų figūrėlėms peržengti vandenį, tačiau jos negali baigti savo judėjimo būdamos vandens kvadrato. Tai reiškia, jog žaidėjas negali atlikti jokio ėjimo, kurio rezultatas būtų vandens kvadrato savo judėjimą pabaigus figūrėlė.

Tam tikros aukštesnio lygio technologijos, tokios kaip *Buriavimas* (Sailing), leidžia žaidėjų figūrėlėms judėti per ir baigti savo judėjimą vandens kvadratuose. Kai žaidėjas išranda vieną iš tokių technologijų, jis gali ignoruoti vandenį judėjimo metu ir gali padėti figūrėles ant vandens kvadratų tada, kai jos yra pagaminamos.

NEIŠTYRINĖTI ŽEMĖLAPIO KVADRATAI

Kol žemėlapių kvadratas išlieka užverstas, figūros negali judėti į jį ar per jį, kad ir kokia būtų priežastis, taip pat joks kvadratas ant neištyrinėtos žemėlapių dalies negali būti paveiktas bet kokių technologijos ar kultūros įvykių kortų. Galima sakyti, kad kvadratai ant dar neištirtos žemėlapių lentelės tiesiog neegzistuoja.

NEIŠTYRINĖTŲ ŽEMĖLAPIO KVADRATŲ ATRADIMAS

Žaidėjas gali „atrasti“ užverstą žemėlapių lentelę išnaudodamas vieną judėjimo kvadratą tada, kai viena iš jo figūrėlių statmenai liečiasi su užversta lentele. **Vietoj to, kad figūrėlė pajudėtų per vieną kvadratą, yra atverčiama žemėlapių lentelė.** Tada ji pasukama taip, kad lentelės apačioje esanti rodyklė būtų atsisukusi į priešingą pusę nuo kvadrato, kuriame yra figūrėlė.

Tada žaidėjas pasižiūri į atverstos žemėlapių lentelės trobelių ir kaimų simbolius. Atsitiktine tvarka ištraukiamas trobelės žymeklis ir užverstas (į jį nežiūrint) dedamas žemėlapių lentelėje ant kiekvieno kvadrato su trobelės simboliu. Taip pat atsitiktine tvarka traukiami kaimų žymekliai ir užversti padedami žemėlapių lentelėje ant kiekvieno kvadrato su kaimo simboliu.

Pavyzdžiui, raudona kariuomenės figūrėlė išnaudoja vieną savo judėjimo kvadratą tam, kad „atrastų“ užverstą lentelę jos dešinėje.



Užversta lentelė yra atverčiama ir pasukama taip, kad balta rodyklė jos krašte rodytų į kitą pusę nuo tos lentelės, kurioje yra raudona kariuomenės figūrėlė.



Po to, kai lentelė yra atverčiama, žaidėjas ištraukia trobelės ir kaimo žymeklius, ir, **nežiūrėdamas į jų kitą pusę**, padeda užverstus ant nurodytų lentelės kvadratų.



Diagrama apačioje parodo, kaip turėtų atrodyti balta rodyklė, tyrinėjant žemėlapij bet kuria iš keturių krypčių nuo centrinės lentelės.



TROBELIŲ IR KAIMŲ TYRINĖJIMAS

Skautų figūrėlės negali įkviesti į kvadratą, kuriame yra trobelės ar kaimo žymeklis. Kariuomenės figūrėlė, kuri įkviesti į kvadratą su trobelės ar kaimo žymekliu **turi tuoj pat pabaigti savo judėjimą**, laikoma, kad ji tyrinėja trobelę ar kaimą.

Jei tai trobelės žymeklis, jis taikingai absorbuojamas įsiveržiančios civilizacijos. Žaidėjas paima žymeklį, pasižiūri į jį, ir padeda užverstą ant savo civilizacijos lapo. Ant trobelės žymeklių yra pavaizduoti resursai ir jie gali būti išleidžiami kaip resursų žetonai paimti iš turkaus, skirtumas tik tas, kad panaudoti jie yra sugrąžinami į žaidimo dėžę, o ne pridami prie turkaus.

Jei tai kaimo žymeklis, jis bando atremti įsiveržiančią civilizaciją. Žaidėjas įsiveržiančio žaidėjo kairėje tampa „barbarų žaidėju“ ir traukia vieną artilerijos, vieną pėstininkų ir vieną kavalerijos dalinį iš atitinkamų kaladžių (jei viena ar daugiau kaladžių yra pasibaigusios, kortos traukiamos iš vienos kitos barbarus atstovaujančio žaidėjo pasirinktos kaladės). Šie trys kariniai daliniai priklauso **BARBARAMS** ir turi būti laikomi atskirai nuo barbarus atstovaujančio žaidėjo kitų dalinių. Tada įvyksta mūšis tarp barbarų žaidėjo (kuris naudoja tik barbarų karinius dalinius) ir įsiveržiančio žaidėjo. Barbarus atstovaujantis žaidėjas yra besiginantysis, barbarų kariniai daliniai yra visuomet 1-ojo lygio (*Saulys* – Archer, *Ietininkas* – Spearman, ar *Raitelis* – Horseman). Apie mūšius skaitykite skyrelyje „Kova“ 23-ame puslapyje.

Po mūšio, jei įsiveržiantis žaidėjas laimėjo, jis paima kaimo žymeklį ir pasižiūri į jį. Jei ant jo pavaizduota didi asmenybė, žaidėjas atmeta kaimo žymeklį ir gauna atsitiktinę didžią asmenybę. Kitais atvejais, kai kaimo žymeklis vaizduoja resursą, jis padedamas užverstas ant žaidėjo civilizacijos lapo, kur jį galima panaudoti kaip anksčiau aprašytą trobelės žymeklį.



**DIDŽIOS
ASMENYBĖS
KAIMAS**

Jei įsiveržiantis žaidėjas pralaimi mūšį, kariuomenės figūrėlė, įėjusi į kvadratą (ar visa figūrėlių grupė) yra sunaikinama ir grąžinama ant žaidėjo civilizacijos lapo. Tačiau, priešingai nei pralaimėjus mūšį kitam žaidėjui, papildomos baudos už pralaimėjimą nėra.

Patarimas: atakuoti barbarus be kokios nors papildomos persvaros, tik su žaidėjo startiniais daliniais, yra rizikinga. Žaidėjams patartina pasistatyti papildomų karinių dalinių, patobulinti savo dalinius, pulti su kariuomenės figūrėlių grupe, ar turėti kokį nors kitokį kozirį (pavyzdžiui, *Metalų apdirbimo* (Metalworking) technologiją ir geležies žetoną).

PRIEŠŲ FIGŪRĖLĖS

Skautai negali įkviesti į kvadratą su priešų figūrėlėmis. Jeigu kariuomenė įkviesti į kvadratą su priešų figūrėlėmis, jos judėjimas tuoj pat baigiasi. Jei kvadrato yra tik priešų skautai, jie iš karto sunaikinami ir atakuojantis žaidėjas susirenka grobį, tarsi būtų laimėjęs mūšį (žiūrėti 25-ą puslapį). Jei kvadrato yra bent viena priešų kariuomenė, įvyksta mūšis (žiūrėti 23-ą puslapį). Jei kvadrato yra ir priešų kariuomenių, ir skautų, įvyksta mūšis, tačiau jei pralaiminti pusė turi kiek nors skautų kvadrato, jie sunaikinami kartu su kariuomenėmis; po to, kaip įprasta, surenkamas grobis.

Pavyzdys: kariuomenė įkviesti į kvadratą, kuriame yra dvi priešų kariuomenės ir skautas. Įvyksta mūšis, kuriame triumfuoja atakuojantis žaidėjas. Dvi kariuomenės ir skautas sunaikinami ir atakuojantis žaidėjas gauna grobį už figūrų sunaikinimą.

DRAUGIŠKI IR PRIEŠIŠKI MIESTAI

Žaidėjas gali judėti figūrėlėmis per savo miestų centrus, tačiau jie negali pabaigti nė vienos iš figūrėlių judėjimo savo miesto centre. **Skautai** gali įkviesti į priešų miesto apylinkes, tačiau jie negali įkviesti į priešų miesto centrus. **Kariuomenės** gali įkviesti į priešų miesto apylinkes. Jos taip pat gali įkviesti į priešų miesto centrą, bet tai automatiškai yra miesto ataka (žiūrėti 23-ą puslapį).

5. IŠRADIMAI

„Visos religijos, menai ir mokslai yra to paties medžio šakos. Visi šie pasiekimai yra nukreipti žmogaus gyvenimo sukilnimui, pakylėjant jį nuo paprasčiausio fizinio egzistavimo sferos iki asmeninės laisvės.“

–Albertas Einšteinas

Civilizacijoms išradus naujas technologijas, atsiveria nauji keliai ir galimybės. Nuo pat *Keramikos* (Pottery) iki *Kosminio skrydžio* (Space Flight), ši pažanga turi potencialą iš esmės pakeisti civilizacijos. Išradimų fazės metu, žaidėjai gali pasisavinti šias technologijas, kurias reprezentuoja technologijų kortos. Šioje fazėje, kiekvienas žaidėjas gali pasirinkti išrasti vieną technologijų kortą.

Kiekviena technologijų korta turi pavadinimą (A), piktogramą (B), lygį (C), ir nuo vienos iki trijų savybių (D).



Kad išrastų technologiją, žaidėjas turi galėti sumokėti minimalią prekybos kainą už technologiją ir turėti vietą jai savo civilizacijos technologijų piramidėje (žiūrėti sekantį puslapį). Jeigu abu reikalavimai įvykdomi, žaidėjas padeda pasirinktą technologijos kortą savo technologijų piramidėje užverstą. Kai visi žaidėjai yra pasirinkę savo technologijų kortas tam ėjimui, visos išrastos technologijų kortos yra vienu metu atverčiamos.

Žaidėjo išrasta technologija veikia tik tą žaidėją. Jei Roma išranda *Inžineriją* (Engineering), tai dar nereiškia, jog Egiptas taip pat ją išmoka. Kiekvienas žaidėjas turi išrasti technologijų kortas individualiai savo technologijų piramidei.

PREKYBOS KAINA

Žaidėjas turi turėti tam tikrą minimalų prekybos kiekį ant savo prekybos disko tam, kad galėtų išrasti technologiją (priklausomai nuo technologijos lygio). Žaidėjui reikia bent 6 prekybos, kad išrasti I-ojo lygio technologiją. Šis slenkstis yra nurodytas ant žaidėjo prekybos disko, skaičių 6 pakeičiant į „I“ ir taip reprezentuojant I-ojo lygio technologiją. Po to kiekvienas technologinis lygis kainuoja 5 prekybos vienetais daugiau (11 už II-ąjį lygį, 16 už III-ąjį lygį, 21 už IV-ąjį lygį ir 26 už V-ąjį lygį). Šie aukštesnių technologijų lygiai yra pažymėti ant prekybos disko tokiu pat būdu.

Išrandant technologiją panaudojamas visas likęs žaidėjo prekybos kiekis, nesvarbu kiek prekybos jis turėjo prieš išradimą. Vienintelė šios taisyklės išimtis yra žaidėjams, turintiems monetų. Monetos leidžia žaidėjui pasilikti po 1 prekybos vieneta po technologijos išradimo už kiekvieną jo turimą monetą. Monetų turėjimas niekuomet nepadidina žaidėjo turimos prekybos kiekio; jis tik leidžia žaidėjui išlaikyti jau turimą prekybą. Detalų monetų aprašymą rasite 26-ame puslapyje.

Pavyzdys nr. 1: žaidėjas nori išrasti Buriavimą (Sailing), kuris yra II-ojo lygio technologija. Jis pasižiūri į prekybos diską ir mato, kad II-ojo lygio technologijoms reikia bent 11 prekybos. Laimei, žaidėjas turi 18 prekybos (ir reikalingos vietos technologijų piramidėje), tad jis susimąžina savo prekybą iki 0 ir išmoksta *Buriavimo* (Sailing) technologiją.

Pavyzdys nr. 2: jei tas pats žaidėjas iš pavyzdžio nr. 1 turėtų keturias monetas, jis po *Buriavimo* (Sailing) išradimo pasilikėtų 4 prekybos vienetus.

TECHNOLOGIJŲ PIRAMIDĖ

Antras reikalavimas, kurį žaidėjas turi atitikti išmokdamas naują technologiją yra turėti reikiamos vietos savo technologijų piramidėje naujai technologijai padėti. I-ojo lygio technologijos kortos visuomet gali būti padedamos žaidėjo technologijų piramidėje, jos suformuoja apatinę piramidės eilę. Tačiau kai žaidėjas išmoksta II-ojo lygio technologiją, ji turi būti padedama virš dviejų I-ojo lygio technologijų kortelių, jau esančių jo piramidėje. Panašiai ir III-ojo lygio technologijų kortos turi būti padedamos virš dviejų II-ojo lygio technologijų kortų jo piramidėje, ir taip toliau. Žemesnio lygio technologijų kortos reprezentuoja pagrindą aukštesnio lygio technologijoms. Kai žaidėjo technologijų piramidė auga, ji primena tikrą piramidę, kaip parodyta apačioje ir „Technologijų piramidės“ šoniniame skyrelyje 11-ame puslapyje.



Aukščiausiojo lygio technologija yra *Kosminis skrydis* (Space Flight) V-ame lygyje. Jei žaidėjas išranda šią technologiją, jis iš karto laimi žaidimą, pasiekdamas technologinę pergalę. Verta pažymėti, kad mažiausias I-ojo lygio technologijų kortų kiekis, reikalingas pasiekti V-ąjį lygį yra penkios (ir bent 15 technologijų iš viso yra reikalingos norint pasiekti technologinę pergalę, žiūrėti 22-ą puslapi).

Išimtis: civilizacijos startinė technologija yra visuomet padedama apatinėje jos technologijų piramidės eilėje nepriklausomai nuo tikrojo jos lygio.

TECHNOLOGIJOS KORTŲ SAVYBĖS

Kiekviena technologija, kurią žaidėjas išmoksta, duoda tam tikrus privalumus, kurie gali būti tam tikrų dalykų gamybos „atrakinimas“, jau esamų dalykų ar savybių patobulinimas, ar naujų galimybių suteikimas. Šie technologijos kortų duodami privalumai yra paaiškinami detaliau sekančiuose skyreliuose.

KARINIŲ DALINIŲ, PASTATŲ IR VALDYMO FORMŲ ATRAKINIMAS

Kai žaidėjas išmoksta technologiją, nurodančią naujo karinio dalinio tipą, pastatą ar valdymo formą, jis iš karto gauna galimybę gaminti tą karinį dalinį ar pastatą ar pakeisti valdymo formą į naująją. Tai vadinama dalyko **ATRAKINIMU**. Žaidimo pradžioje, visos figūrėlės, trys baziniai karinių dalinių tipai (artilėrija, pėstininkai, kavalerija) ir Despotizmo (Despotism) valdymo forma yra „atrakintos“. Visa kita turi būti „atrakinama“ per technologijų išradimą.

Pavyzdys: *Istatymų kodekso* (Code of Laws) technologija (parodyta apačioje) atrakina *Prekybinio posto* (Trading Post) pastatą (kortelėje apačioje dešinėje) ir *Respublikos* (Republic) valdymo formą (viršuje dešinėje), ir leidžia žaidėjui gaminti Prekybinius postus bei keisti santvarką į *Respubliką*.



KARINIŲ DALINIŲ TOBULINIMAS

Kai žaidėjas išmoksta technologiją su karinio dalinio patobulinimo galimybe, jis pasižiūri, ar jau neturi geresnio patobulinimo tam karinio dalinio tipui. Jei ne, jis suranda karinės technologijos žymeklį jų patobulinto karinio dalinio tipui ir padeda jį žemiau atitinkamos dalinių kaladės turgaus lentoje, taip parodydamas, kad jo kariniai daliniai (to tipo) buvo patobulinti (ar apverčią esantį ten žymeklį, jei naujasis rangas yra jo apačioje).

Pastaba: 2-asis rangas pavaizduotas kiekvieno 1-ojo rango karinės technologijos žymeklio antroje pusėje, o 3-asis ir 4-asis rangas (pažymėtas žvaigžde) atitinkamai pavaizduotas ant skirtingų antrojo karinės technologijos žymeklio pusių.

Pavyzdžiui, kai žaidėjas išranda *Kavaleriją* (Chivalry), jis pasižiūri, ar jo kavalerijos dalinių karinės technologijos žymeklis nėra aukštesnis už 2-ąjį rangą (pažymėtą dviem brūkšniais). Jei ne, jis apverčia savo kavalerijos karinės technologijos žymeklį 2-ojo rango puse į viršų.



Visi to tipo kariniai daliniai, kuriuos žaidėjas yra pagaminęs, yra iš karto automatiškai patobulinami. Tačiau po dalinio patobulinimo žaidėjas jau turi mokėti naują, aukštesnę kainą, norėdamas pagaminti naujų to tipo karinių dalinių.

Tęsiant ankstesnį pavyzdį: dabar, kai žaidėjo kavalerijos daliniai yra *Riteriai* (Knights), naujų kavalerijos dalinių pagaminimas kainuoja 7 ⚔ vietoje 5 ⚔, tačiau visi žaidėjo jau turimi kavalerijos daliniai automatiškai patobulinami į *Riterius*.

PASTATŲ TOBULINIMAS

Kai kurie pastatai turi bazinę ir patobulintą formą, pavyzdžiui *Grūdų saugykla* (bazinė) ir *Akvedukas* (patobulinta). Šie pastatai yra pavaizduoti ant tų pačių žymeklių viršaus ir apačios. Žiūrėdami į turgaus lentą matome, kad patobulinti pastatai turi rodyklę prie jų pavadinimų. Kai žaidėjas išmoksta technologiją, „atrakinančią“ patobulintą pastatą, jis tuoj pat apverčia atitinkamus bazinius pastatus, kuriuos jau yra pastatęs savo miestuose. Taigi, kai žaidėjas išmoksta *Inžineriją* (Engineering), kuri „atrakina“ *Akvedukus* (Aqueduct), jis apverčia visas jau pastatytas *Grūdų saugyklas* (Granary), taip iš karto patobulindamas jas į *Akvedukus*.



Tačiau, kaip ir karių tobulinimo atveju, kai žaidėjas „atrakina“ patobulintą pastato versiją, jis nebegali statyti bazinės pastato versijos ir privalo statyti naująjį, daugiau kainuojantį pastatą.

Tesiant ankstesnį pavyzdį: kai žaidėjas išmoksta *Inžineriją*, jis nebegali statyti *Grūdų saugyklų* už 5 ⚔, dabar jis privalo statyti brangiau kainuojančius *Akvedukus* už 8 ⚔.

Pastaba: žaidėjas neprivalo būti išradęs technologijos, „atrakinančios“ bazinį pastato variantą tam, kad išrastų technologiją, kuri „atrakina“ patobulintą to pastato variantą.

RESURSŲ SAVYBĖS

Daug technologijos kortų, tokių kaip *Valiuta* (Currency), turi ant jų nurodytas savybes, kurios leidžia žaidėjams panaudoti resursų žetonus, tam, kad pasinaudotų jomis. Šios savybės vadinamos **RESURSŲ SAVYBĖMIS**. Kiekviena resursų savybė turi nurodytus (A) resurso ar resursų, reikalingų jai panaudoti, paveikslėlius (klaustukas žymi bet kurį pasirinktą žaidėjo resursą), (B) fazę, kurioje savybė gali būti panaudota, ir (C) pačią savybę.



Pavyzdžiui, *Valiutos* (Currency) korta, parodyta viršuje, leidžia žaidėjui per Miesto valdymo fazę išleisti vieną *smilkalų* (Incense) resurso žetoną tam, kad gautų tris kultūros žetonus.

Kiekviena duotoji resurso savybė gali būti panaudota tik vieną kartą per ėimą, nesvarbu kiek resurso žetonų žaidėjas turėtų. Tačiau, jei žaidėjas yra išradęs kelias technologijas su panašiomis resursų savybėmis (tokias kaip *Valiuta* ir *Kavalerija*), tada kiekviena jų gali būti panaudota kartą per ėimą.

KITOS SAVYBĖS

Kiti sugebėjimai, kuriuos gali duoti technologijų kortos, yra pagerintos savybės, tokios kaip keliavimo greitis (*Jodinėjimas* – Horseback riding) ar grupavimo limitai (*Mūrininkystė* – Masonry) ir nuolatiniai gebėjimai, tokie kaip galimybė padalinti miesto produkciją, kad būtų gaminami du dalykai (*Inžinerija* – Engineering). Visų ikonėlių ant technologijų kortų aprašymas yra šios taisyklių knygos galiniame viršelyje.

PERGALĖ ŽAIDIME

Kaip jau trumpai paminėta anksčiau, yra keturi būdai, kaip laimėti *Sido Meierio Civilizaciją: Stalo žaidimą*. Tam kad civilizacija pasiektų šlovę, kiekvienas metodas reikalauja iš jos susikonscentruoti ties skirtingais žaidimo aspektais.

KULTŪRINĖ PERGALĖ

Kultūrinė pergalė pasiekama išleidžiant pakankamai kultūros ir prekybos taškų ir paeinant kultūros eilute ant turgaus lentos iki paties galo (žiūrėti 17-18 puslapius). Kai tik žaidėjas įžengia į laukelį, pažymėtą „Kultūrinė pergalė“ („Culture Victory“), jis laimi žaidimą. Žaidėjas, norintis pasiekti kultūrinę pergalę, turėtų didžiausią dėmesį skirti kultūros ikonėlėms savo miestuose ir miestų pašventimu menams. Vėliau žaidėjas turės įsitikinti, kad jo miestai produkuoja ir pakankamą kiekį prekybos. Technologijos, „atrakinančios“ kultūrą produkuojančius pastatus (tokios kaip *Teologija* – Theology), ar turinčios su smilkalų resursu susijusių savybių (kaip *Valiuta* – Currency) yra labiausiai tinkamos tokiame pergalės tipui. Tam tikri kultūrą produkuojantys pasaulio stebuklai, kaip *Stounhendžas* (Stonehenge), taip pat gali pagelbėti.

TECHNOLOGINĖ PERGALĖ

Technologinė pergalė yra pasiekama išrandant *Kosminio skrydžio* (Space Flight) technologiją, kuri yra vienintelė 5-ojo lygio technologija žaidime. Reikia bent penkių 1-ojo lygio, keturių 2-ojo lygio, trijų 3-ojo lygio ir dviejų 4-ojo lygio technologijų, kad išrastum *Kosminį skrydį*, tai reiškia, kad technologinei pergalėi pasiekti reikia bent 15 technologijų. Žaidėjas, norintis pasiekti technologinę pergalę, turėtų didžiausią dėmesį atkreipti į prekybos ikonėles savo miestuose ir rasti būdus, kaip išradinėti daugiau nei kartą per ėimą (pavyzdžiui, per kultūros įvykių korteles). Technologijos, „atrakinančios“ prekybą produkuojančius pastatus (kaip *Teisyno* – Code of Laws) ar tokios, kurios turi prekybą generuojančias savybes (kaip *Jodinėjimas* – Horseback riding) yra pačios naudingiausios tokio tipo pergalėi pasiekti. Pasaulio stebuklai, kurie padeda išradimams, tokie kaip *Laisvės statula* (Statue of Liberty), taip pat naudingi.

EKONOMINĖ PERGALĖ

Ekonominė pergalė iškovojoama pasiekus 15 monetų žymę ant žaidėjo ekonominio disko. Monetos yra gaunamos iš žemėlapių kvadratų ir pastatų (žiūrėti skyrelį „Monetos žemėlapyje“ 26-ame puslapyje) ar iš technologijų (žiūrėti „Monetų žetona“ 26-ame puslapyje).

Žaidėjas, norintis laimėti ekonominę pergalę, turėtų aktyviai naudotis įvairiais skirtingais žaidimo aspektais, įskaitant prekybą, resursus, kovą ir kultūrą. Monetos gali būti gaunamos iš pastatų (tokių kaip bankai), tačiau didelis žaidėjo monetų kiekis turės ateiti iš skirtingų užduočių darymo, nurodytų tam tikrose technologijose. *Keramika* (Pottery), *Teisynas* (Code of Laws), *Spausdinimo mašina* (Printing Press) ir *Demokratija* (Democracy) – visos jos leidžia žaidėjui gauti monetų iš tam tikrų užduočių vykdymo. Taip pat, kai kurie pasaulio stebuklai, tokie kaip *Panamos kanalas* (Panama Canal) yra naudingi monetų akumuliacijai.

KARINĖ PERGALĖ

Karinė pergalė yra iškovojoama užkariavus kitų žaidėjų sostines (žiūrėti skyrelį „Kova“ žemiau). Tam tikslui pasiekti būtina sutelkti karines pajėgas ir išvystyti karines technologijas.

Žaidėjas, norintis laimėti karinę pergalę turėtų didinti savo karinę galią. Į tai įeina karinių pajėgų telkimas ir jų tobulinimas karinių technologijų (tokių kaip *Parakas* – Gunpowder) pagalba, figūrėlių grupavimo limito didinimas (su tokiomis technologijomis, kaip *Biologija* – Biology) ir kitų jėgos premijų kovai akumuliacijos (*Akademija* – Academy). Žaidėjai turėtų atkreipti dėmesį į kultūros įvykius, tam tikri pasaulio stebuklai, tokie kaip *Himeji samurajų pilis* (Himeji Samurai Castle) taip pat gali būti naudingi.

KITOS TAISYKLĖS

Šiame skyriuje rasite papildomas žaidimo taisykles.

KOVA

„Didžiausi dienos klausimai bus išspręsti ne kalbomis ir daugumos sprendimais... bet geležimi ir krauju.“

–Otto von Bismarckas

Mūšis – dviejų civilizacijų kova dėl dominavimo. Kai kariuomenės figūrėlė pajuda į kvadratą, kuriame yra kaimo žymeklis, priešo kariuomenės figūrėlė, ar priešo miestas, mūšis įvyksta. Žaidėjas, kurio kariuomenės figūrėlė įeina į kvadratą, yra **ATAKUOJANTIS**, o žaidėjas, kurio figūrėlė ar miestas yra puolami, yra **BESIGINANTIS**. Jei atakuojantysis užpuola kaimą, žaidėjas atakuojančiojo kairėje tampa besiginančiu. Apskritai, atakuojantis žaidėjas turi šioji tokį pranašumą kovoje, kadangi jo pusėje yra netikėtumo faktorius. Kai kova prasideda, atakuojantis ir besiginantis žaidėjai atlieka šiuos veiksmus:

1. MŪŠIO PAJĖGŲ SURINKIMAS

Atakuojantis ir besiginantis sumaišo savo nuolatinių pajėgų kortas ir **atsitiktine tvarka** traukia tiek karinių pajėgų kortų, koks yra jų **KOVOS RANKOS DYDIS**. Žaidėjo kovos rankos dydis prasideda nuo trijų ir gali būti padidinamas šiais būdais:

- +2 rankos dydžiui už kiekvieną draugišką kariuomenės figūrėlę kvadrato neskaičiuojant pirmos (atsiminkite, kad žaidėjas negali viršyti jo civilizacijos grupavimo limito).
- +1 rankos dydžiui jei valdymo forma yra *Fundamentalizmas* (Fundamentalism).
- +3 rankos dydžiui, kai ginamas miestas ar sostinė.

Karinio dalinio korta turi keturias skirtingas puses, kaip parodyta apačioje. Kiekviena pusė turi karinio dalinio pavadinimą (A), karinį rangą (B), jėgos reikšmę (C), efektyvumo simbolį (D), ir dalinio tipą (E).



Kai dalinio korta naudojama mūšyje, žaidėjas naudoja tik tą pusę, kuri atitinka karinės technologijos žymeklį. Tarkime, jei žaidėjo kavalerijos karinės technologijos žymeklis yra 2-ojo rango (pusė su dviem brūkšniais), tas žaidėjas kreipia dėmesį tik į savo kavalerijos dalinių 2-ojo rango pusę – šiuo atveju, „Riterio“ (Knight) pusę. Pavyzdžiui, dalinio apačioje karinė jėga būtų lygi 2.



Pastaba: Pirmieji trys karinių technologijų rangai yra reprezentuojami vienu, dviem ar trimis brūkšniais, kai tuo tarpu ketvirtasis rangas yra žymimas žvaigždute.

Po to kai žaidėjai išsitraukia savo mūšio pajėgas, jie gali pasukti savo kortas taip, kad kiekvienos kortos viršutinis kraštas atitiktų žaidėjų naudojamo karinio dalinio rangą. Žaidėjo mūšio pajėgų kortos yra laikomos rankoje ir nerodomos priešininkui iki pat jų įžaidimo mūšyje.

1-as patarimas: žaidėjo kovos rankos dydis yra vienas geriausių jėgos mūšyje indikatorius, bet tik jei žaidėjas iš tikrųjų turi pakankamai karinių dalinių savo nuolatiniuose pajėgose, kad ja pasinaudoti. Žaidėjai visada turėtų stengtis savo nuolatiniuose pajėgose turėti karinių dalinių skaičių, atitinkantį, ar viršijantį jų numatomos kovos rankos dydį.

2-as patarimas: kaip yra pavojinga turėti per mažai karinių dalinių, taip pat gali būti negerai ir turėti jų per daug. Kadangi žaidėjo mūšio pajėgos yra pasirenkamos atsitiktine tvarka iš jo nuolatinių pajėgų, per didelio karinių dalinių skaičiaus turėjimas sumažina žaidėjo šansus išsitraukti tuos dalinius, kurių dalyvavimo mūšyje jis tikrai nori.

2. KOVOS PREMIJŲ SKAIČIAVIMAS

Toliau, žaidėjai pasižiūri, ar kuri nors pusė turi kokių nors kovos premijų. Jei taip, žaidėjas su aukščiausią kovos premiją paima premijinę kovos kortą ir padeda priešais save, pasuktą taip, kad ji būtų nustatyta ties jo kovos premijos verte, iš jos atėmus priešininko kovos premijos vertę. Tarkime, jei vienas žaidėjas turi +12 premiją, o kitas žaidėjas turi +8 premiją, pirmasis žaidėjas gauna premijinę kovos kortą, pasuktą į jos +4 pusę. Galimos kovos premijos yra šios:

- +2 už kiekvieną žaidėjo pastatytą *Kareivines* (Barracks)
- +4 už kiekvieną žaidėjo pastatytą *Akademiją* (Academy)
- +4 už kiekvieną žaidėjo *Didį generolą* (Great General) žemėlapyje
- +6 jei ginama miestas, kuris nėra sostinė
- +12 jei ginama sostinė
- +4 jei ginama sostinė ar miestas su sienomis (prisideda prie bet kurios iš dviejų miestų premijų).

Patarimas: kiekviena +4 vertės kovos premija yra lygi maždaug vienam kariniui daliniui. Nors karinių dalinių jėga kinta žaidimo metu, tai yra lengva ir pakankamai tiksli praktinė taisyklė, kurią žaidėjams vertėtų atsiminti.

3. DALYVAVIMAS MŪŠYJE

Dabar, pradėdant nuo besiginančiojo, vėliau besikeičiant, kiekvienas žaidėjas turi sužaisti po karinį dalinį iš savo mūšio pajėgų atverstą tarp abiejų žaidėjų ant stalo tol, kol abu žaidėjai bus sužaidę visais kariniais daliniais iš savo mūšio pajėgų.

Išimtis: jeigu atakuojantis žaidėjas puola miestą su sienomis, jis, o ne besiginantis žaidėjas turi įžaisti karinį dalinį pirmasis.

Kai žaidėjas įžaidžia pirmą karinį dalinį mūšyje, jis sukuria taip vadinamą **FRONTĄ**. Po to, kiekvieną kartą žaidėjui įžaidžiant karinį dalinį, jis turi arba pradėti naują frontą, arba atakuoti priešą frontą (jei toks egzistuoja).

NAUJO FRONTO SUKŪRIMAS

Naujo fronto sukūrimas yra tiesiog karinio dalinio įžaidimas neatakuojant kito dalinio. Naujai sužaistas dalinys lieka žaidime, kol yra sunaikinamas ar iki mūšio pabaigos. Fronte niekada negali būti daugiau nei vienas karinis dalinys.

1-as pavyzdys: apačioje, žaidėjas A įžaidžia 3 stiprumo kavaleriją. Žaidėjas B, nenorėdamas jos atakuoti, įžaidžia 2 stiprumo kavaleriją žemiau jos naujame fronte. Kadangi abiejuose frontuose nėra kitų karinių dalinių, atakų neįvyksta.



KARIUOMENĖS IR KARINIAI DALINIAI

Vienas iš *Sido Meierio Civilizacijos: Stalo žaidimo* esminių karinių konceptų yra skirtumas tarp kariuomenių ir karinių dalinių.

Kariuomenės yra plastikinės figūrėlės, kurios juda žemėlapyje, nurodydamos žaidėjo karinių pajėgų buvimą. Tačiau be karinių dalinių kariuomenės neturi jokios galios ir beveik neįmanoma, kad žaidėjas laimėtų mūšį.

Kariniai daliniai yra kvadratinės kortos, kurios naudojamos mūšio baigčiai nulemti. Jie reprezentuoja žaidėjo karinių pajėgų stiprumą. Tačiau kariniai daliniai patys savaime neturi lokacijos žemėlapyje ir negali būti naudojami už žaidėjų miestų ribų be kariuomenės.

Taigi, žaidėjui reikia ir kariuomenių, ir karinių dalinių, tam, kad iškovotų pergalę mūšyje.

PRIEŠININKO FRONTO PUOLIMAS

Norėdamas užpulti jau esantį frontą, žaidėjas padeda savo karinio dalinio kortą priešais atverstą priešininko karinį dalinį, jau įžais tą mūšyje. Dvi karinių dalinių kortos tuoj pat atakuoja viena kitą. Kiekviena dalinio korta padaro tokį skaičių **SUŽEIDIMŲ** kitam daliniui, koks yra jos **STIPRUMAS**. Bet kuris karinis dalinys, kuris patiria sužeidimų kiekį, lygų jo stiprumui, yra tuoj pat sunaikinamas ir sugrąžinamas atverstas į karinių dalinių krūvelės apačią – tos krūvelės, iš kurios jis buvo paimtas. Jei karinis dalinys išgyvena ataką, sužeidimų žetonai yra padedami ant kortos, kad nurodytų padarytą žalą.

Visi sužeidimai dingsta mūšio pabaigoje.

2-as pavyzdys: šį kartą, žaidėjo B karinis dalinys, kurio stiprumas yra 2, yra įžaidžiamas pirmas. Žaidėjas B, turintis 3 stiprumo karinį dalinį savo rankoje, įžaidžia jį į 2 stiprumo dalinio frontą, taip jį užpildamas. 3 stiprumo dalinys padaro tris sužeidimus silpnesniam daliniui, jį sunaikindamas, ir patiria du sužeidimus. Tokia žala nėra pakankama, kad sunaikintų 3 stiprumo dalinį, todėl ant jo yra padedami du sužeidimų žetonai, kad žala būtų užfiksuota. Jei šis karinis dalinys išgyvens iki mūšio pabaigos, tada jis pilnai pagis.



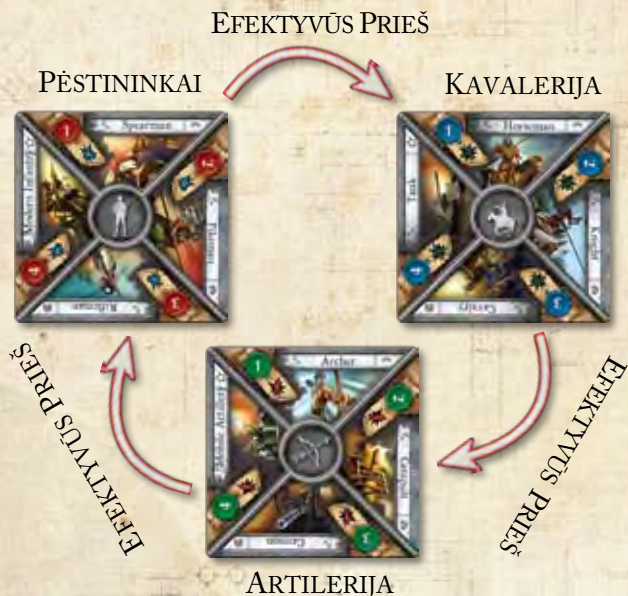
Net jei karinis dalinys prieš tai buvo sužeistas, jis bet kuriam jį puolančiam kariniui daliniui vis tiek padaro tiek sužeidimų, koks yra jo pilnas stiprumas.

3-as pavyzdys: po 2 stiprumo karinio dalinio sunaikinimo 3-ame pavyzdyje, žaidėjo A sužeistas 3 stiprumo karinis dalinys yra užpuolamas kito 3 stiprumo karinio dalinio, kurį įžaidžia žaidėjas B. Nors jis vis dar turi du sužeidimus, žaidėjo A karinis dalinys vis tiek padaro pilną žalą žaidėjo B daliniui. Šiuo atveju, abu kariniai daliniai yra sunaikinami, kadangi padaro po tris sužeidimus vienas kitam.



KARINIŲ DALINIŲ EFEKTYVUMAS

Ne visi karinių dalinių tipai yra vienodai pajėgūs prieš visus kitus karinių dalinių tipus. Iš tiesų tarp artilerijos, pėstininkų ir kavalerijos egzistuoja šulinio–žirklių–popieriaus pobūdžio santykis, kaip parodyta apačioje:



Šis santykis yra nurodomas ant karinio dalinio kortų jų **EFEKTYVUMO SIMBOLIAIS**. Pavyzdžiui, pėstininkai yra ypač efektyvūs prieš kavaleriją (pvz. ietininkai (pikemen) prieš riterius (knights), todėl pėstininkų daliniai turi kavalerijos dalinių simbolį kaip jų efektyvumo simbolį. Kai karinis dalinys **puola** ar **yra puolamas** dalinio, kurį jis turi pavaizduotą ant jo kortos kaip efektyvumo simbolį, jis „**KOZIRIUOJA**“ tą dalinį, padarydamas jam žalą dar prieš tai, kol tą gali padaryti jis. Jei ši žala sunaikina „nukoziriuotą“ karinį dalinį, jis jį „koziriuojančiam“ daliniui žalos atgal nepadaro, kadangi yra sunaikinamas dar prieš tai, kol tai gali padaryti.

4-as pavyzdys: ankstesniame, 3-ame pavyzdyje, jei žaidėjo B atakuojantis 3 stiprumo dalinys būtų buvęs pėstininkas, jis būtų „nukoziriuavęs“ žaidėjo A sužeistąjį karinį dalinį. Taigi, žaidėjo B karinis dalinys pirmiausiai padarytų 3 sužeidimus, sunaikindamas sužeistąjį karinį dalį prieš tai, kol jis galėtų atakuoti atgal, ir išgyventų ataką nepatyręs nei vieno sužeidimo.



Patarimas: akivaizdu, kad žaidėjas, kurio kariniai daliniai yra dažnai „nukoziriuojami“ mūšio metu, yra nepalankioje padėtyje. Žaidėjai turėtų stebėti, kokius karinius dalinius gamina kita žaidėjai ir atitinkamai reaguoti.

SUGEBĖJIMAI MŪŠYJE

Kai kurios technologijų kortelės turi resursų savybių, kurios naudojamos mūšio metu. Šie sugebėjimai visą laiką naudojami prieš arba po priešininko fronto puolimo, puolimo metu niekada – netgi jei kai kurie jų efektai gali išlikti atakos metu.

AVIACIJOS DALINIAI

Jei žaidėjas išmoka *Skrydžio* (Flight) technologiją, jis gali gaminti aviacijos dalinius. Aviacijos daliniai yra labai galingi (jų stiprumas varijuoja nuo 5 iki 7), jie negali „koziriuoti“ ar būti „nukoziriuoti“ jokio kito karinio dalinio. Tai reiškia, kad aviacijos daliniai patikimai daro žalą – nesvarbu, prieš kokius priešus jie kovotų.

4. MŪŠIO BAIGTIES IŠSIAIŠKINIMAS

Kai abu žaidėjai sužaidė visomis savo mūšio pajėgomis, mūšis yra baigtas. Pirmiausiai, nuo išlikusių karinių dalinių yra nuimami visi sužeidimai. Tada, kiekvienas žaidėjas susumuoja visų savo išlikusių karinių dalinių stiprumą, pridėdamas kovos premijos kortos vertę (jei ją turi). Žaidėjas su aukščiausiu stiprumo verte laimi mūšį, jeigu vertės lygios – laimi besiginantysis.

LAIMĖTOJO FIGŪRĖLIŲ NETEKTYS

Tada laimėtojas praranda vieną kariuomenės figūrėlę kvadrato už kiekvienus du mūšyje žuvusius karinius dalinius. Žaidėjo paskutinė kariuomenės figūrėlė tokiu būdu niekada negali būti prarandama.

LAIMĖTOJO GROBIS

Mūšio laimėtojas gauna apdovanojimą, priklausomai nuo pralaimėtojo aplinkybių mūšyje.

Jei pralaimėtojas turėjo vieną ar daugiau figūrėlių kvadrato:

Pralaimėtojo figūrėlės tame kvadrato yra sunaikinamos ir nuimamos nuo žaidimo lentos (nors jos gali būti vėliau vėl pagaminamos). Laimėtojas tada gali pasirinkti vieną iš šių dalykų iš pralaimėtojo:

- Iki trijų prekybos taškų nuo pralaimėtojo prekybos disko
- Iki trijų kultūros žetonų
- Bet kurį resurso žetoną (užversti trobelių ir kaimų žetonai gali būti pasirinkti, tačiau laimėtojas negali pasižiūrėti į jų apačias prieš pasirinkdamas).

Jei pralaimėtojas gynė vieną iš savo miestų (ne sostinę):

Pralaimėtojo miestas yra sugriauamas. Jo miesto žymeklis yra sugrąžinamas ant žaidėjo civilizacijos lapo. Jo apylinkių pastatai yra sugrąžinami atgal į turgų, visi apylinkių stebuklai ar didžios asmenybės yra sugrąžinamos į žaidimo dėžę ir žaidime nebedalyvauja. Laimėtojo figūrėlės lieka kvadrato, kuriame buvo miesto centras, ir laimėtojas tada gali padaryti **vieną** iš šių dalykų:

- Išmokti vieną iš pralaimėtojo technologijų, kurių laimėtojas dar nežino, nemokant prekybos mokesčio. Laimėtojas turi turėti tinkamą vietą savo technologijų piramidėje, kad tai padarytų (žiūrėti 21-ą puslapį).
- Pavogti vieną iš pralaimėtojo kultūros įvykių kortų. Laimėtojas gali žiūrėti tik į pasirenkamų kortų nugarėles.
- Pavogti iki dviejų resursų žetonų iš pralaimėtojo. Užversti trobelių ir kaimų žetonai gali būti pasirinkti, tačiau laimėtojas negali jų prieš pasirinkdamas pasižiūrėti.

Jei pralaimėtojas gynė savo sostinę:

- Laimėtojas iš karto laimi žaidimą, iškovodamas karinę pergalę.

Patarimas: kadangi pirmasis žaidėjas, užkariavęs sostinę, laimi žaidimą, žaidėjai turi būti atsargūs, kad pernelyg nesusiilpnintų savo oponentų, kai šalia sostinės yra kitos priešiškos kariuomenės.

PASĖKMĖS

Jei žaidimas nesibaigė, išlikę gyvi kariniai daliniai (priklausantys laimėtojiui ar pralaimėtojiui) yra sugražinami į jų savininko nuolatines pajėgas. Sunaikinti kariniai daliniai yra padedami atversti į atitinkamų dalinių krūvelių apačias.

Patarimas: pergalė mūšyje prieš galingą gynybą, tokią kaip sostinė ar stiprus karingas žaidėjas, reikalauja skirtingų žaidėjo mūšio rankos dydžio pastiprinimų, karinių dalinių patobulinimų, kovos premijų, ir pakankamai karinių dalinių kortų mūšio rankos užpildymui. Tačiau apdovanojimai už sėkmingas atakas yra labai reikšmingi, ir visą žaidimo baigtį gali nulemti gudrus karinis manevras.

MONETOS IR EKONOMINĖ GALIA

„Nesakyk man, kokie yra tavo prioritetai. Parodyk man, kur tu išleistum savo pinigus ir aš tau pasakysiu, kur tavo prioritetai slypi.“

—James W. Frick

Nors lyderis ir gali puoselėti dideles savo civilizacijos ambicijas, galiausiai labai mažai gali būti pasiekta be dirbančių su žemės vaisiais ir kuriančių sveiką ekonomiką žmonių sukurtos industrijos. Žaidėjas gali įgyti ekonominę galią monetų forma – monetomis, pavaizduotomis ant pastatų žymeklių ir žemėlapių lentelių, ar monetų žetonais, padėtais ant atitinkamų technologijos kortų (tokių kaip *Teisynas* – Code of Laws) kaip atlyginimas už tam tikras įvykdytas užduotis.

Kai žaidėjas gauna monetą, jis pasuka savo ekonominį diską. Jei žaidėjas vėliau prarastų tą monetą, jų ekonominis diskas turėtų atitinkamai būti pasuktas atgal.

Monetos turi du pagrindinius efektus. Pirmiausiai, kai žaidėjas išranda technologiją, jis gali pasirinkti vieną prekybos vienetą už kiekvieną savo turimą monetą. Pavyzdžiui, žaidėjui su penkiomis monetomis liktų penki prekybos taškai po technologijos išradimo. Monetos neleidžia žaidėjui pasirinkti prekybos taškų po jokio kito įvykio, tik po technologijos išradimo. Dėl to, žaidėjo prekyba vis tiek gali sumažėti žemiau jų monetų skaičiaus kai prekybos taškai yra išleidžiami produkcijos pagreitinimui ar kai jie yra atimami po pralaimėto mūšio. Turėtų būti pažymėta, jog monetų turėjimas niekada nepadidina esamos prekybos – jis tik leidžia žaidėjui pasirinkti jau akumuliuotą prekybos kiekį.

Antras svarbus efektas, kurį suteikia monetos yra toks, kad žaidėjas, kuris sukaupia 15 monetų, iš karto laimi žaidimą, pasiekdamas ekonominę pergalę (žiūrėti „Žaidimo laimėjimas“ 25-ame puslapyje).

Tam tikros technologijų kortos, tokios kaip *Kompiuteriai* (Computers) gali suteikti žaidėjams kitų gebėjimų, priklausomai nuo jų sukaupytų monetų skaičiaus.

MONETOS ŽEMĖLAPYJE

Monetos, gautos iš žemėlapių kvadratų – ar iš natūralių aukso sandėpų kalnuose ar iš kvadrato pastatyto pastato – yra turimos tik iki tol, kol žaidėjas išlaiko to kvadrato kontrolę (t. y. kvadratas randasi vieno iš žaidėjų miestų apylinkėse arba vienas iš žaidėjo skautų lieka tame kvadrate rinkdamas resursą). Jei priešas figūrėlė blokuoja kvadratą su moneta, jis prarandamas iki tol, kol priešas figūrėlė ten lieka (žiūrėti 27-ą puslapį). Panašiai būna ir jei pastatas, suteikiantis monetą žaidėjui, yra sunaikinamas – ta moneta prarandama.

MONETŲ ŽETONAI

Monetų žetonai, padėti ant technologijų kortų kaip apdovanojimai už tam tikrų užduočių įvykdymą, yra traktuojami taip pat, kaip monetos žemėlapyje, tik yra maksimalus skaičius, kiek kartų duotoji užduotis suteiks monetos žetoną. Monetų žetonai pasuka į priekį ekonomikos diską ir negali būti prarandami.

SKAUTŲ RINKIMAS

Skautai yra gyvybiškai svarbūs žaidėjo civilizacijai. Vienas iš jų kritiškai svarbių vaidmenų yra nukreipti namo prekybą, produkciją, kultūrą, monetas ir resursus iš tolimų vietovių. Kiekvieną ėimą, pradedant ėimu po to, kai jis buvo padėtas ant žemėlapių, skautas „surenka“ tai, kas yra jo užimame kvadrate. Žaidėjas Ėjimo pradžios fazės metu paskelbia, į kurį iš jo miestų skautas visa tai „siunčia“, ir yra laikoma, kad visos ikonėlės tame kvadrate (įskaitant prekybą, produkciją, kultūrą, monetas ir resursus) priklauso to miesto apylinkėms iki ėjimo pabaigos. Atitinkamai, tas miestas naudojami bet kuriomis prekybos, produkcijos ar kitomis ikonėlėmis tam ėjimui.



Miestas viršuje turi šias ikonėles:

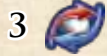


Taigi, jis prideda 3 į raudonojo žaidėjo prekybos diską kiekvieno ėjimo Prekybos fazės metu. Per Miesto valdymą, jo veiksmas gali būti panaudotas vienam iš šių trijų dalykų:

- Pagaminti dalyką, kainuojantį 5 ar mažiau
- Generuoti 1 (1 miestui, be papildomų simbolių)
- Surinkti šilko arba smilkalų resurso žetoną.

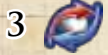
Pilnam paaiškinimui, kaip tai buvo nustatyta, žiūrėkite skyrelį „Prekybos dividendų surinkimas“ 14-ame puslapyje, ir „Miesto valdymas“ 15–18-ame puslapyje.

1-as pavyzdys: skautas, esantis miške, siunčia šio kvadrato ikonėles į anksčiau minėtą miestą, padidindamas miesto produkciją dviem vienetais ėjimui.



2-as pavyzdys: skautas, esantis ties pasaulio stebuklu, siunčia kvadrato ikonėles anksčiau minėtam miestui. Tą ėimą, miestas paskiriamas Menų plėtotei, t.y. kultūrai gauti. Dėl to, kad miestas gauna skauto užimamo kvadrato simbolius, miestas produkuoja vienu kultūros žetonu daugiau nei įprastai (iš viso du).

Turėkite omenyje tai, kad šiame pavyzdyje, nors miestas ir gauna du papildomus produkcijos taškus iš miško, tai nėra svarbu, kadangi veiksmas mieste paskiriamas Menų plėtotei, o ne produkcijai.



3-as pavyzdys: skautas, esantis kvadrate su kviečių resurso simboliu siunčia to miesto ikonėles į anksčiau minėtą miestą. Tą ėimą miestas surenka resursą, ir gali pasirinkti, ar surinkti kviečius, ar šilką, ar smilkalus, kadangi skauto užimama vieta yra laikoma priklausanti miesto apylinkėms.



BLOKADOS

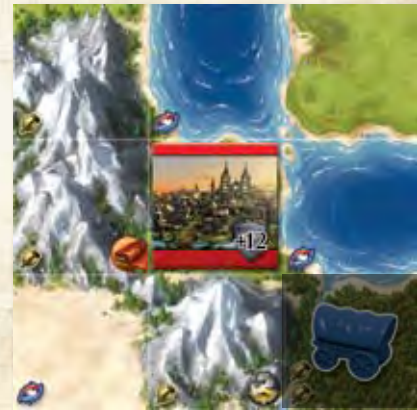
Tinkamai išdėstytos priešų pajėgos gali sutrukdyti miestui gauti kai kurias anksčiau gautas atsargas. Taip kvadratas miesto apylinkėse, kuriame yra viena ar daugiau priešų figūrėlių (skautų ar kariuomenių) negali generuoti produkcijos, prekybos, kultūros, monetų ar resursų miesto savininkui. Kvadratas gali būti blokuojamas, net jeigu jame yra pastatas ar didi asmenybė.

Pasaulio stebuklai irgi nėra apsaugoti nuo blokadų. Kol priešų figūrėlė lieka tame pačiame kvadrate kaip stebuklo žymeklis, speciali ant pasaulio stebuklo kortos esanti savybė negali būti naudojama ir to žymeklio sukuriama kultūra negali būti surenkama.

Pastatai, pasaulio stebuklai, didžios asmenybės ir skautai negali būti padėti užblokuotame kvadrate ką tik juos sukūrus / pagaminus. Kariuomenės figūrėlės gali būti padedamos į blokuotą kvadratą, bet tai padarius, iš karto įvyksta mūšis su besiginančiu blokuojančiu žaidėju (žiūrėti „Kova“ 23-ame puslapyje).

Skautas gali rinkti ikonėles blokuotame priešų miesto apylinkių kvadrate. Šiuo atveju laikoma, kad kvadratas ėjimo metu yra to miesto dalis, į kurį ikonėlės siunčiamos, o ne tai, kad pats miestas yra užblokuotas.

Pavyzdys: priešų skautas yra anksčiau aprašyto miesto apylinkėse esančiame miške ir siunčia to kvadrato ikonėles į vieną iš savo miestų. Tam ėjimui, skauto miesto produkcija yra padidinama dviem vienetais, o blokuojamo miesto produkcija dviem vienetais sumažinama.



NEBENAUDOJAMI PASAULIO STEBUKLAI

„Mano vardas yra Ozymandias, Karalių Karalius: žvelkite į mano darbus, jūs, galingieji ir netekit vilties!“

—Ozymandias, Percy Bysshe Shelley

Tam tikros technologijos (*Monarchija* – Monarchy ir *Parakas* – Gunpowder) leidžia žaidėjui nebenaudoti pasaulio stebuklo. Kai pasaulio stebuklas yra nebenaudojamas, apverskite jo kortą nugarėle į viršų, bet palikite jo žymeklį žemėlapyje. Pasaulio stebuklo speciali savybė yra neveiksni ir negali būti naudojama likusio žaidimo metu. Tačiau pasaulio stebuklo žymeklis vis dar duoda kultūros, kai miestas yra paskiriamas Menų plėtotei.

TERMINŲ ŽODYNAS

Atakuojantysis: tas, kas mūšyje pirmas pradėjo kovą judėdamas.

Atradimas: žemėlapiu lentelės atvertimo veiksmas, išleidžiant šalia esančios figūrėlės judėjimą.

Atrakintas: prieinamas pagaminimui / sukūrimui. Kariniai daliniai, santvarkos ir pastatai paprastai yra „atrankinami“ išmokstant tam tikras technologijų kortas.

Barbarai: necivilizuotos gentys, randamos kaimuose. Barbarai turi būti nugalėti tam, kad būtų galima pasiimti resursus iš kaimo. Barbarai visuomet yra 1-ojo rango ir yra kontroliuojami žaidėjo, esančio aktyvaus žaidėjo kairėje.

Blokada: įvyksta tada, kai miesto apylinkių kvadrato yra priešų figūrėlė. Priešų figūrėlės buvimas uždraudžia naudoti tą kvadratą tam miestui, kurio apylinkėse jis yra.

Didi asmenybė: iškilūs, keičiantys istoriją žmonės civilizacijose. Didžios asmenybės funkcionuoja panašiai kaip pastatai.

Frontas: vieta mūšyje. Frontą gali sudaryti tik vienas karinis dalinys iš kiekvienos mūšyje dalyvaujančių civilizacijų, kariniai daliniai tame pačiame fronte tuoj pat puola vienas kitą.

Gamtos stebuklas: žemėlapiu kvadratas, kuris yra neįprastai gražus ar įkvepiantis. Gamtos stebukai be įprastinių resursų suteikia kultūros.

Gynėjas: ta pusė mūšyje, kuri nepradėjo kovos.

Grupavimo limitas: maksimalus figūrėlių skaičius, kurį civilizacija gali pastatyti viename kvadrato. Reprezentuoja civilizacijos komunikavimo ir organizacinius sugebėjimus.

Išradimai: išradimai leidžia civilizacijoms įsisavinti naujas technologijas, kurios padeda joms tapti galingesnėmis ir efektyvesnėmis.

Kaimas: karingai nusiteikusi gentis, sutinkama žemėlapyje.

Karinis dalinys: korta, reprezentuojanti žaidėjo karinės galios dalį.

Keliavimo greitis: skaičius, nurodantis, kiek kvadratų civilizacijos figūrėlės gali pajudėti kiekvieną ėjimą.

Kariuomenė: plastikinė figūrėlė, reprezentuojanti žaidėjo karinės pajėgas.

Koziriavimas: karinis dalinys, kuris „koziruoja“ (t. y. yra efektyvus prieš) kitą dalinį, mūšyje turi galimybę pirmasis padaryti žalą.

Kultūra: civilizacijos dailės ir filosofijos progreso matas. Naudojamas daugiausiai paėjimui pirmyn kultūros eilute.

Kultūros rankos dydis: maksimalus kultūros įvykių skaičius, kuriuos vienu metu žaidėjas gali turėti rankoje.

Limituoti pastatai: pastatai, pažymėti žvaigžde. Kiekvienas miestas gali turėti tik vieną limituotą pastatą.

Miesto apylinkės: aštuoni miesto centrą supantys kvadratai. Šie kvadratai generuoja miesto prekybą, produkciją, kultūrą ir t.t.

Miesto centras: centrinis miesto kvadratas. Jis nieko neprodukuoja.

Moneta: civilizacijos ekonomikos klestėjimo matas. Leidžia civilizacijai generuoti prekybą (ir produkciją, su atitinkama technologija) efektyviau.

Mūšio pajėgos: karinių dalinių kortos, ištrauktos žaidėjų mūšio pradžioje.

Mūšio rankos dydis: karinių dalinių kortų skaičius, kurį žaidėjas išsitraukia iš jo nuolatinių pajėgų kovos pradžioje.

Nuolatinės pajėgos: kaladė, kurioje yra žaidėjo pagamintų karinių dalinių kortos. Žaidėjo mūšio pajėgos yra atsitiktine tvarka traukiamos iš jo nuolatinių pajėgų.

Pasaulio stebuklas: įspūdingas išradimas ar statinys, kuris atneša nepaprastą šlovę jį sukūrusiai civilizacijai.

Patobulinimas: technologijos savybė, kuri pagerina karinį dalinį ar pastatą, pakeičiant jį į naują karinio dalinio ar pastato tipą.

Prekyba: civilizacijos mokslinio progreso matas. Daugiausiai naudojama technologijoms išmokti.

Produkcija: civilizacijos industrijos matas. Daugiausiai naudojama gaminant ir statant naujus pastatus, karinius dalinius, figūrėles ar pasaulio stebuklus.

Reljefas: žemėlapyje yra penki skirtingi reljefų tipai: dykuma, miškas, pievos, kalnai ir vanduo. Reljefas veikia pastatų pastatymą.

Resursas: specialūs žetonai, kurie gali būti išleidžiami tam tikrų savybių, randamų ant technologijų kortų, aktyvavimui.

Resursų savybės: bet kuri savybė, kuriai aktyvuoti reikia vieno ar daugiau resursų žetonų.

Santvarka: civilizacijos valdymo forma ir aparatas. Santvarkos apsprendžia civilizacijos charakterį ir bendrinius tikslus. Laikui bėgant, civilizacija gali pereiti per daugybę valdymo formų jos charakteriui besikeičiant.

Skautas: plastikinė figūrėlė, reprezentuojanti žaidėjo civilinės pajėgas.

Sostinė: žaidėjo startinis miestas.

Stiprumas: bendras karinio dalinio kortos galios matas.

Sužeidimai: žala, padaryta kariniams daliniams mūšio metu. Nuo visų sužeidimų yra išgyjama kiekvieno mūšio pabaigoje.

Technologija: technologija reprezentuoja tam tikrą išradimą ar atradimą. Technologijos yra padedamos civilizacijos technologijų piramidėje, kai jos yra išrandamos. Kai žaidėjas technologiją išranda, jos išradimas būtent tam žaidėjui ir galioja.

Technologijų piramidė: technologijos yra grupuojamos į technologinę piramidę penkiais skirtingais lygiais. Aukštesnio lygio technologijos turi būti padėtos virš dviejų žemesnio lygio technologijų.

Trobelė: taiki gentis, sutinkama žemėlapyje.

KŪRĖJŲ SĄRAŠAS

Žaidimo kūrėjas: Kevin Wilson

Special thanks to Tom Ebert, J.R. Godwin, James Hata, Michael Hurley, Pam Vanmuijen, and Team XZZY. Additionally, a very special thanks to Sid Meier and the good people at Firaxis for letting me play with their toys.

Gamintojas: Sally Hopper

Redaktorius: Mark O'Connor

Korektūra: James Hata, Michael Hurley, Patricia Meredith

Grafinis dizainas: Andrew Navaro, WiL Springer

Meno vadovas: Zoë Robinson

Žemėlapių ir pastatų dizainas: Henning Ludvigsen

Abrahamo Lincolnio dizainas: Tom Garden

Viršelio dizainas: Jung Park

Figūrėlių dizainas: Jason Beaudoin

Papildomas dizainas buvo panaudotas iš Firaxis archyvo. Ačiū visiems dizaineriams už jų indėlį.

Žaidimo testuotojai: C. Biancheria, Bryan Bornmueller, Matt Cary, Joseph L. Casadonte Jr., Anthony Doepner, Shaun Donnelly, Ken Drake, Jean9 Duncan, Tom Ebert, J.R. Godwin, Kyle Hough, John Goodenough, Eric Hanson, James Hata, Steve Horvath, Michael Hurley, David Johnson, Sally Hopper, Troy Karkula, Evan Kinne, Jay Little, Thyme Ludwig, Walter McKinnon, Mitch Melykson, Andrew Meredith, Seana Miller, Alan R. Moon, Erin A. O'Malley, Richard Nauertz, Scott Nicholson, Mario Pawlowski, Thaadd Powell, Guy Reed, Brady Sadler, John Skogerboe, Rob Smolka, Anton Torres, Pam Vanmuijen, BreeAnn Vosberg, Peter Wocken, Kevin Wood, Michelle Zentis **Production Manager:** Eric Knight

FFG Gamybos vadovas: Michael Hurley

FFG Kūrybos vadovas: Corey Konieczka

Leidėjas: Christian T. Petersen

FIRAXIS KŪRĖJAI

Meno vadovas: Steve Ogdan

Rinkodaros vadovas: Kelley Gilmore

Jaunesnysis rinkodaros vadovas: Peter Murray

Firaxis testuotojai: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray, Brian Wade

2K KŪRĖJAI

Skaitmeninių pardavimų vadovas: Paul Crockett

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and/or foreign countries. Board game design © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1775 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, 55113, USA and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Į lietuvių kalbą taisyklės vertė: Juozas Kazlauskas, Druskininkų stalo žaidimų klubas „Board punks“
fb.com/BoardPunks, boardpunks.lt@gmail.com
Versija: 1.0.



THE FLAGSHIP TURN-BASED STRATEGY GAME RETURNS

ALL NEW FEATURES

A new hex-based gameplay map opens up exciting tactical combat and expansion strategies. City States become a new resource in your diplomatic battleground. An improved diplomacy system allows you to negotiate with fully interactive leaders. Custom music scores & orchestral recordings give Civ V the level of polish and quality you expect from the series.

COMMUNITY & MULTIPLAYER

Compete with Civ players all over the world or locally in LAN matches, mod* the game in unprecedented ways, and install mods directly from an in-game community hub without ever leaving the game. Civilization V brings community to the forefront.

BELIEVABLE WORLD

Ultra realistic graphics showcase lush landscapes for you to explore, battle over and claim as your own. Art deco influences abound in the menus and icons in the most well-designed Civ ever developed.



"My number one most anticipated game.
I will probably play Civ V for years."
- IGN, BEST STRATEGY GAME E3 2010

"Games like this remind us why it
is still good to be a PC gamer."
- GAME INFORMER, BEST OF PC,
BEST STRATEGY GAME

"A continued commitment to the elements
that make strategy gaming great."
- GAMESPY PC GAME OF SHOW,
STRATEGY GAME OF SHOW



"We won't be reachable for at least a week
after this game comes out. Sorry about that."
- ENTERTAINMENT WEEKLY.COM

"Simpler to play but deeper to master.
Civilization is back in a big way"
"Just continues to blow us away."
- GAMEPRO BEST OF E3

Best Strategy Game - Game Critics Awards
- BEST OF E3 2010

"This is a day one purchase for sure."
- 1UP BEST STRATEGY GAME

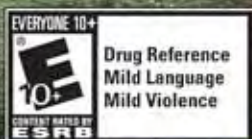
SID MEIER'S CIVILIZATION V

AVAILABLE NOW

WWW.CIVILIZATION5.COM

Find us on
Facebook

WWW.FACEBOOK.COM/CIV



TECHNOLOGIJŲ KORTŲ SIMBOLIŲ IR SAVYBIŲ REZIUOMĖ



„ATRAKINK“ PASTATĄ

Technologijos korta leidžia žaidėjui pastatyti pavaizduotą paveikslą už nurodytą kainą.



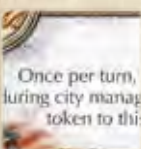
„ATRAKINK“ SANTVARKĄ

Leidžia žaidėjui pakeisti civilizacijos santvarką į nurodytąją. Tai galima padaryti nemokamai, jei santvarka keičiama sekantį po jos atrakinimo ėjimą, kitu atveju žaidėjas pirmiausiai turi pakeisti civilizacijos santvarką į *Anarchiją* (Anarchy).



PADIDINK KULTŪROS RANKOS DYDĮ

Padidina žaidėjo kultūros rankos dydį viena korta. Kelios technologijos su šia savybe sumuojasi.



NUOLATINIS GEBĖJIMAS

Technologijos korta visam laikui duoda žaidėjui nurodytą gebėjimą. Gebėjimas gali būti naudojamas taip dažnai, kaip žaidėjas nori, nebent nurodyta kitaip.



PATOBULINK PASTATĄ

Nurodo pilka strėlytė pastato pavadinimo kairėje. Technologijos korta leidžia žaidėjui statyti pavaizduotą paveikslą už nurodytą kainą, ji patobulina visus tam tikro tipo (žiūrėti turgaus lentoje) žaidėjo pastatytus pastatus į šį pastato tipą.



PATOBULINK KARINĮ DALINĮ

Upgrades all unit cards of the indicated type to the listed rank. Units never decrease in rank, and ranks may be skipped.



GAUK MONETĄ

Žaidėjas gauna vieną monetą, kai technologija yra išmokstama.



RESURSO SAVYBĖ

Technologijos korta leidžia žaidėjui išleisti pavaizduotą resursą tam, kad aktyvuotų pažymėtą savybę per nurodytą ėjimo fazę. Resursų savybės gali būti panaudojamos tik vieną kartą per ėjimą.

Resursai, kurie gali būti pavaizduoti ant technologijų kortų:



SMILKALAI



GELEŽIS



ŠILKAS



ŠNIPAS



URANAS



KVIEČIAI



BET KURIS RESURSAS

INDEKSAS

Anarchija, žiūrėti Santvarkos

Auksinė taisyklė 8

Barbarai 20

Blokados 27

Civilizacijos lapo aprašymas 7

Didžios asmenybės 18

Gavimas iš kaimų 20

Ėjimo pradžios fazė 13–14

Apžvalga 13

Naujų miestų statymas 13

Išradimų fazė

Apžvalga 13

Technologijų piramidė 11, 21

Išradimo prekybos kaina 21

Judėjimas

Miestai 20

Vandens peržengimas 19

Žemėlapiu lentelių atradimas 19–20

Priešų figūrėlės 20

Trobelių ir kaimų tyrinėjimas 20

Grupės 19

Grupavimo limitas 19

Kaimai

Padėjimas 19

Tyrinėjimas 20

Barbarai 20

Kariniai daliniai

Apžvalga 23

Mūšyje 24

Gamyba 16

Palyginimas su kariuomenėmis 24

Komponentai 3–6

Kova

Aviacija 25

Sugebėjimai mūšyje 25

Mūšio rankos dydis 23

Premijos 23

Frontai ir puolimai 24

Pralaimėjimai ir grobis 25

Baigties išsiaiškinimas 25

Koziravimas 25

Kultūra

Blokados 27

Surinkimas, žr. Paskyrimas Menų plėtotei

Grobis 25

Skautų rinkimas 26

Išleidimas 17

Kultūros eilutė

Paėjimas 17

Laukeliai 18

Kultūros įvykiai

Gavimas 17–18

Rankos dydis 17

Miestų sienos, žr. Pastatai

Miesto valdymo fazė

Apžvalga 15

Pašventimas menams 17

Produkcija

Pastatų 16

Figūrėlių 15–16

Karinių dalinių 16

Pasaulio stebuklų 17

Kariuomenės

Judėjimas 19

Produkcija 15

Palyginimas su kariniais daliniais 24

Monetos 26

Naujų miestų statymas 13

Statymo apribojimai ir pavyzdys 13

Pasaulio stebuklai

Nuolaidos 17

Nebenaudojimas 27

Statymas 17

Pastatai

Miestų sienos 17

Limituoti 17

Konstrukcija 16

Pakeitimas 17

Reljefo apribojimai 16

Paskyrimas Menų plėtotei 17

Pergalės sąlygos 2, 22–23

Kultūrinė 22

Ekonominė 22

Karinė 23

Technologinė 22

Pirmas žaidimas pradedantiems 8

Prekyba

Blokados 27

Dividendų surinkimas 14

Skautų rinkimas 26

Palyginimas su produkcija 14

Prekybos fazė

Apžvalga 14

Prekybos surinkimas 14

Derybos ir mainai 15

Produkcija

Blokados 27

Greitėjimas prekybos pagalba 15

Skautų rinkimas 26

Išleidimas 15–17

Palyginimas su prekyba 14

Resursai

Blokados 27

Rinkimas, žr. Resursų „derliaus

nuėmimas“

Grobimas 25

Skautų rinkimas 26

Išleidimas 17

Resursų „derliaus“ nuėmimas 18

Santvarkos

Anarchija 14

Keitimas 14

Skautai

Rinkimas 26

Judėjimas 19

Gaminimas 15

Technologijų kortos

Savybės 21–22, galinis viršelis

Išradimai 20–21

Technologijų piramidė 11, 21

Trobelės

Padėjimas 19

Tyrinėjimas 20

Žaidimo ėjimo apžvalga 12

Žaidimo paruošimas

Iprastinis 8–10

Žaidėjų 10–12

Pasiruošimo diagrama 9

Žemėlapiu lentelės

Tyrinėjimas 19

Ikonėlių aprašymas 7