

SID MEIER'S

CIVILIZATION[®]

GRA PLANSZOWA



WIEDZA I WOJNA[™]
ROZSZERZENIE
INSTRUKCJA

Rozszerzenie *Wiedza i Wojna do Gry Planszowej: Sid Meier's Civilization* wprowadza sześć nowych cywilizacji: Azteków, Anglików, Francuzów, Japończyków, Mongołów oraz Zulusów. Przy pomocy tego rozszerzenia gracze mogą korzystać z polityki socjalnej, która wzmocni ich władzę oraz zapewni nowe strategie. Całkowicie nowy zestaw kart jednostek sprawia, że walka jest bardziej taktyczna. Natomiast inne nowe elementy czynią z wyścigu kosmicznego realną ścieżkę zwycięstwa dla wszystkich cywilizacji.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- instrukcja
- 6 arkuszy cywilizacji (po 1 na cywilizację)
- 6 wskaźników wymiany handlowej (po 1 na cywilizację)
- 6 wskaźników ekonomii (po 1 na cywilizację)
- 6 plastikowych łączników (po 1 na cywilizację)
- 6 znaczników poziomu kultury (po 1 na cywilizację)
- 6 domowych kafelków mapy (po 1 na cywilizację)
- 6 neutralnych kafelków mapy
- 2 znaczniki zabytków
- 94 małe karty:
 - » 20 kart technologii (po 4 na gracza)
 - » 6 kart cudów świata
 - » 12 kart wydarzeń kulturalnych
 - » 20 zastępczych kart ustrojów społecznych (po 4 na gracza)
 - » 20 kart polityki socjalnej (po 4 na gracza)
 - » 1 zastępcza karta wielkiego człowieka „Leonidas”
 - » 5 zastępczych kart inwestycji „Dofinansowanie sztuki” (po 1 na gracza)
 - » 5 zastępczych kart technologii „Odlewnictwo” (po 1 na gracza)
 - » 5 zastępczych kart technologii „Kolej żelazna” (po 1 na gracza)

- 55 kwadratowych kart jednostek:
 - » 15 kart jednostek artylerii
 - » 15 kart jednostek piechoty
 - » 15 kart jednostek jazdy
 - » 8 kart jednostek lotnictwa
 - » 2 karty premii bitewnej
- 6 znaczników cudów świata
- 5 znaczników Stoczni
- 1 nakładka na planszę rynku
- 5 znaczników chat
- 5 znaczników wiosek
- 5 znaczników państw-miast
- 7 znaczników programów budowy

OPIS ELEMENTÓW

Poniższa część pozwala zidentyfikować poszczególne elementy rozszerzenia *Wiedza i Wojna*.

NOWE ARKUSZE CYWILIZACJI, WSKAŹNIKI WYMIANY HANDLOWEJ, EKONOMII, PLASTIKOWE ŁĄCZNIKI ORAZ ZNACZNIKI POZIOMU KULTURY

Elementy te wprowadzają do gry sześć nowych cywilizacji (Azteków, Anglików, Francuzów, Japończyków, Mongołów oraz Zulusów). Powinny być one złożone tak, jak opisano to w instrukcji do podstawowej wersji gry.



KAFELKI MAPY ORAZ ZNACZNIKI ZABYTKÓW

W tym rozszerzeniu znajduje się sześć nowych domowych kafelków mapy, które po tylnej stronie są oznaczone portretem przywódcy cywilizacji. Ponadto, w pudełku znajduje się także sześć nowych neutralnych kafelków mapy, które nie są przypisane do żadnej konkretnej cywilizacji. Na niektórych z tych nowych kafelków znajdują się nowe pola zwane ZABYTKAMI, które opisano na stronie 11. Dwa znaczniki zabytków używa się w połączeniu ze wspomnianymi nowymi zasadami.



KARTY TECHNOLOGII ORAZ WYDARZEŃ KULTURALNYCH

Karty te wprowadzają do gry nowe opcje.

KARTY I ZNACZNIKI CUDÓW ŚWIATA

Nowe karty cudów świata zapewniają graczom nowe możliwości rozbudowy miast.

ZNACZNIKI CHATEK ORAZ WIOSEK

Nowe znaczniki zwiększają różnorodność nagród przyznawanych podczas odkrywania chaterek oraz wiosek.

ZNACZNIKI PAŃSTW-MIAST

Wskazują one położenie państw-miast.



ZASTĘPCZE MAŁE KARTY

Karty te zastępują wszystkie karty ustrojów społecznych, karty technologii „Odlewnictwo” oraz „Kolej żelazna” z podstawowej wersji gry oraz kartę wielkiego człowieka „Leonidas” i pięć kart inwestycji „Dofinansowanie sztuki” z rozszerzenia *Slawa i Bogactwo*.



ZASTĘPCZE KARTY JEDNOSTEK

Karty te zastępują wszystkie karty jednostek z podstawowej wersji gry.



KARTY POLITYKI SOCJALNEJ

Karty te zwiększają wpływ ustrojów i zapewniają cywilizacjom dodatkowe opcje ulepszenia długofalowych strategii.



ZNACZNIKI PROGRAMÓW BUDOWY

Znaczniki te reprezentują miasto, które rozpoczęło program budowy mający na celu zwiększenie wartości produkcji.



ZNACZNIKI STOCZNI

Znaczniki te reprezentują nowy budynek – Stocznie. Stocznie zostają odblokowane poprzez nauczenie się technologii I poziomu „Marynarka” i **nie** są rozwiniętą wersją Portów.



NAKLADKA NA PLANSZĘ RYNKU

Ta nakładka zakrywa obszar planszy rynku przeznaczony dla Portów i zapewnia miejsce na Stocznie.



DOŁĄCZENIE ROZSZERZENIA

Przed rozpoczęciem gry z tym rozszerzeniem należy zastosować się do poniższych instrukcji:

- 1. Przygotowanie cywilizacji:** Sześć arkuszy nowych cywilizacji należy złożyć tak, jak to opisano w instrukcji do podstawowej wersji gry i dodać je do pozostałych arkuszy cywilizacji.
- 2. Dodanie i usunięcie kart technologii:** Do obecnej talii technologii każdego gracza należy dodać sześć kart i usunąć stare wersje technologii „Odlewnictwo” oraz „Kolej żelazna”. Jeśli gracze nie posiadają rozszerzenia *Śława i Bogactwo*, powinni zignorować fioletowe karty technologii.
- 3. Dodanie cudów świata i wydarzeń kulturalnych:** Nowe cuda świata oraz wydarzenia kulturalne należy wtasować do odpowiednich talii.
- 4. Nowe kafelki mapy, znaczniki chatk, wiosek oraz zabytków:** Nowe domowe kafelki mapy należy dodać do pozostałych domowych kafelków mapy. Nowe neutralne kafelki mapy należy wymieszać z pozostałymi neutralnymi kafelkami mapy. Nowe znaczniki chatk i wiosek należy dołączyć do pozostałych znaczników chatk i wiosek. Gracze mogą przechowywać znaczniki zabytków razem ze znacznikami chatk oraz wiosek, gdyż wszystkich tych elementów używa się podczas odkrywania mapy.
- 5. Oddzielenie znaczników państw-miast:** Znaczniki państw-miast należy oddzielić od pozostałych znaczników.
- 6. Dodanie Stoczni i nakładki na planszę rynku:** Te nowe elementy należy dołączyć do pozostałych budynków.
- 7. Zastąpienie kart jednostek oraz kart ustrojów społecznych:** Należy usunąć karty jednostek oraz karty ustrojów społecznych z podstawowej wersji gry i zastąpić je nowymi kartami jednostek i ustrojów społecznych. Nowe jednostki nadal należy

podczas ogólnego przygotowania podzielić zgodnie z rodzajami. Nowe jednostki nie są kompatybilne ze starymi.

- 8. Zastąpienie kart ze *Śławy i Bogactwa* (jeśli to konieczne):** Jeśli gracze posiadają rozszerzenie *Śława i Bogactwo*, z talii wielkich ludzi powinni usunąć starą wersję karty „Leonidas” oraz karty „Dofinansowanie sztuki” z każdej talii inwestycji. Następnie powinni zastąpić je kartami znajdującymi się w tym rozszerzeniu. Jeśli gracze nie posiadają rozszerzenia *Śława i Bogactwo*, powinni po prostu zignorować te karty.



OGÓLNE PRZYGOTOWANIE Z ROZSZERZENIEM

Podczas rozgrywki w *Grę planszową: Sid Meier's Civilization z rozszerzeniem Wiedza i Wojna* należy przestrzegać dodatkowych instrukcji związanych z Ogólnym przygotowaniem gry (patrz strona 8 instrukcji do podstawowej wersji gry).

2. ROZDZIELENIE ELEMENTÓW GRACZY

Każdy gracz otrzymuje jedną talię kart polityki społecznej.

3. PRZYGOTOWANIE PLANSZY RYNKU

ZNACZNIKI BUDYNKÓW

Na planszy rynku należy umieścić nakładkę na planszę rynku, tak aby zakrywała ona pole z napisem „Port”.

KARTY CUDÓW ŚWIATA (PRZYGOTOWANIE PLANSZY CUDÓW ŚWIATA)

Teraz, kiedy talia dostępnych cudów świata uległa powiększeniu, gracze muszą przygotować talię cudów świata w inny sposób niż opisano to w instrukcji do gry podstawowej. W tym celu muszą wykonać poniższe kroki:

1. Najpierw gracze muszą potasować współczesne cuda świata i oddzielić z nich cztery, które kładą zakryte w formie talii. Pozostałe współczesne cuda świata należy bez podglądania odłożyć do pudełka.
2. Następnie gracze muszą powtórzyć ten krok ze średniowiecznymi cudami świata, kładąc cztery oddzielone, zakryte karty na wierzchu talii nowoczesnych cudów świata przygotowanej w kroku 1.
3. Na koniec gracze muszą powtórzyć krok 1 z antycznymi cudami świata, oddzielając cztery zakryte antyczne cuda świata i kładąc je na średniowiecznych cudach świata oddzielonych w kroku 2.

Egipt (jeśli bierze udział w grze) otrzymuje kartę z wierzchu talii zaraz po jej przygotowaniu. Następnie z talii odkrywa się cztery wierzchnie karty i kładzie je na polach na cuda świata.

8. UŁOŻENIE SPECJALNYCH KART I ZNACZNIKÓW

Znaczniki państw-miast należy wymieszać i umieścić w stosie obok planszy.

PREMIE ZWIĄZANE Z NOWYMI CYWILIZACJAMI

Poniżej przedstawiono premie, które nowe cywilizacje otrzymują na początku rozgrywki.

PAŃSTWO AZTEKÓW

Aztekowie nie mają żadnej specjalnej premii początkowej poza wskazaną technologią.

Uwaga: Domowy kafelek mapy Azteków ma tylko trzy opcje początkowego umieszczenia stolicy, ponieważ jedno z czterech centralnych pól tego kafełka to pole wody.

ANGLIA

Anglicy nie mają żadnej specjalnej premii początkowej poza wskazaną technologią.

FRANCJA

Francuzi rozpoczynają grę posiadając dodatkową politykę społeczną, a ich poziom maksymalnej polityki społecznej zostaje zwiększony o jeden. Patrz „Polityka społeczna” na stronie 10.

JAPONIA

Japończycy rozpoczynają grę pod rządami feudalizmu zamiast despotyzmu. Dodatkowo, dzięki „Rycerstwu”, znacznik jednostek japońskiej jazdy rozpoczyna grę na poziomie 2.

MONGOLIA

Mongołowie rozpoczynają grę z dwoma dodatkowymi jednostkami jazdy z planszy rynku (dodają je do swoich dostępnych sił). Ponadto, dzięki „Jeździe konnej”, prędkość podróży Mongołów od początku gry wynosi 3.

PAŃSTWO ZULUSÓW

Zulusi rozpoczynają grę z dwoma dodatkowymi jednostkami artylerii z planszy rynku (dodają je do swoich dostępnych sił).

ZMIANY W ZASADACH ORAZ WYJAŚNIENIE ZASAD

Wszystkie zasady opisane w tej instrukcji mają pierwszeństwo przed zasadami z podstawowej wersji gry i muszą być wykorzystywane podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Wiedza i Wojna*. W tej części opisano ogólne zmiany zasad, które wyjaśniają i zastępują zasady z podstawowej wersji gry. Zasady te zostały pierwotnie wprowadzone w rozszerzeniu *Sława i Bogactwo*, dlatego jeśli gracze znają już wspomniane rozszerzenie, mogą pominąć poniższe akapity i od razu przejść do części „Jak korzystać z tego rozszerzenia”, rozpoczynającej się na stronie 7.

NEGOWANIE CUDÓW ŚWIATA DOSTĘPNYCH NA RYNKU

Jeśli gracz ma możliwość zanegowania cudu świata przy pomocy karty technologii, może wybrać cud dostępny nadal na rynku, aby go zanegować. W takim wypadku zanegowany cud świata zostaje odrzucony z rynku wraz z odpowiadającym mu znacznikiem, a na jego miejsce z talii cudów świata losuje się nowy cud i umieszcza na planszy zgodnie z normalnymi zasadami.

ŁUPIENIE PO BITWIE

Zasady dotyczące ponoszenia strat przez stronę, która przegrała bitwę, pozostają takie same, jednak system przydzielania łupów uległ pewnym zmianom, aby był prostszy i zapobiegał nadużyciom.

Jeśli przegrany miał jeden lub więcej pionków na polu: Zwycięzca otrzymuje 1 łup.

Jeśli przegrany bronił jednego ze swoich miast (ale nie stolicy): Zwycięzca otrzymuje 2 łupy.

Jeśli przegrany bronił swojej stolicy: Zwycięzca natychmiast wygrywa grę osiągając zwycięstwo militarne.

Zwycięzca natychmiast wydaje zdobyty łup, używając go do zakupu efektów opisanych poniżej. Zwycięzca otrzymujący więcej niż 1 łup może kupić tyle efektów na ile go stać i może kupić ten sam efekt kilka razy. Na przykład gracz, który otrzymuje 2 łupy, może kupić jeden efekt kosztujący 2 łupy, dwa różne efekty w cenie 1 łup każdy albo 2 identyczne efekty w cenie 1 łup każdy.

EFEKTY KOSZTUJĄCE 1 ŁUP

- Kradzież do trzech punktów wymiany handlowej ze wskaźnika wymiany handlowej przegranego.
- Kradzież do trzech żetonów kultury od przegranego.
- Kradzież przegranemu jednego dowolnego surowca (zakryte znaczniki chatek i wiosek mogą być wybierane, ale zwycięzca nie może ich podglądać przed dokonaniem wyboru).
- Zmuszenie przegranego do odrzucenia żetonu monety wybranego przez zwycięzcę.

EFEKTY KOSZTUJĄCE 2 ŁUPY

- Nauczenie się jednej z technologii, którą zna przegrany, a która nie jest znana zwycięzcy, bez ponoszenia jej kosztu w punktach wymiany handlowej. Zwycięzca musi mieć dozwolone miejsce w swojej piramidzie technologicznej, aby móc z tego skorzystać.
- Kradzież przegranemu jednej karty wydarzenia kulturalnego. Zwycięzca podczas dokonywania wyboru może patrzeć tylko na tyły kart.
- Kradzież przegranemu jednego żetonu monety i umieszczenie go na arkuszu cywilizacji zwycięzcy.

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO ROZSZERZENIA

Wszystkie zasady znajdujące się w tej instrukcji zastępują zasady opisane w instrukcji z gry podstawowej i należy z nich korzystać zawsze podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Wiedza i Wojna*. W tej części opisano sposób użycia nowych elementów oraz nowych zasad wprowadzanych przez niniejsze rozszerzenie.

NOWA AKCJA MIEJSKA:

ROZPOCZĘCIE PROGRAMU BUDOWY

Wszyscy gracze mają od teraz do dyspozycji czwartą akcję miejską: **rozpoczęcie programu budowy**. Kiedy miasto rozpoczyna program budowy, należy na nim umieścić znacznik programu budowy. W danym momencie w mieście może znajdować się maksymalnie jeden znacznik programu budowy. Znacznik ten pozostaje w mieście dopóki nie zostanie ono zniszczone, albo znacznik nie zostanie zużyty do wyprodukowania pionka, jednostki, budynku lub cudu świata.

Kolejnym razem, kiedy miasto ze znacznikiem programu budowy zostanie wykorzystane do wyprodukowania pionka, jednostki, budynku albo cudu świata, znacznik programu budowy należy odrzucić z danego miasta aby na czas tej akcji podwoić liczbę \blacksmith , które dane miasto ma na swoich peryferiach. Podczas produkcji miasto musi wykorzystać znacznik programu budowy. Miasto nie podwaja \blacksmith otrzymywanych z innych źródeł, takich jak karty wydarzeń kulturalnych czy ustroje społeczne. Wszelkie nadmiarowe \blacksmith , pozostałe po akcji produkcji, przepadają.

ROZPOCZĘCIE PROGRAMU BUDOWY

Niebieski gracz zużywa swoją akcję miejską na rozpoczęcie programu budowy i umieszcza znacznik planu budowy w centrum miasta.



Podczas swojej kolejnej tury niebieski gracz zużywa swoją akcję miejsca na wyprodukowanie cudu świata „Posąg Zeusa”, na który potrzebuje 15 \blacksmith . W peryferiach swojego miasta ma 9 \blacksmith (8 \blacksmith z pół lasu oraz 1 \blacksmith z Portu). Jednakże program budowy obecny w mieście podwaja produkcję w peryferiach do 18 \blacksmith – jest to więcej niż potrzeba do wyprodukowania cudu świata. Nadmiarowe 3 \blacksmith przepadają.



WALKA

W tym rozszerzeniu znajdują się nowe karty jednostek, zastępujące te z podstawowej wersji gry. Dzięki tym nowym kartom walka staje się bardziej taktyczna. Gracze korzystają z tych kart zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry z poniższymi wyjątkami.

SILA I WYTRZYMAŁOŚĆ

Od teraz każda jednostka ma wartość **SILY** oraz wartość **WYTRZYMAŁOŚCI**. Siła oznacza liczbę ran, które jednostka zadaje w momencie ataku. Wytrzymałość to liczba ran, które jednostka może otrzymać zanim zostanie zabita. Każda jednostka, która otrzyma rany w liczbie równej wartości wytrzymałości zostaje natychmiast zabita. Kartę zabitej jednostki należy odłożyć na spód talii jednostek, z której pochodziła.

Przykład 1: Podczas bitwy gracz B ma w grze pikiniera o sile „3” i wartości wytrzymałości „3”. Jego rywal, gracz A, zagrywa na ten front swojego strzelca. Strzelec ma wartość siły „3” oraz wartość wytrzymałości „5” i zadaje pikinierowi trzy rany, tym samym go zabijając. Strzelec otrzymuje trzy rany, które oznacza się umieszczając na nim trzy żetony ran.



JEDNOSTKI W ZWARIU

Jednostki nie mogą zaatakować istniejącego frontu, na którym już znajdują się dwie jednostki będące w zwariu. Jeśli na wszystkich frontach po obu stronach występują jednostki będące w zwariu, gracz musi utworzyć nowy front.

OPIS ZASTĘPCZEJ KARTY JEDNOSTKI

Zastępcze karty jednostek mają cztery różne strony, zgodnie z tym co przedstawiono poniżej. Każda strona reprezentuje inną rangę militarną jednostki tego danego rodzaju.



- A. Wartość siły
- B. Wartość wytrzymałości
- C. Symbol przewagi
- D. Nazwa jednostki
- E. Ranga militarna
- F. Rodzaj jednostki

ROZSTRZYGANIE BITWY

Po tym jak obaj gracze zagryją wszystkie swoje siły bitewne, bitwa dobiega końca. **Zanim żetony ran zostaną usunięte** z jednostek, które przetrwały bitwę, każdy gracz sumuje wartość wytrzymałości wszystkich swoich jednostek, które przeżyły. Następnie odejmuje od tego wyniku liczbę żetonów ran, które znajdują się na jego jednostkach oraz dodaje wartość karty premii bitewnej (jeśli ją posiada) – w ten sposób ustala swoją ostateczną wartość bitewną. Bitwę wygrywa gracz, który uzyskał wyższy wynik. Remisy są rozstrzygane na korzyść obrońcy.

Przykład 2: Poniżej przedstawiono wynik bitwy rozpoczętej w przykładzie 1. Całkowita wytrzymałość jednostek gracza A, które przeżyły bitwę, wynosi 10. Otrzymały one 7 ran. Wytrzymałość jednostek gracza B, które przeżyły bitwę, wynosi 4. Otrzymały one 3 rany. Gracz A posiada także Wielkiego Generała (+4 do premii bitewnej), a gracz B ma Koszary (+2 do premii bitewnej). Gracz bierze kartę premii bitewnej i ustawia ją tak aby pokazywała +2, co reprezentuje różnicę pomiędzy premiami obu graczy. Gracz A ma obecnie wyższą sumę i wygrywa bitwę.



GRACZ A



GRACZ B



CAŁKOWITA
WYTRZYMAŁOŚĆ: 10
WSZYSTKICH RAN: - 7
PREMIA BITEWNA: +2
WARTOŚĆ BOJOWA: 5

CAŁKOWITA
WYTRZYMAŁOŚĆ: 4
WSZYSTKICH RAN: - 3
WARTOŚĆ BOJOWA: 1

NOWE KARTY WYDARZEŃ KULTURALNYCH

Jedna z nowych kart wydarzeń kulturalnych „Wędrowną horda”, daje graczowi możliwość wywołania ataku barbarzyńców przeciwko pionkowi armii innego gracza lub jego miastu. Kiedy jedna z tych kart wydarzeń kulturalnych zostanie zagrana, gracz który zagrał kartę zostaje graczem barbarzyńcą i kontroluje jednostki barbarzyńców. Jednostki barbarzyńców są silniejsze niż zwykle i wykorzystują rangę II jednostek, zamiast rangi I. Jeśli gracz zaatakowany przez barbarzyńców wygra bitwę, nie otrzymuje żadnej nagrody.

Kilka pozostałych nowych kart wydarzeń kulturalnych ma dwa efekty, z których każdy jest powiązany z inną fazą. Gracz musi zdecydować, w której fazie zagra kartę i nie może wykorzystać obu efektów.

PAŃSTWA-MIASTA

Państwa-miasta to nowy efekt chatki i wioski, który może zapewnić w każdej turze premię cywilizacji, która go kontroluje. W grze występuje pięć różnych znaczników państw-miast, które na początku gry należy wymieszać i umieścić zakryte obok planszy.



ZAŁOŻENIE PAŃSTWA-MIASTA



Nowe państwo-miasto zostaje założone poprzez odkrycie przedstawiającego go żetonu chatki lub wioski. Gracz losuje wierzchni znacznik państwa-miasta i umieszcza go na polu, na którym znajdowała się chatka lub wioska.

EFEKTY PAŃSTW-MIAST

Gracz kontroluje państwo-miasto, jeśli na polu, na którym się ono znajduje, posiada swój pionek. Uznaje się, że kontrolowane państwo-miasto znajduje się na peryferiach stolicy gracza. Może ono zapewnić punkty produkcji, wymiany handlowej, kultury lub inne premie. Gracz może także umieścić pionki wybudowane przy pomocy stolicy, na polach kontrolowanych przez siebie państw-miast, zgodnie z normalnymi limitami ustawienia.

Armie, które są skoszarowane w państwie-mieście mogą zostać zaatakowane przez innych graczy. Państwa-miasta zapewniają małą premię obronną podobną do miast (+4) jeśli zostanie zaatakowany garnizon. Jeśli zaatakowany zostanie wóz znajdujący się w państwie-mieście, zostaje on usunięty z planszy bez bitwy, zgodnie z normalnymi zasadami.

Ważne: Gracze mogą budować miasta na polach, na których znajdują się państwa-miasta. Kiedy na państwie-mieście zostaje zbudowane miasto, państwo-miasto zostaje zniszczone, a gracz otrzymuje 3 ♠. Gracze nie mogą budować miast w sąsiedztwie państw-miast. Jeśli Zulusi odkryją państwo-miasto poprzez zbudowanie miasta, odkryte państwo-miasto zostaje natychmiast zniszczone, a Zulusi otrzymują 3 ♠.

OPUSZCZANIE PAŃSTW-MIAST

Gracze mogą poruszyć swoje pionki poza państwa-miasta, zgodnie z normalnymi zasadami ruchu. Jeśli gracz opuści państwo-miasto, nie otrzymuje już żadnej premii wynikających z jego kontrolowania. Państwo-miasto nadal pozostaje na mapie, nawet jeśli nikt go nie kontroluje.

POLITYKA SOCJALNA

Polityka socjalna to nowy element gry, rozwijający rolę ustrojów społecznych oraz zapewniający dodatkowe opcje strategiczne każdej cywilizacji. Polityka socjalna jest reprezentowana przez zestaw czterech dwustronnych kart, a każda cywilizacja rozpoczyna grę z jednym takim zestawem. Poszczególne rodzaje polityki socjalnej zostają odblokowane na początku gry (ich użycie nie wymaga żadnej dodatkowej technologii), ale cywilizacja nie może korzystać z danej polityki socjalnej, dopóki jej nie **WPROWADZI** (patrz niżej).

WPROWADZENIE POLITYKI SOCJALNEJ

Wartość **MAKSYMALNEJ POLITYKI SOCJALNEJ** cywilizacji jest równa liczbie jej miast. Za każdym razem, kiedy zwiększa się wartość maksymalnej polityki socjalnej cywilizacji, musi ona natychmiast wprowadzić nową politykę socjalną.

KARTY POLITYKI SOCJALNEJ

Każda karta polityki socjalnej ma tytuł oraz co najmniej jedną zdolność. Każda zdolność „Początek tury” opisana na karcie polityki socjalnej może zostać użyta raz na turę. Jeśli karta ma dwie zdolności, obie mogą zostać użyte równocześnie.



Każda cywilizacja rozpoczyna grę z wartością maksymalnej polityki socjalnej wynoszącą „1” i powinna wprowadzić politykę socjalną w 1 kroku przygotowania gracza. (**Wyjątek:** Francuzi rozpoczynają grę z maksymalną polityką socjalną na poziomie „2”, a ich wartość maksymalnej polityki socjalnej zostaje zwiększona o 1.)

Kiedy cywilizacja wprowadza nową politykę socjalną, kontrolujący ją gracz wybiera kartę polityki socjalnej, której jeszcze nie posiada i odwraca ją na pożądaną stronę. Po tym jak cywilizacja wprowadzi politykę socjalną, nie może wprowadzić innej polityki socjalnej znajdującej się na tej samej karcie (w celu wykorzystania takiej polityki socjalnej, gracz musiałby najpierw odwrócić kartę).

UTRATA POLITYKI SOCJALNEJ

Za każdym razem, kiedy zmniejszy się wartość maksymalnej polityki socjalnej cywilizacji, gracz musi wybrać jedną z wykorzystywanych obecnie kart polityki socjalnej i odłożyć ją na stos niewykorzystywanych kart polityki socjalnej (opisana na niej polityka socjalna może zostać wprowadzona ponownie w późniejszej części gry).

ZAMIANA POLITYKI SOCJALNEJ

Normalnie, po tym jak polityka socjalna zostanie wprowadzona, nie można jej zmienić. Sprawia to, że decyzja odnośnie wprowadzanej polityki socjalnej jest bardzo ważna. W grze występują jednak określone efekty, takie jak na nowej technologii Biurokracja (poziom II), które umożliwiają cywilizacji zamianę obecnie wprowadzonej polityki socjalnej na inną. Podczas zamiany polityki socjalnej gracz może albo odwrócić obecnie wprowadzoną politykę socjalną na drugą stronę albo zamienić ją na inną kartę, która nie jest obecnie wykorzystywana przez niego.

ZABYTKI

Dwa spośród nowych neutralnych kafelków mapy zawartych w tym rozszerzeniu zawierają specjalne pola znane jako zabytki – są to ruiny albo obiekty, będące pozostałościami z przeszłości. Kiedy odkryty zostanie kafelek mapy z zabytkiem, na odpowiednim polu należy umieścić odpowiadający mu znacznik zabytku. Dopóki znacznik zabytku pozostaje na swoim miejscu, na danym polu nie można wznosić budynku, ani nie działają na nie żadne efekty wydarzeń kulturalnych, technologii ani innych efektów gry (takich jak „Wylesienie”). Dodatkowo, dopóki znacznik zabytku pozostaje na planszy, nie można koło niego wznosić żadnych miast, a na dane pole nie mogą wchodzić żadne wozy, jeśli nie towarzyszy im co najmniej jedna armia (nawet jeśli gracz, który jest właścicielem wozów, wprowadził politykę socjalną „Pacyfizm”).

Kiedy jedna lub kilka armii zakończy swój ruch na polu z zabytkiem, właściciel danych armii usuwa znacznik zabytku z planszy i otrzymuje specjalną jednorazową zdolność, która została opisana poniżej. Po tym jak znacznik zabytku zostanie usunięty z planszy, na polu, na którym się znajdował, można normalnie prowadzić budowę, albo normalnie działać na to pole różnorodnymi efektami. Armie mogą przechodzić przez pole z zabytkiem bez potrzeby zakończenia na nim swojego ruchu.

ARKA PRZYMIERZA



Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Arka przymierza”, może za darmo przesunąć się o dwa pola na torze kultury. Pole z Arką przymierza to pole pustyni.

WIOSKA ATYLLI



Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Wioska Atylli” natychmiast może za darmo wybudować dwie odblokowane jednostki, które wybierze. Pole z Wioską Atylli to pole równiny.

TWÓRCY ROZSZERZENIA

Projekt gry podstawowej: Kevin Wilson

Projekt i rozwinięcie rozszerzenia: Lukas Litzinger, Michael Hurley oraz Kevin Wilson

Producent: Michael Hurley

Redakcja i korekta: Adam Baker

Skład instrukcji: Christopher Hosch

Projekt graficzny rozszerzenia: Michael Silsby

Projekt graficzny gry podstawowej: Andrew Navaro, Wil Springer

Kierownictwo artystyczne: Brian Schomburg

Menedżer artystyczny: Andrew Navaro

Dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Grafiki mapy: Henning Ludvigsen

Grafiki przywódców i okładka: Leonardo Borazio

Grafika: Christina Davis, Henning Ludvigsen oraz Emilio Rodriguez (Dodatkowe wykorzystane grafiki pochodzą z archiwów Firaxis. Podziękowania dla wszystkich artystów i współpracowników.)

Testerzy: Alex Davy, Chris Gerber, Christopher Hosch, Keith Hurley, James Kniffen, Rob Kouba, Chance Lunning, Matthew Newman, Ariel Dominelli, Mercedes Opheim, Brandon Baier, Henry Baier, Justin Baier, Kimberly Baier, Brennan Crispin, Charlie Sears, Felix Behne, Christian Beine, Benjamin Füzi, Jörg Hübner, Michael Klump, Thorben Wöhler, Michael Wußmann, Patrick Haggerty, Brian Johnson, Jeremy Zwirn, Christopher Seefeld, Damon Stone, James Voelker, Jason Walden, Jamie Zephyr, oraz grupa brazylijska: Paulo Santoro, Antonio Carlos De Marchi Namur, Guilherme Cianfarani, Flávio Pepinelli.

Specjalne podziękowania wszystkim naszym testerom!

Koordinacja licencji i rozwoju po stronie FFG: Deb Beck

Kierownik produkcji: Eric Knight

Główny projektant gier FFG: Corey Konicieczka

Wydawca: Christian T. Petersen

Polska wersja: GALAKTA

FIRAXIS

Kierownik artystyczny: Steve Ogden

Kierownik marketingowy: Kelley Gilmore

Marketing: Peter Murray

Testerzy Firaxis: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray oraz Brian Wade

2K

Kierownik sprzedaży elektronicznej: Paul Crockett

EFEKTY NOWYCH CHATEK I WIOSEK

W celu zapewnienia większej różnorodności, w tym rozszerzeniu wprowadzono znaczniki chatk i wiosek z dwoma nowymi efektami, które opisano poniżej.



Państwo-miasto: Gracz losuje wierzchni znacznik państwa-miasta i umieszcza go na polu, na którym znajdowała się chatka lub wioska.



Bogactwo: Gracz natychmiast ujawnia i odrzuca ten znacznik, a następnie otrzymuje jeden żeton monety, który umieszcza na swoim arkuszu cywilizacji.

SYMBOL ROZSZERZENIA WIEDZA I WOJNA



Elementy z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem rozszerzenia *Wiedza i Wojna*, dzięki czemu łatwo można je oddzielić od elementów z podstawowej wersji gry oraz rozszerzenia *Sława i Bogactwo*. Zastępcze

małe karty do podstawowej wersji gry i rozszerzenia *Sława i Bogactwo* zostały oznaczone literą **R**.

EFEKTY NOWYCH ZABYTEKÓW

Na neutralnych kafelkach mapy wprowadzonych w tym rozszerzeniu znajdują się dwa specjalne pola, określane mianem zabytków. Pierwszy gracz, który zakończy ruch swoim pionkiem armii na polu zabytku, usuwa z planszy znacznik zabytku i otrzymuje jednorazową zdolność, zgodnie z tym co opisano poniżej:

ARKA PRZYMIERZA



Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Arka przymierza”, może za darmo przesunąć się o dwa pola na torze kultury. Pole z Arką przymierza to pole pustyni.

WIOSKA ATYLLI



Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Wioska Atylli” natychmiast może za darmo wybudować dwie odblokowane jednostki, które wybierze. Pole z Wioską Atylli to pole równiny.



Odwiedź nas w sieci
WWW.GALAKTA.PL

© 1991–2013 Take-Two Interactive Software, Inc. oraz ich filie. © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. *Sid Meier's Civilization*, *Civ. Civilization*, Firaxis Games, logo Firaxis Games, 2K, logo 2K Games oraz Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. w USA i/lub pozostałych krajach. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Suite 2, Roseville, MN, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy ze względu na małe elementy. Elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. Uwaga! Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat ze względu na drobne elementy. Ryzyko zadławienia. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.