

SID MEIER'S

# CIVILIZATION

GRA PLANSZOWA



SŁAWA I BOGACTWO™

ROZSZERZENIE

INSTRUKCJA



## OPIS ROZSZERZENIA

Przy pomocy rozszerzenia *Sława i Bogactwo* do *Gry Planszowej: Sid Meier's Civilization* gracze mogą rozwijać swoje stolice do metropolii, werbować konkretnych wielkich ludzi oraz inwestować swoje monety na różne sposoby. To rozszerzenie zawiera także elementy niezbędne do rozgrywki w pięć osób.

Nowe elementy wchodzące w skład tego rozszerzenia zostały zaprojektowane w taki sposób, aby korzystać z nich cały czas w połączeniu z podstawową wersją gry. Wielcy ludzie oraz karty inwestycji mogą być w łatwy sposób dodawane lub usuwane z gry, w zależności od preferencji graczy.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 4 arkusze cywilizacji
- 4 wskaźniki wymiany handlowej
- 4 wskaźniki ekonomii
- 4 plastikowe łączniki (do wskaźników wymiany handlowej i ekonomii)
- 4 znaczniki poziomu kultury (po 1 na cywilizację)
- 4 domowe kafelki mapy (po 1 dla każdej cywilizacji)
- 7 neutralnych kafelków mapy
- 3 znaczniki zabytków
- 6 plastikowych pionków armii (dla piątego gracza)
- 2 plastikowe pionki wozów (dla piątego gracza)
- 1 biały, plastikowy pionek hiszpańskiego wozu
- 152 małe karty:
  - » 41 kart dla piątego gracza (1 karta przygotowania gry, 4 karty ustrojów społecznych oraz 36 kart technologii)
  - » 4 zastępcze karty technologii „Lotnictwo”
  - » 4 zastępcze karty technologii „Rycerstwo”
  - » 1 zastępcza karta cudu „Angkor Wat”
  - » 5 militarnych kart pomocy
  - » 20 nowych kart technologii (po 4 na gracza)
  - » 10 nowych kart wydarzeń kulturalnych
  - » 9 nowych kart cudów świata
  - » 42 karty wielkich ludzi
  - » 20 kart inwestycji (po 4 na gracza)

- 9 znaczników cudów świata (3 antyczne, 3 średniowieczne, 3 nowoczesne)
- 23 znaczniki inwestycji
- 5 znaczników metropolii (po 1 na gracza)
- 10 nowych znaczników chatki (2 przyjaznych barbarzyńców, 1 kadzidło, 1 żelazo, 1 sztuka etniczna, 1 jedwab, 1 szpieg, 1 nauczyciel, 2 zboża)
- 5 nowych znaczników wiosek (1 przyjaźni robotnicy, 1 sztuka etniczna, 1 szpieg, 1 uran, 1 bogactwo)
- 15 znaczników umocnień/karawan
- 8 znaczników katastrof
- 23 żetony kultury o wartości 5
- 14 znaczników dla piątego gracza (7 technologii militarnych, 3 miasta, 4 surowce)
- 1 arkusz pomocniczy (dla piątego gracza)

## OPIS ELEMENTÓW

Poniższa część pozwala zidentyfikować poszczególne elementy rozszerzenia *Sława i Bogactwo*.

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

Elementy te wprowadzają do podstawowej wersji gry cztery nowe cywilizacje (Arabów, Greków, Hindusów oraz Hiszpanów). Powinny być one złożone tak, jak opisano to w instrukcji do podstawowej wersji gry.





## NOWE KAFELKI MAPY ORAZ ZNACZNIKI ZABYTEKÓW

W rozszerzeniu *Slawa i Bogactwo* znajdują się cztery nowe domowe kafelki mapy, które po tylnej stronie mają wydrukowany portret przywódcy odpowiadającej im cywilizacji. Dodatkowo w pudełku znajduje się także siedem nowych neutralnych kafelków mapy, nie przypisanych do żadnej konkretnej cywilizacji. Na niektórych z tych nowych kafelków znajdują się nowe pola zwane ZABYTEKAMI, (dokładny ich opis znajduje się na stronie 9). W ramach zasad związanych z zabytkami wykorzystuje się także trzy znaczniki zabytków wchodzące w skład rozszerzenia.



## BIAŁY PIONEK HISPZAŃSKIEGO WOZU

Biały pionek wozu może być wykorzystywany przez gracza prowadzącego Hiszpanię, zgodnie z tym co opisano w rozdziale „Premie związane z nowymi cywilizacjami” na stronie 6.



## ZASTĘPCZE KARTY „LOTNICTWO” „RYCERSTWO” ORAZ „ANGKOR WAT”

Karta „Angkor Wat” służy do zastąpienia karty „Angkor Wat” z pierwszego wydania podstawowej wersji gry. Karty „Rycerstwo” służą do zastąpienia kart „Kawaleria” z podstawowej wersji gry”. Karty „Lotnictwo” dostępne w podstawowej wersji gry są prawidłowe, jednak ze względów produkcyjnych musiały zostać wydrukowane ponownie.



## MILITARNE KARTY POMOCY

Te karty pomocy zostały dołączone dla wygody graczy. Wyszczególniono na nich najważniejsze wielkości rąk bitewnych, premii bitewnych oraz rodzaje łupu, który otrzymuje zwycięzca bitwy.



## NOWE KARTY TECHNOLOGII ORAZ WYDARZEŃ KULTURALNYCH

Karty te zostają dodane do odpowiednich talii. Wprowadzają do podstawowej gry szereg nowych opcji, w tym metropolie, które zostały opisane na stronie 10.



## NOWE KARTY I ZNACZNIKI CUDÓW ŚWIATA

Te karty cudów zostają dodane do talii cudów świata, a nowe znaczniki cudów są umieszczane razem ze znacznikami z podstawowej wersji gry. Podczas rozgrywek z nowymi cudami świata gracze muszą przygotować talię cudów na początku każdej rozgrywki, tak jak opisano to na stronie 5.



## KARTY WIELKICH LUDZI

Talia wielkich ludzi pozwala graczom korzystać z pomocy określonych postaci historycznych takich jak Hannibal, William Szekspir czy Jacques Cousteau. Zasady korzystania z tej talii zostały opisane na stronie 11.



## KARTY ORAZ ZNACZNIKI INWESTYCJI

Te karty i znaczniki są wykorzystywane do oznaczania inwestycji poczynionych przez graczy podczas rozgrywki. Dokładne informacje na temat inwestycji znajdują się na stronie 13.





## ZNACZNIKI METROPOLII

Znaczniki te są wykorzystywane w połączeniu z technologią *Agrokultura* i umożliwiają graczom na rozbudowę ich stolic w oparciu o zasady „Metropolii” opisanych na stronie 10.



## NOWE ZNACZNIKI CHATEK ORAZ WIOSEK

Znaczniki te są dodawane do dostępnych znaczników chaterek i wiosek z podstawowej wersji gry. Ich nowe efekty zostały opisane na stronie 8.



## ZNACZNIKI UMOCNIEŃ/KARAWAN

Znaczniki te są wykorzystywane w połączeniu z zasadami dotyczącymi rozwiązywania pionków na rzecz tymczasowego zwiększenia wartości obrony miasta albo produkcji, zgodnie z tym co opisano na stronie 8.



## NOWE ZNACZNIKI KATASTROF

Znaczniki te (przedstawiające z jednej strony las, a z drugiej wodę) są wykorzystywane do oznaczania efektów kart wydarzeń kulturalnych „Powódź” oraz technologii *Ekologia*.



## ZNACZNIKI KULTURY O WARTOŚCI PIĘĆ

Znaczniki kultury o wyższej wartości zostają dodane do puli znaczników kultury w celu ułatwienia graczom pozyskiwania wielu punktów kultury.



## ELEMENTY DLA PIĄTEGO GRACZA

Rozszerzenie *Slawa i Bogactwo* zawiera dodatkowy zestaw elementów, dzięki którym możliwa teraz jest rozgrywka pięcioosobowa. Rysunek prezentujący sposób przygotowania takiej rozgrywki znajduje się na stronie 6. Pośród tych elementów znajdują się dodatkowe zestawy kart (w tym karty ustrojów społecznych, technologii oraz przygotowania), arkusz pomocniczy, dodatkowy zestaw znaczników gracza (w tym technologii militarnych, miast oraz surowców) oraz dodatkowy zestaw pionków (6 armii i 2 wozy).



## SYMBOL ROZSZERZENIA SŁAWA I BOGACTWO

Jeśli jest taka potrzeba, elementy tego rozszerzenia zostały z przodu oznaczone symbolem rozszerzenia *Slawa i Bogactwo*, dzięki czemu łatwo można je oddzielić od elementów z podstawowej wersji gry.





## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI Z ROZSZERZENIEM

W celu dołączenia elementów z rozszerzenia do podstawowej wersji gry, przed przygotowaniem gry należy wykonać poniższe czynności:

1. **Nowe cywilizacje:** Cztery arkusze nowych cywilizacji należy złożyć tak, jak to opisano w instrukcji do podstawowej wersji gry i dodać je do podstawowych arkuszy cywilizacji. W tym momencie dobrze jest także dodać cztery nowe znaczniki poziomu kulturalnego do tych z podstawowej wersji gry.
2. **Nowe karty technologii, militarne karty pomocy oraz znaczniki metropolii:** Do każdej dotychczasowej talii technologii gracza należy dodać cztery nowe karty technologii, a do znaczników miast gracza dodać znacznik metropolii. Militarne karty pomocy należy położyć obok kart przygotowania gry.
3. **Nowe kafelki mapy, znaczniki chatk i wiosek oraz znaczniki zabytków:** Nowe domowe kafelki mapy należy dodać do tych z podstawowej wersji gry, a nowe kafelki neutralne należy wymieścić z pozostałymi neutralnymi kafelkami. Następnie znaczniki chatk oraz wiosek należy połączyć z tymi z podstawowej wersji gry. Gracze mogą przechowywać znaczniki zabytków razem ze znacznikami chatk oraz wiosek, ponieważ wszystkie te elementy są wykorzystywane podczas odkrywania mapy.
4. **Nowe cuda świata oraz wydarzenia kulturalne:** Karty nowych cudów świata oraz wydarzeń kulturalnych należy wstawić do odpowiednich talii. Należy zauważyć, że gracze muszą przed każdą rozgrywką przygotować talię cudów, zgodnie z tym co napisano w tabelce obok.
5. **Zastępcze karty:** Starą wersję karty „Angkor Wat” należy usunąć z gry, a na jej miejsce umieścić nową, dostępną w tym rozszerzeniu. Karty technologii „Kawaleria” z podstawowej wersji gry należy zastąpić kartami „Rycerstwo” dostępnymi w tym rozszerzeniu.
6. **Elementy dla piątego gracza:** Plastikowe pionki, karty oraz znaczniki dla piątego gracza należy oddzielić i przygotować do użytku. Rysunek przygotowania rozgrywki dla pięciu graczy znajduje się na stronie 6.
7. **Talia wielkich ludzi:** Jeśli gracze wykorzystują podczas rozgrywki talię wielkich ludzi, powinni skorzystać z zasad opisanych na stronie 11. W przeciwnym wypadku talię wielkich ludzi należy odłożyć z powrotem do pudełka.
8. **Inwestycje:** Jeśli gracze korzystają podczas rozgrywki z inwestycji, powinni stosować się do zasad opisanych na stronie 13. W przeciwnym wypadku karty i znaczniki inwestycji należy odłożyć do pudełka.

## PRZYGOTOWANIE TALII CUDÓW ŚWIATA

Teraz, kiedy liczba dostępnych cudów świata uległa zwiększeniu, gracze muszą w 3 kroku ogólnego przygotowania odrobinę inaczej przygotować talię cudów świata. W tym celu muszą wykonać poniższe czynności:

1. Karty nowoczesnych cudów świata należy potasować, a następnie oddzielić cztery z nich i położyć zakryte w formie talii. Pozostałe nowoczesne cuda świata należy odłożyć do pudełka bez podglądania.
2. Powyższą czynność należy powtórzyć w przypadku średniowiecznych cudów świata, kładąc cztery średniowieczne cuda na przygotowanych w kroku 1 nowoczesnych cudach świata.
3. Na koniec należy powtórzyć tę czynność z antycznymi cudami świata, kładąc cztery antyczne cuda świata na przygotowanych średniowiecznych cudach.

Po tym jak talia cudów świata zostanie przygotowana, Egipt (jeśli bierze udział w rozgrywce) otrzymuje kartę z wierzchu talii, a następnie z talii odkrywa się cztery wierzchnie karty i układa je na polach rynku cudów świata.

## NOWE POJĘCIA

Rozszerzenie *Slawa i Bogactwo* wprowadza do gry dwa nowe pojęcia.

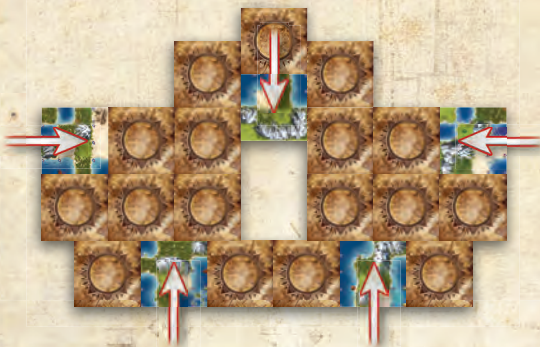
**BUDYNEK PODSTAWOWY:** Budynek, który nie został rozwinięty. Na przykład Spichlerz jest podstawowym budynkiem, a Akwedukt nie.

**ODPORNY NA ANARCHIĘ:** Gracz, który jest odporny na Anarchię, nigdy nie musi zmieniać swojego ustroju społecznego na *Anarchię*. Wydarzenia kulturalne nie mogą danego gracza zmusić do tego, a gracz może dokonać zmiany na inny ustrój społeczny, nawet jeśli nie nauczył się go w poprzedniej turze.



## PRZYGOTOWANIE MAPY DLA PIĘCIU GRACZY

Tak jak w podstawowej wersji gry, strzałki wskazują orientację kafelka. Przez otwór w środkowej części mapy nie można w żaden sposób się poruszać. Uznaje się, że sąsiaduje on z wewnętrzną krawędzią mapy, a nie zewnętrzną (Galileo Galilei nie może ustawiać pionków obok otworu).



## PREMIE ZWIĄZANE Z NOWYMI CYWILIZACJAMI

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

### ARABIA

Arabia otrzymuje po jednej sztuce każdego surowca dostępnego na rynku. Mówiąc wprost, rozpoczyna grę z 1 kadzidłem, 1 żelazem, 1 jedwabiem oraz 1 zbożem. Dodatkowo, dzięki swej początkowej technologii *Matematyka*, zaczyna grę ze znacznikiem poziomu militarnego artylerii na poziomie 2.

### GRECJA

Grecja rozpoczyna grę pod rządami **Demokracji** a nie **Despotyzmu**. Dodatkowo, dzięki swej początkowej technologii *Demokracja*, zaczyna grę ze znacznikiem poziomu militarnego piechoty na poziomie 2.

### INDIE

Indie rozpoczynają grę z metropolią, zamiast normalnej stolicy. Ta metropolia musi zajmować dwa spośród czterech pól znajdujących się na indyjskim domowym kafelku mapy i nie może być układana na ukos. Efekty związane z posiadaniem metropolii są opisane na stronie 10.

### HISZPANIA

Hiszpania bierze biały pionek hiszpańskiego wozu i dokłada do swoich pionków. Kiedy pionki są układane na mapie, Hiszpania umieszcza na niej także swój biały pionek wozu. Tak jak w przypadku zwiększenia liczby pionków rosyjskich, zwiększa to liczbę pionków, które Hiszpania może mieć w danym momencie na planszy. Należy jednak zauważyć, że w przeciwieństwie do Rosji, limit ustawienia Hiszpanii wynosi początkowo 2, więc Hiszpania nie może na początku gry umieścić wszystkich swoich trzech pionków na tym samym polu.

### UWAGA DOTYCZĄCA AMERYKI

Jeśli podczas rozgrywki wykorzystywana jest talia wielkich ludzi (zgodnie z zasadami ze strony 11), należy zauważyć, że Ameryka losuje na początku gry kartę wielkiego człowieka, dokładnie tak jakby zdobyła wielkiego człowieka podczas rozgrywki.



## ZMIANY W ZASADACH ORAZ WYJAŚNIENIE ZASAD

Wszystkie zasady opisane w tej instrukcji mają pierwszeństwo przed zasadami z podstawowej wersji gry i powinny być zawsze wykorzystywane podczas rozgrywek z rozszerzeniem *Ślawa i Bogactwo*. Jeśli gracze nie korzystają z talii wielkich ludzi albo talii inwestycji, powinni zignorować zasady odnoszące się do tych elementów. W tym rozdziale znajdują się ogólne zmiany zasad, które wyjaśniają i zastępują reguły z podstawowej wersji gry.

### NEGOWANIE CUDÓW ŚWIATA DOSTĘPNYCH NA RUNKU

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, zużywając go do zakupu efektów opisanych poniżej. Zwycięzca otrzymujący więcej niż 1 łup może zakupić tyle efektów na ile go stać i może

zakupić 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 chatki i wioski mogą być wybierane, ale zwycięzca nie może ich podglądać przed dokonaniem wyboru).
- Zmuszenie przegranego do odrzucenia żetonu monety wybranego przez zwycięzcę. Efekt ten nie działa na inwestycje.

### 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. Efekt ten nie działa na inwestycje.



## JAK KORZYSTAĆ Z TEGO ROZSZERZENIA

W tym rozdziale znajdują się zasady opisujące sposób wykorzystania nowych elementów oraz nowe reguły wprowadzane przez rozszerzenie *Ślawa i Bogactwo*.


### EFEKTY ZWIĄZANE Z NOWYMI CHATKAMI I WIOSKAMI

W celu zapewnienia większej różnorodności, w tym rozszerzeniu znajdują się nowe znaczniki chatek i wiosek, wprowadzające do gry nowe efekty chatek i wiosek, zgodnie z tym co opisano poniżej.



**Przyjaźni barbarzyńcy:** Gracz natychmiast odkrywa i odrzuca ten znacznik. Następnie za darmo produkuje jedną odblokowaną jednostkę i dokłada ją do swoich dostępnych sił albo za darmo produkuje jeden pionek i umieszcza go na polu, na którym został znaleziony ten znacznik (nie można przy tym przekraczać limitu ustawienia).



**Przyjaźni robotnicy:** Gracz odkrywa i odrzuca ten znacznik podczas fazy zarządzania miastami aby sprawić, że jedno z jego miast zapewnia w tej turze dodatkowe 4 .



**Sztuka etniczna:** Gracz natychmiast odkrywa i odrzuca ten znacznik aby otrzymać 3 lub 6 punktów kultury, zgodnie z tym co zaznaczono na znaczniku chatki lub wioski.



**Nauczyciel:** Gracz zatrzymuje ten znacznik. Może ujawnić go podczas fazy początku tury, aby za darmo nauczyć się technologii I poziomu.



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

### ROZWIĄZYWANIE PIONKÓW, UMACNIENIE MIAST ORAZ WYSYLANIE KARAWAN


W tym rozszerzeniu armie i wozy mogą być dobrowolnie usuwane z planszy. Jest to określane mianem rozwiązania jednostki. W tym celu gracz musi najpierw poruszyć pionek do centrum jednego ze swoich miast. Następnie pionek zostaje usunięty z planszy. Rozwiązywanie pionków jest całkowicie dobrowolne – pionki nadal mogą poruszać się przez centra przyjaznych miast, pod warunkiem, że się w nich nie zatrzymają. Poprzez rozwiązanie pionka w mieście gracz może otrzymać pewną tymczasową korzyść – umocnić miasto lub wysłać do niego karawanę, w zależności od tego czy rozwiązany został pionek armii czy wóz.

#### UMOCNIENIE MIASTA

Jeśli gracz rozwiąże armię, może zdecydować się umocnić miasto, w którym został rozwiązany pionek. W tym celu gracz bierze znacznik umocnienia/karawany i umieszcza go na centrum miasta, stroną z umocnieniem ku górze. Znacznik umocnienia wskazuje, że wzniesiono tymczasowe umocnienia służące do obrony miasta. Kiedy gracz broni umocnionego miasta, otrzymuje 2 dodatkowe punkty premii bitewnej.

Jeśli umocnionemu miastu uda się w trakcie walki obronić przed atakiem, znacznik umocnienia zostaje odrzucony (jeśli miastu nie uda się skutecznie obronić, oczywiście zostaje ono zniszczone). W danym mieście może znajdować się naraz tylko jeden znacznik umocnienia, a w umocnionym mieście nie można umieszczać znacznika karawany.

#### KARAWANY

Jeśli gracz rozwiąże wóz, może zdecydować się wysłać karawanę do miasta, w którym został rozwiązany pionek. W tym celu bierze znacznik umocnienia/karawany i umieszcza go na centrum miasta, stroną z karawaną ku górze. Znacznik karawany wskazuje, że miasto czerpie korzyści z zastrzyku produktywności. Kiedy gracz wykonuje akcję budowy w mieście, w którym znajduje się znacznik karawany, może wówczas odrzucić znacznik karawany, aby sprawić, że dane miasto wyprodukuje w tej turze dodatkowe 2 .



W danym mieście może znajdować się naraz tylko jeden znacznik karawany. W mieście nie mogą równocześnie znajdować się znacznik karawany i umocnienia.

## WYSYŁANIE KARAWANY DO MIASTA

Fioletowy gracz rozwiązuje pionek wozu znajdujący się w centrum miasta.



Następnie gracz umieszcza znacznik karawany w centrum danego miasta.



## ZABYTKI

Trzy spośród nowych kafelków mapy wchodzących w skład do tego rozszerzenia przedstawiają specjalne pola, znane jako zabytki – są to ruiny albo obiekty, będące pozostałością 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, znajduje się pod rządami **Republiki**).

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.

### ATLANTYDA

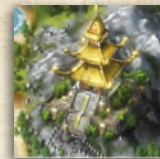
Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Atlantyda”, na początku kolejnej tury za darmo uczy się wybranej przez siebie technologii.

Gracz musi mieć odpowiednie miejsce w swojej piramidzie technologicznej aby móc dołożyć nową technologię. Pole z Atlantydą to pole wody.



### KONFUCJAŃSKA SZKOŁA

Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Konfucjańska szkoła”, natychmiast otrzymuje dwóch wielkich ludzi. Pole z Konfucjańską szkołą to pole gór.



**Uwaga:** Jeśli Grecy usuną z planszy ten znacznik zabytku, gracz prowadzący Grecję losuje najpierw dwóch wielkich ludzi i wybiera z nich jednego, którego zatrzymuje, a następnie losuje kolejnych dwóch wielkich ludzi i wybiera z nich jednego, którego zatrzymuje.

### SIEDEM MIAST ZE ZŁOTA

Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Siedem miast ze złota” na początku kolejnej tury za darmo inwestuje dwie monety (gracz otrzymuje dwa znaczniki inwestycji, ale nie traci dwóch monet, aby za nie zapłacić). Pole z Siedmioma miastami ze złota to pole lasu.





## METROPOLIE

Znajdująca się w tym rozszerzeniu karta technologii *Agrokultura* pozwala graczowi na rozwinięcie jego stolicy do metropolii. Metropolia jest większa niż normalne miasto i zapewnia następujące korzyści:

- Metropolia ma dodatkowe dwa pola na swoich peryferiach.
- Kiedy metropolia zostaje poświęcona na rzecz sztuki, zapewnia podstawowo 2 punkty kultury, a nie 1.
- Podczas obrony metropolii gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty premii bitewnej.
- Metropolia może być rozbudowana częściowo na pole wody i wówczas podczas ruchu nie liczy się jako woda, więc jej właściciel może przy pomocy metropolii zbudować „most”.

Oba pola, na których znajduje się znacznik metropolii są centrum danego miasta, a 10 pól otaczających znacznik metropolii to peryferia danego miasta (pola wskazane strzałkami na poniższym rysunku).

### PERYFERIA METROPOLII

Metropolia ma na swoich peryferiach 10 pól (a nie 8).



## ROZBUDOWA STOLICY DO METROPOLII

Kiedy gracz nauczy się technologii *Agrokultura*, jego stolica natychmiast zostaje rozwinięta do metropolii, jeśli tylko jest to możliwe. W tym celu gracz usuwa z planszy swój znacznik stolicy, następnie bierze swój znacznik metropolii i umieszcza go na mapie zgodnie z następującymi zasadami.

- Znacznik metropolii musi zajmować to samo pole, które zajmował usunięty znacznik stolicy, plus jedno z pól nim sąsiadujących, ale nie na ukos (pole to jest określane mianem **POLA ROZBUDOWY**).
- Na polu rozbudowy nie mogą znajdować się żadne wrogie pionki.
- Jeśli na polu rozbudowy znajduje się przyjazny pionek, gracz natychmiast przesuwa go na sąsiednie pole, na którym ten może zakończyć swój ruch zgodnie z zasadami.
- Jeśli na polu rozbudowy znajduje się cud świata, wielka osoba albo budynek, wówczas element znajdujący się pierwotnie na danym polu zostaje zastąpiony, zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- Polem rozbudowy może być pole wody. Jeśli tak jest, w odniesieniu do ruchu dane pole nie jest dłużej uznawane za pole wody.
- Nowe peryferia metropolii nie mogą zachodzić na peryferia innego miasta, nie mogą wykraczać poza mapę ani na niezbadany teren.

Jeśli stolica może zostać rozbudowana do metropolii w momencie poznania *Agrokultury*, wówczas musi zostać rozbudowana. Jednakże, jeśli stolica nie może zostać rozbudowana do metropolii w danej turze, gracz musi rozbudować ją do metropolii podczas fazy początku tury w dowolnej turze, w której będzie to możliwe.



## PRZYKŁAD ROZBUDOWY METROPOLII

Fioletowy gracz chce rozbudować swoją stolicę do metropolii. Pola A oraz B są dozwolonymi polami rozbudowy. Pola C oraz D nie są dozwolonymi polami rozbudowy. Pole C nie jest dozwolone, ponieważ peryferia metropolii wykraczałyby poza krawędź mapy. Pole D nie jest dozwolone, ponieważ znajduje się na nim wrogi pionek.



Fioletowy gracz decyduje się rozbudować na pole B, zastępując Port (i zwracając go na rynek, zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry). Fioletowy gracz usuwa z mapy swój znacznik stolicy i zastępuje go swoim znacznikiem metropolii.



## TALIA WIELKICH LUDZI

To rozszerzenie wprowadza do gry talię wielkich ludzi. Korzystanie z tej talii sprawia, że chęć rozwijania kultury i pragnienie osiągnięcia zwycięstwa kulturalnego są jeszcze większe. Gracze otrzymują teraz także możliwość rekrutowania określonych wielkich ludzi, którzy zapisali się w historii ludzkości. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wspólnie ustalić, czy chcą korzystać z tej talii.

### PRZYGOTOWANIE

Podczas kroku 6 ogólnego przygotowania gry nie należy tasować zakrytych znaczników wielkich ludzi. Zamiast tego należy je położyć odkryte i podzielić zgodnie z rodzajami. W grze występuje sześć różnych rodzajów znaczników wielkich ludzi: artysta, budowniczy, generał, społecznik, przemysławiec oraz naukowiec.

Po posortowaniu znaczników wielkich ludzi należy potasować talię wielkich ludzi i umieścić ją zakrytą w pobliżu znaczników wielkich ludzi.

## ZDOBYWANIE WIELKICH LUDZI

Kiedy gracz otrzymuje wielkiego człowieka, wówczas losuje kartę z talii wielkich ludzi, ale nie pokazuje jej swoim przeciwnikom. Karta wskazuje jakiego wielkiego człowieka gracz otrzymuje, a gracz bierze znacznik wielkiego człowieka odpowiadający **rysunkowi** przedstawionemu na karcie. (Znaczniki wielkich ludzi: artysta, budowniczy, generał, społecznik oraz naukowiec odpowiadają kartom tego samego rodzaju, ale znaczniki przemysławców odpowiadają kartom „Wielki kupiec lub badacz”). Znacznik wielkiego człowieka może zostać umieszczony na planszy albo zatrzymany w puli zgodnie z normalnymi zasadami i we wszystkich pozostałych przypadkach obowiązują wobec niego zasady z podstawowej wersji gry. Karta wielkiego człowieka musi być trzymana **zakryta**, a jej treść musi pozostać tajna dla przeciwników do momentu użycia.



## OPIS KARTY WIELKIEGO CZŁOWIEKA

- A. Rysunek
- B. Imię
- C. Cytat
- D. Efekt
- E. Rodzaj



Jeśli nie są dostępne żadne znaczniki wielkich ludzi odpowiadające rodzajowi wylosowanej karty, gracz odkłada dobraną kartę na spód talii wielkich ludzi umieszczając ją tam odkrytą, a na jej miejsce losuje nową, dopóki nie wylosuje karty, dla której dostępny jest znacznik. Jeśli nie ma dostępnych żadnych znaczników wielkich ludzi, gracz nie otrzymuje wielkiego człowieka.

**Przykład:** Rzym otrzymuje wielkiego człowieka i losuje kartę z talii wielkich ludzi. Wylosowana karta to „Archimedes”, wielki naukowiec. Jednak nie ma już żadnych znaczników wielkich ludzi „naukowców”, dlatego „Archimedes” jest odkładany odkryty na spód talii wielkich ludzi. Gracz losuje ponownie i odkrywa kartę „Jim Henson”, wielki społecznik. W grze są jeszcze dostępne dwa znaczniki wielkich ludzi „społecznik”, więc Rzym bierze jeden z tych dwóch znaczników i obok swojego arkusza cywilizacji umieszcza zakrytą kartę „Jima Hensona”.

**Uwaga:** Kiedy Grecja losuje wielkiego człowieka, gracz prowadzący Grecję losuje karty dopóki nie będzie miał dwóch kart, dla których dostępne są znaczniki i dokonuje wyboru pomiędzy nimi.

Jeśli gracze odkryją całą talię wielkich ludzi i na wie-rzchu talii znajdzie się odkryta karta, wówczas talię należy zakryć i potasować w celu przygotowania nowej.

## ZDOLNOŚCI WIELKICH LUDZI

Zdolności opisane na kartach wielkich ludzi są podobne do tych znajdujących się na kartach cudów świata, jednak są na ogół słabsze i w większości wypadków skorzystanie z nich wymaga odrzucenia karty. Każda zdolność wyraźnie opisuje kiedy można z niej skorzystać. Jeśli gracz chce skorzystać ze zdolności wielkiego człowieka, wówczas odkrywa kartę, w ten sposób ujawniając przeciwnikom jej treść, a następnie korzysta z opisanej zdolności. Jeśli karta wielkiego człowieka musi zostać odrzucona, aby można było skorzystać z jej zdolności, gracz odkłada taką kartę odkrytą na spód talii wielkich ludzi. Jeśli nie jest to wymagane, karta pozostaje odkryta przed graczem.

**Uwaga:** Gracz nie może skorzystać ze zdolności wielkiego człowieka jeśli nie ma na planszy co najmniej jednego znacznika wielkiego człowieka tego samego rodzaju. Na przykład, w celu skorzystania ze zdolności „Williama Szekspira” gracz musi mieć na planszy co najmniej jeden znacznik wielkiego człowieka „artysta”.

## ZABIJANIE WIELKICH LUDZI

Kiedy znacznik wielkiego człowieka zostanie zabity (na ogół ma to miejsce w wyniku wydarzenia kulturalnego albo zniszczenia miasta), gracz musi sprawdzić czy nie ma zbyt wielu kart wielkich ludzi tego rodzaju. Gracz może mieć tylko jedną kartę wielkiego człowieka za każdy posiadany znacznik wielkiego człowieka tego samego rodzaju (bierze się pod uwagę znaczniki znajdujące się na planszy jak i w puli gracza), niezależnie od tego czy karty są odkryte, czy zakryte. Tak więc gracz, który ma dwa znaczniki wielkich ludzi „artysta” może mieć nie więcej niż dwie karty wielkich ludzi „artysta”. Jeśli gracz ma zbyt wiele kart wielkich ludzi tego samego rodzaju, musi wylosować jedną z nich (karty losuje się pojedynczo) i odłożyć odkrytą na spód talii wielkich ludzi, dopóki nie będzie miał odpowiedniej liczby kart.

**Przykład:** Rzym ma na planszy dwa znaczniki wielkich ludzi „artysta” i posiada karty „William Szekspir” (odkryta) oraz „Jerry Garcia” (zakryta). Egipt zagrywa kartę wydarzenia kulturalnego, którą zabija jeden ze



znaczników wielkich ludzi „artysta”, należących do Rzymu. Teraz Rzym ma zbyt wiele kart wielkich ludzi tego rodzaju, więc gracz losuje jedną z tych kart bez podglądania (w tym wypadku jest to „Jerry Garcia”) i odkłada ją odkrytą na spód talii wielkich ludzi.

## TALIA INWESTYCJI

W tym rozszerzeniu wprowadzona została także talia inwestycji. Talia ta zapewnia więcej interakcji pomiędzy zwycięstwem ekonomicznym, a pozostałymi trzema ścieżkami do zwycięstwa umożliwiając graczom inwestowanie monet na różnorodne sposoby. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wspólnie ustalić, czy korzystają z tej talii.

**Uwaga:** Jeśli w rozgrywece są obecni Arabowie, talia inwestycji musi być wykorzystywana, ponieważ jedna ze zdolności tej cywilizacji jest powiązana z tą talią.

## PRZYGOTOWANIE

Podczas kroku 2 ogólnego przygotowania podstawowej wersji gry należy każdemu graczowi przekazać talię czterech kart inwestycji.

## INWESTOWANIE MONET

Każdy gracz, w każdej turze może zainwestować jedną (i tylko jedną) monetę. Monety są inwestowane na początku tury. Inwestować można **tylko żetony monet** – monety wydrukowane na mapie, na kartach technologii albo na budynkach nie mogą być inwestowane. W celu zainwestowania monety gracz odrzuca z gry jedną ze swoich monet (w ten sposób zmniejszając o jeden liczbę swoich monet) i w ten sposób otrzymuje jeden znacznik inwestycji.

Następnie gracz wybiera jedną ze swoich kart inwestycji, kładzie ją zakrytą na stole (jeśli wcześniej jej nie położył) i umieszcza na niej znacznik inwestycji, pozostawiając kartę zakrytą przed przeciwnikami. Za każdym razem kiedy gracz inwestuje, może umieścić nowy znacznik inwestycji na innej ze swoich kart inwestycji albo może zbierać kilka znaczników inwestycji na tej samej karcie.

**Inwestycje nie są wliczane do 15 monet niezbędnych do osiągnięcia zwycięstwa ekonomicznego oraz nie mogą być odrzucane z gry przez przeciwników.**

## EFEKTY ZWIĄZANE Z INWESTYCJAMI

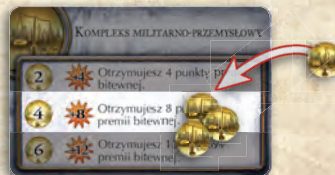
Podczas dokładania znacznika inwestycji na kartę inwestycji gracz sprawdza, czy zdolność karty staje się aktywna. Zdolności związana z inwestycją staje się aktywna, kiedy liczba znaczników inwestycji uzbieranych na karcie jest równa lub wyższa od wartości przedstawionej na lewo od zdolności związanej z inwestycją. W danym momencie działa tylko najdroższa z aktywnych zdolności obecnych na karcie. Po tym jak droższa zdolność na karcie inwestycji stanie się aktywna, tańsze zdolności przestają działać.

## ZASTĘPOWANIE EFEKTÓW ZWIĄZANYCH Z INWESTYCJAMI

Gracz ma trzy znaczniki inwestycji na karcie „Kompleks militarno-przemysłowy”. W związku z tym aktywna jest zdolność +4 punkty premii bitewnej.



Później gracz umieszcza czwarty znacznik na karcie „Kompleks militarno-przemysłowy”, co sprawia, że aktywna zaczyna być zdolność +8 punktów premii bitewnej. Ta zdolność o koszcie czterech znaczników zastępuje zdolność o koszcie dwóch znaczników, która wcześniej zapewniała dodatkowe 4 punkty premii bitewnej.





## TWÓRCY ROZSZERZENIA

**Projekt rozszerzenia:** Kevin Wilson

*Specjalne podziękowania dla Jamesa Hata oraz Team XYZZY. Ponadto specjalne podziękowania dla Sida Meiera oraz dobrych ludzi z Firaxis.*

**Produkcja:** Sally Hopper oraz Mark O'Connor

**Redakcja i korekta:** Mike Montesa, Mark O'Connor oraz Julian Smith

**Projekt graficzny:** Chris Beck, Brian Schomburg oraz Michael Silsby

**Projekt graficzny:** Andrew Navaro

**Grafiki mapy:** Henning Ludvigsen

**Grafiki przywódców i okładka:** Tom Garden

**Projekt pionków:** Jason Beaudoin

*Dodatkowe wykorzystane grafiki pochodzą z archiwów Firaxis. Podziękowania dla wszystkich artystów i współpracowników.*

**Testerzy:** Shaun Donnelly, James Hata, Chris Gerber, John Goodenough, Evan Kinne, Andrew Liberko, Lukas Litzsinger, Thyme Ludwig, Dallas Mehlhoff, Adam Sadler oraz Brady Sadler

**Koordinacja licencji i rozwoju po stronie FFG:** Deb Beck

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Główny projektant gier FFG:** Corey Konieczka

**Główny producent gier FFG:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Wersja polska:** 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

© 1991–2011 Take-Two Interactive Software, Inc. oraz ich filie. *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. zarejestrowanymi w Stanach Zjednoczonych i/lub pozostałych krajach. Projekt gry oraz *Slawy i Bogactwa* © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, oraz logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować niniejsze informacje. Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy ponieważ zawiera małe elementy. Zawartość może różnić się od przedstawionej Wyprodukowano w Chinach. PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DO ŻYTKU OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.





# INDEKS

- Agrokultura, technologia 3, 6, 10
- Atlantyda 9
- Budynek podstawowy 5
- Cuda świata, negowanie dostępnych na rynku 7
- Efekty chatek 8
- Efekty wiosek 8
- Jak korzystać z tego rozszerzenia 7
- Karawany 8
- Konfucjańska szkoła 9
- Łupienie po bitwie 7
- Metropolie 10
- Militarne karty pomocy 3
- Nowe technologie 5
- Odporny na Anarchię 5
- Opis elementów 2
- Opis karty wielkiego człowieka 12
- Opis rozszerzenia 2
- Premie związane z nowymi cywilizacjami 6
- Przygotowanie mapy dla pięciu graczy 6
- Przygotowanie talii cudów świata 5
- Przygotowanie rozgrywki z rozszerzeniem 5
- Rozwiązywanie pionków 8
- Siedem miast ze złota 9
- Symbol rozszerzenia Sława i Bogactwo 4
- Talia inwestycji 13
- Talia wielkich ludzi 11
- Umocnienie miasta 8
- Zabytki 9
- Zastępcze karty „Lotnictwo” oraz „Angkor Wat” 3
- Zawartość pudełka 2
- Zmiany w zasadach oraz wyjaśnienie zasad 7
- Znaczniki katastrof 4






## EFEKTY NOWYCH CHATEK I WIOSEK

W tym rozszerzeniu wprowadzonych zostało kilka nowych efektów chaterek i wiosek, które opisano poniżej:



**Przyjaźni barbarzyńcy:** Gracz natychmiast odkrywa i odrzuca ten znacznik. Następnie za darmo produkuje jedną odblokowaną jednostkę i dokłada ją do swoich dostępnych sił albo za darmo produkuje jeden pionek i umieszcza go na polu, na którym został znaleziony ten znacznik (nie można przy tym przekraczać limitu ustawienia).



**Przyjaźni robotnicy:** Gracz odkrywa i odrzuca ten znacznik podczas fazy zarządzania miastami aby sprawić, że jedno z jego miast zapewnia w tej turze dodatkowe 4 .



**Sztuka etniczna:** Gracz natychmiast odkrywa i odrzuca ten znacznik aby otrzymać 3 lub 6 punktów kultury, zgodnie z tym co zaznaczono na znaczniku chatki lub wioski.



**Nauczyciel:** Gracz zatrzymuje ten znacznik. Może ujawnić go podczas fazy początku tury, aby za darmo nauczyć się technologii I poziomu.



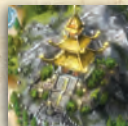
**Bogactwo:** Gracz natychmiast ujawnia i odrzuca ten znacznik, a następnie otrzymuje jeden żeton monety, który umieszcza na swoim arkuszu cywilizacji.

## EFEKTY ZABYTEKÓW

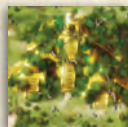
Na neutralnych kafelkach mapy wprowadzonych w tym rozszerzeniu znajdują się specjalne pola, określane mianem zabytków. Pierwszy gracz, który zakończy ruch swoim pionkiem armii na polu zabytku, usuwa z planszy znacznik zabytku i otrzymuje jednorazową zdolność, zgodnie z tym co opisano poniżej:



**Atlantyda:** Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Atlantyda”, na początku kolejnej tury za darmo uczy się wybranej przez siebie technologii. Gracz musi mieć dozwolone miejsce w swojej piramidzie technologicznej aby móc dołożyć nową technologię. Pole z Atlantyda to pole wody.



**Konfucjańska szkoła:** Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Konfucjańska szkoła”, natychmiast otrzymuje dwóch wielkich ludzi. Pole z Konfucjańską szkołą to pole gór.



**Siedem miast ze złota:** Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Siedem miast ze złota” na początku kolejnej tury za darmo inwestuje dwie monety (gracz otrzymuje dwa znaczniki inwestycji, ale nie traci dwóch monet, aby za nie zapłacić). Pole z Siedmioma miastami ze złota to pole lasu.

## KORZYŚCI PŁYNĄCE Z METROPOLII



Metropolia jest większa niż normalne miasto i zapewnia następujące korzyści:

- Metropolia ma dodatkowe dwa pola na swoich peryferiach.
- Kiedy metropolia zostaje poświęcona na rzecz sztuki, zapewnia podstawowo 2 punkty kultury, a nie 1.
- Podczas obrony metropolii gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty premii bitewnej.
- Metropolia może być rozbudowana częściowo na pole wody i nie liczy się jako woda podczas ruchu, więc jej właściciel może przy jej pomocy zbudować most.

Oba pola, na których znajduje się znacznik metropolii są centrum danego miasta, a 10 pól otaczających znacznik metropolii to peryferia danego miasta.