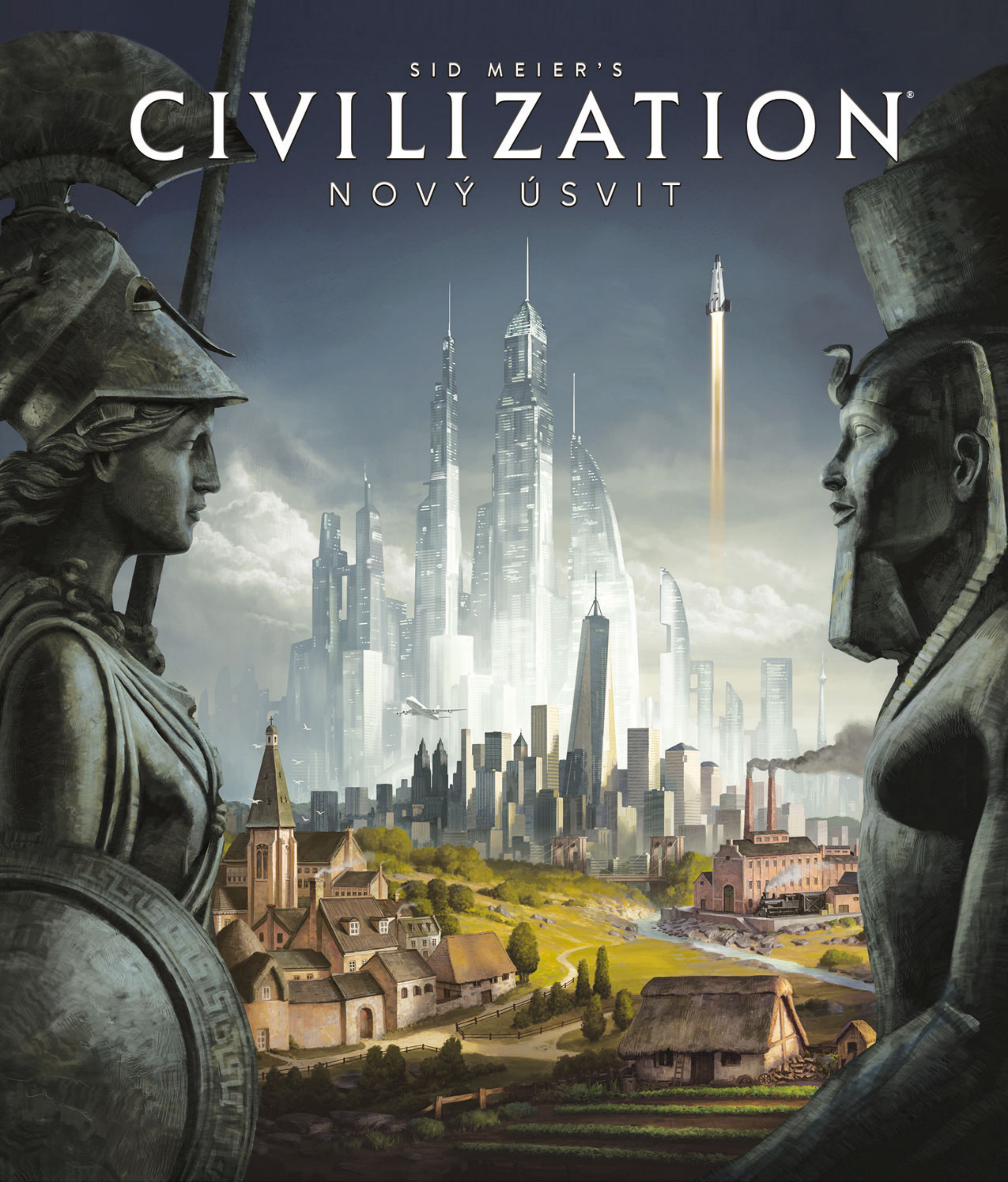


SID MEIER'S
CIVILIZATION[®]
NOVÝ ÚSVIT



PRAVIDLA HRY

PŘEHLED HRY

„Každý z nás tvaruje kámen, vztyčuje pilíř či brousí kousek barevného skla při budování něčeho mnohem většího, než jsme my sami.“

—Adrienne Clarkson

Sid Meier's Civilization: Nový úsvit je strategická desková hra, ve které se dva až čtyři hráči zhostí rolí vůdců některých z historicky nejvýznamnějších civilizací. V průběhu hry se budete snažit rozšířit své území, získat nové technologie a vybudovat největší divy lidstva. V závěru se jedna z civilizací pozvedne nade všechny ostatní a zanechá svou nesmazatelnou stopu v historii.

HERNÍ SOUČÁSTI



8 karet vůdců



16 mapových dílů



1 kotouč událostí (základna a šipka)



80 karet zaměření (20 na hráče)



4 kotouče pokroku (4 základny a 4 šipky)



16 karet diplomacie městských států



16 karet diplomacie hráčů (4 na hráče)



5 karet vítězství



24 karet divů světa



24 žetonů divů světa



1 žeton směru barbarů



4 žetony městských států (oboustranné)



8 žetonů vody



4 žetony přírodních divů (oboustranné)



124 žetonů kontroly (31 na hráče)



44 plastových figurek (1 hlavní město, 7 měst a 3 karavany na hráče)



32 žetonů surovin (8 každého druhu)



9 žetonů barbarů



34 žetonů zboží



2 šestistěnné kostky

4 ukazatele zaměření (1 na hráče)



PŘI PRVNÍ HŘE

Pro snazší začátky doporučujeme při první hře použít předpřipravenou mapu. Ještě než přistoupíte k přípravě hry, sestavte mapu podle obrázku níže. Každý mapový díl je označený číslem a písmenem. Těmto číslům odpovídají také čísla na obrázku. Pro první hru jsou použity pouze strany mapových dílů označené písmenem A.

Jako první umístěte díly s červeným okrajem. Pokud hrajete nejméně ve třech hráčích, přidejte díly se žlutým okrajem. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, přidejte i modře ohraničené díly.

Jakmile je mapa připravená, každý si vyberte jedno hlavní město a umístěte ho na symbol hlavního města, který máte nejbližší k sobě. Barva hlavního města je barva, kterou budete používat při první hře namísto výběru barvy v prvním kroku přípravy popsaném na další straně.



Hlavní město



Symbol hlavního města



Číslo a písmeno dílu

PŘÍPRAVA

Příprava hry *Sid Meier's Civilization: Nový úsvit* probíhá v následujících krocích:

- Vyberte si vůdce a barvy:** Každý si vezměte jednu náhodnou kartu vůdce. Pak si každý zvolte barvu a vezměte si potřebné herní součásti v této barvě – města, karavany, žetony kontroly, kotouč pokroku, karty diplomacie a karty zaměření. Poté každý nastavte šipku na svém kotouči pokroku na hodnotu „0“.

Herní součásti modrého hráče



Kotouč pokroku

Karty zaměření



Žetony kontroly

Karavany

Města

Karty diplomacie

- Připravte oblast zaměření:** Každý umístěte ukazatel zaměření ve své zvolené barvě pod svou kartu vůdce. Každý si vezměte pět karet zaměření s vyobrazeným „I“ na rubové straně a umístěte je do příslušných pozic pod ukazatelem zaměření. Pořadí jednotlivých karet je uvedené na kartě vůdce. Následně každý na svou kartu „Zahraniční obchod“ umístěte figurku karavany.



Pořadí počátečních karet zaměření



- Sestavte mapu:** Z mapových dílů sestavte mapu. Pro první hru sestavte mapu podle pokynů na straně 3. Při dalších hrách se řiďte pravidly pro sestavování mapy uvedenými na straně 14.
- Osídlíte mapu:** Na každé pole mapy s vyobrazeným symbolem umístěte jeden žeton se stejným symbolem. Na každý symbol barbarů umístěte žeton barbarů se stejným uvedeným písmenem. Na každý symbol městského státu umístěte žeton městského státu se shodným symbolem a stejným typem orámování tohoto symbolu (kulaté nebo hranaté).
- Umístěte karty městských států:** Za každý žeton městského státu umístěného na mapu vezměte obě kopie karty tohoto městského státu a položte je na sebe poblíž herního plánu tak, aby byly pro všechny viditelné. Nepoužité karty diplomacie městských států vraťte do krabice.



Přírodní div (Grand Mesa)



Městský stát (Buenos Aires: symbol pastorku, hranatý rámeček)



Karty diplomacie městského státu (Buenos Aires)



Surovina – mramor



Barbari „I“

6. **Připravte žeton směru a kotouč událostí:** Určete jednoho hráče, který na libovolné náhodné místo u okraje mapy umístí žeton směru barbarů (na jeho orientaci nezáleží). Poté si tento hráč vezme kotouč událostí a položí ho vedle své karty vůdce. Šipku na kotouči natočí směrem na helmu s hvězdičkou. Hráč s kotoučem událostí je **PRVNÍ HRÁČ** a jako první zahájí hru svým tahem.



7. **Rozdělte karty divů světa:** Karty divů světa rozdělte podle typu do čtyř hromádek. Typ karty je určen barvou karty a symbolem vlevo od obrázku divu.

- ♦ **Hra ve třech hráčích:** Pokud hraje pouze ve třech hráčích, vraťte jednu náhodnou kartu starověké éry z každé hromádky do krabice, aniž byste je odhalili.
- ♦ **Hra ve dvou hráčích:** Pokud hraje pouze ve dvou hráčích, vraťte jednu náhodnou kartu starověké a jednu středověké éry z každé hromádky do krabice, aniž byste je odhalili.

8. **Vytvořte balíčky divů světa:** S každou hromádkou karet divů světa proveďte následující:

- Zamíchejte karty moderní éry jednoho typu a umístěte je lícem dolů.
- Zamíchejte karty středověké éry stejného typu a umístěte je lícem dolů na karty moderní éry.
- Zamíchejte karty starověké éry stejného typu a umístěte je lícem dolů na karty středověké éry.
- Balíček umístěte do dosahu a výhledu všech hráčů a otočte vrchní kartu lícem vzhůru.

9. **Uspořádejte žetony divů světa:** Vedle každého balíčku divů světa umístěte všechny žetony divů světa se stejným symbolem a ve stejné barvě jako karty v tomto balíčku.



10. **Vyložte karty vítězství:** Vedle mapy umístěte tři náhodné karty vítězství. Zbývající karty vítězství vraťte do krabice.

11. **Vytvořte zásoby:** Umístěte žetony zboží a zbývající žetony surovin na hromádky vedle mapy. Tím vytvoříte **ZÁSObY**.



PRŮBĚH HRY

Sid Meier's Civilization: Nový úsvit se hraje v po sobě jdoucích tazích. Při odehrávání svých tahů používáte své karty k budování prosperující civilizace, od prostých měst po rozsáhlé říše oplývající divy světa a vyspělou technikou.

Hráč s kotoučem událostí je **PRVNÍ HRÁČ** a jako první zahájí hru svým tahem. Dále se ve svých tazích střídáte v pořadí ve směru hodinových ručiček až do konce hry. Vítězí hráč, který jako první splní jeden z úkolů na každé kartě vítězství. Všechna pravidla pro vítězství jsou popsána na straně 12.

Kromě toho se pravidelně ve světě odehrávají události, které ovlivňují mapu a všechny hráče, jako jsou například útoky barbarů. První hráč před každým svým tahem (s výjimkou prvního tahu ve hře) posune šipku na kotouči událostí a tím může některá z těchto událostí vzniknout. Kotouč událostí a jeho účinky jsou podrobněji popsány na straně 12.

OBLAST ZAMĚŘENÍ

Herní tah je založený na mechanismu **OBLASTI ZAMĚŘENÍ**, což je řada pěti karet umístěných u ukazatele zaměření. Oblast zaměření představuje různé činnosti jednotlivých národů, jako je vědecký pokrok, kulturní rozvoj nebo vojenská výroba. Každý ukazatel zaměření má pět **POZIC** pro jednotlivé karty.



Jak budete odehrávat své tahy, karty v oblasti zaměření se budou přesouvat do jiných pozic. Obecně se nevyužité karty přesouvají směrem k páté pozici a použité karty se vrací na první pozici. Odtud se postupně opět přesouvají k páté pozici.

Tento princip vyžaduje správné načasování. Využití karty z páté pozice bude mít na hru mnohem výraznější dopad, než karta z první pozice. Klíčovým prvkem celé hry je umět se správně rozhodnout, kdy využít okamžité účinky karty na nižší pozici a kdy naopak vyčkat na vyhodnocení největšího účinku karty.

HRÁČŮV TAH

Hráčův tah probíhá ve třech krocích:

- Volba karty:** Zvolte si jednu kartu ve své oblasti zaměření a částečně ji vysuňte z řady. Tím si zvolenou kartu označíte.



- Vyhodnocení karty:** Vyhodnoťte účinky zvolené karty:



- Zařazení karty:** Zvolenou kartu odeberte z řady a všechny karty na nižších pozicích (než zvolená karta) posuňte o jednu pozici doprava. Pak zvolenou kartu vraťte na první pozici.



Jakmile zvolenou kartu zařadíte, váš tah končí a na řadě je se svým tahem další hráč ve směru hodinových ručiček.

Podrobná pravidla pro všechny typy karet zaměření jsou uvedena v části „Karty zaměření“ na straně 8, ale ještě předtím byste si měli přečíst klíčové herní principy na další straně.

KLÍČOVÉ PRINCIPY

Pro správné vyhodnocení karet zaměření byste se nejprve měli podrobně seznámit s následujícími pojmy.

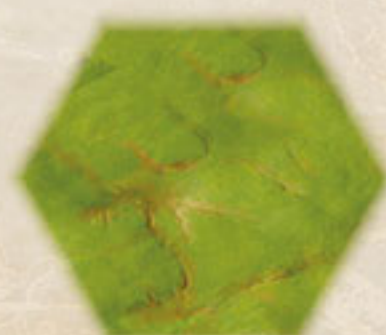
POLE A TERÉN

Každý šestiúhelník na mapovém dílu představuje jedno **POLE**. Každé pole má jedinečný **TERÉN** znázorněný pomocí ilustrace. Každý z pěti základních typů terénu se shoduje s jednou pozicí na ukazateli zaměření: nížina (1), kopce (2), lesy (3), poušť (4) a hory (5). Číslo pozice konkrétního terénu představuje jeho **OBTÍŽNOST**.

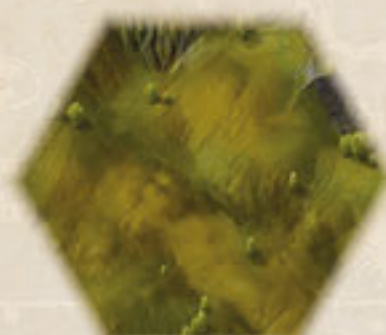
Terén ovlivňuje hru v mnoha ohledech. Obecně lze říci, že terén s vyšší obtížností představuje větší překážku při rozšiřování říše i obsazování soupeřových měst.

Šestý typ terénu, voda, není na ukazateli zaměření uvedený. Voda má obtížnost jedna, ale zpravidla s tímto terénem můžete pracovat pouze v případech, kdy vám to přímo dovolí účinek nějaké karty.

Pokud nějaké pole obsahuje více typů terénu, za rozhodující se považuje ten typ terénu, který pokrývá největší část daného pole.



Nížina (1)



Kopce (2)



Lesy (3)



Poušť (4)



Hory (5)



Voda (1)



SPOJENCI A SOUPEŘI

Mnoho karet odkazuje na **SPOJENECKÉ** nebo **SOUPEŘOVY** pole nebo herní prvky. Všechny žetony kontroly a plastové figurky ve vaší barvě jsou pro vás spojenecké. Všechny žetony kontroly a plastové figurky v jiné barvě jsou soupeřovy. Obdobně jsou spojenecká pole obsahující vaše města nebo žetony kontroly. Pole obsahující města nebo žetony v jiných barvách jsou soupeřovy.

Karavany **neovlivňují**, zda je pole spojenecké nebo soupeřovo.

PRÁZDNÁ POLE

Pole je prázdné, pokud neobsahuje žádný žeton nebo figurku jakéhokoliv druhu.

SUROVINY A PŘÍRODNÍ DIVY

Suroviny a přírodní divy umožňují vybudovat úžasné divy světa. Existují čtyři druhy surovin:



Mramor



Rtuť



Ropa



Diamanty

Jejich žetony můžete získávat na mapě a utratit je při budování divů světa. Pokud utratíte surovinu, její příslušný žeton vraťte do zásob.

Žeton přírodního divu můžete utratit jako surovinu druhu vyobrazeného na žetonu. Pokud utratíte žeton přírodního divu, nevracejte ho do zásob. Přírodní div můžete v dalších tazích utratit opakovaně, nicméně můžete ho utratit nejvýše jednou za tah.



Přírodní div „Kráterové jezero“

Pole s žetony přírodních divů nemají určený typ terénu, ale mají pevně určenou obtížnost terénu pět.

MĚSTA A ROZVINUTÁ MĚSTA

Města jsou ústřední místa, kolem kterých budete budovat svou říši. Města umožňují expandovat do nových oblastí na mapě. Rozvinutá města jsou plně vyvinuté metropole, které přispívají k blahobytu vaší civilizace. Pravidelně vám poskytují žetony zboží (budou popsány později) a slouží jako nový výchozí bod pro karavany.

Město je považované za rozvinuté, pokud všechna s ním sousedící pole obsahují buď spojenecký žeton kontroly, nebo mají terén typu voda. Města na okraji mapy se mohou rozvinout rychleji, protože mají méně sousedících polí.



Protože město oranžového hráče leží na okraji mapy, má pouze čtyři sousedící pole. Tato čtyři pole obsahují buď žetony kontroly, nebo vodu, takže město je rozvinuté.

KARTY ZAMĚŘENÍ

Existuje pět **typů** karet zaměření. Typ karty zaměření je určený symbolem v levém horním rohu. Vaše oblast zaměření obsahuje jednu kartu od každého typu.



Během hry budete získávat vylepšené verze počátečních karet, které mají na hru výrazně větší vliv. Vylepšené verze karet se vyhodnocují stejným způsobem jako karty počáteční, ale mohou mít další účinky (např. mohou dovolit karavanám cestovat přes vodu).

Následující odstavce popisují pravidla pro jednotlivé typy karet zaměření.

KULTURA

Karty kulturního zaměření vám dovolí umísťovat žetony kontroly a tím rozšiřovat své území a získávat suroviny. Typ terénu u pozice ukazatele zaměření, u které je karta umístěna, určuje, na jaký typ terénu můžete žeton kontroly umístit.

Pro umístění žetonu kontroly vezměte jeden ze svých nepoužitých žetonů kontroly a položte ho na pole sousedící se spojeneckým městem. Pokud toto pole obsahuje žeton suroviny nebo přírodního divu, tento žeton si vezměte a položte ho vedle své karty vůdce.

Při tom musíte dodržet následující pravidla:

- ♦ Žeton nemůžete umístit na pole s vodou ani na pole, jehož obtížnost terénu je vyšší, než obtížnost uvedená u pozice, u které je kulturní karta umístěna. Pole s přírodními divy se považují za pole s obtížností terénu pět.
- ♦ Pole nesmí obsahovat žeton barbarů, město, žeton městského státu ani žeton kontroly.
- ♦ Žeton musíte umístit neposílenou stranou vzhůru (strana bez bílého kruhu kolem symbolu).



Pokud červený hráč vyhodnotí svou kulturní kartu na první nebo druhé pozici, může umístit své žetony kontroly na nížinu nebo kopce.

VĚDA

Karta vědeckého zaměření vám dovolí postoupit na kotouči pokroku a objevit nové technologie. Pozice karty u ukazatele zaměření určuje, o kolik polí můžete šipku na kotouči pootočit.

Šipku na kotouči pokroku pootočte ve směru hodinových ručiček o tolik políček (tečky a čísla), kolik je číslo aktuální pozice karty vědeckého zaměření u ukazatele.

Každá karta zaměření má uvedenou **ÚROVEŇ POKROKU** a stejná čísla jsou uvedená u některých políček na kotouči pokroku:



Pokud šipka na kotouči postoupí na (nebo za) políčko s úrovní pokroku, můžete získat novou kartu zaměření. Můžete si zvolit libovolnou kartu ze svého balíčku karet zaměření, jejíž úroveň pokroku souhlasí s právě dosaženou úrovní na kotouči. Touto zvolenou kartou nahradte kartu stejného typu ve své oblasti zaměření. Odebranou kartu vraťte do svého balíčku.



Kotouč pokroku modrého hráče dosáhl IV. úrovně. Rozhodne se získat „Letectví“, proto ve své oblasti zaměření musí nahradit vojenskou kartu „Hutnictví“.

EKONOMIKA

Karty ekonomického zaměření vám dovolí pomocí karavan obchodovat s městskými státy a soupeřovými městy. Pozice karty u ukazatele určuje, na jaký typ terénu se karavana může přesunout.

Každý začíná hru s jednou karavanou umístěnou na své ekonomické kartě. V průběhu hry můžete získat lepší ekonomické karty, které dovolují používat více karavan. Když se tak stane, nově získané karavany umístěte na svou kartu ekonomiky.



Při pohybu karavany ji postupně přesuňte po jednotlivých polích až do vzdálenosti uvedené na kartě. Karavana na kartě ekonomiky se může začít pohybovat z vašeho **hlavního města nebo rozvinutého města**. Považuje se, jako by již na poli tohoto města byla. Pokud karavana v jednom tahu nedosáhne až do městského státu nebo soupeřova města, zůstává na mapě a může být opět posunuta v dalším tahu opakovaným vyhodnocením karty ekonomiky.

Pro karavany platí následující pravidla:

- ♦ Karavanu nemůžete umístit nebo přesunout na pole s vodou ani na pole, jehož obtížnost terénu je vyšší, než obtížnost uvedená u pozice, u které je ekonomická karta umístěná.
- ♦ Pole nesmí obsahovat žeton barbarů.
- ♦ V jednom tahu můžete do jednoho města nebo městského státu přesunout nejvýše jednu karavanu.

Pokud přesunete karavanu do městského státu nebo soupeřova města, v závislosti na lokaci vyhodnotíte následující kroky:

1. Karavanu vraťte na svou ekonomickou kartu.
2. Vezměte si ze zásob dva žetony zboží.
 - a. **Městský stát:** Žetony zboží umístěte na kartu ve své oblasti zaměření, která je stejného typu jako tento městský stát.
 - b. **Soupeřovo město:** Žetony zboží umístěte na karty ve své oblasti zaměření dle vlastní potřeby.
3. Můžete si vzít jednu kartu diplomacie.
 - a. **Městský stát:** Pokud je u mapy umístěna kopie karty diplomacie tohoto městského státu, tuto kartu si vezměte a umístěte vedle své karty vůdce. Tuto kartu si neberte, pokud její kopii již máte.
 - b. **Soupeřovo město:** Zvolte si jednu z dostupných karet diplomacie tohoto soupeře a umístěte ji vedle své karty vůdce. Pokud již jednu ze soupeřových karet diplomacie máte, před tím, než si vezmete kartu novou, ji tomuto soupeři musíte vrátit.

Městské státy, žetony zboží a karty diplomacie jsou popsány na straně 13.

POHYB KARAVANY

Modrý hráč vyhodnotí svou kartu „Zahraniční obchod“ na třetí pozici, aby získal výhody z blízkého města Soul.



1. Svou karavanu umístí vedle svého hlavního města. Nemůže ji umístit na sousedící hory, to by vyžadovalo vyšší pozici karty v oblasti zaměření.
2. Nejprve karavanu posune na lesní pole a následně do městského státu.
3. Karavanu vrátí na svou ekonomickou kartu a na svou vědeckou kartu umístí dva žetony zboží. Pak si vezme jednu ze dvou dostupných karet diplomacie Soulu.

PRŮMYSL

Karty průmyslového zaměření vám dovolí vybudovat **buď** nové město, nebo div světa. Pozice karty u ukazatele zaměření určuje typ terénu, na kterém můžete město vybudovat. Při budování divu světa ovlivňuje pozice karty cenu tohoto divu světa.

Budování měst

Chcete-li vybudovat město, vezměte jedno ze svých nepoužitých měst a umístěte ho na prázdné pole do vzdálenosti uvedené na kartě průmyslu od libovolného spojeneckého pole.

Při tom musíte dodržet následující pravidla:

- ♦ Město nemůžete vybudovat na poli, které obsahuje jiné herní součásti než karavanu nebo spojenecký žeton kontroly. Pokud budujete na poli s karavanou, obě součásti zůstanou na stejném poli, pokud budujete město na poli s žetonem kontroly, tento žeton z mapy odeberte a vraťte jej ke svým ostatním žetonům.
- ♦ Nemůžete budovat na poli sousedícím s městem nebo městským státem.
- ♦ Vzdálenost nemůžete počítat přes vodu nebo budovat na poli s vodou ani na poli, jehož obtížnost terénu je vyšší, než obtížnost uvedená u pozice, u které je karta průmyslu umístěná.
- ♦ Vzdálenost nemůžete počítat přes soupeřovo pole nebo žeton barbarů.



Pokud červený hráč vyhodnotí svou průmyslovou kartu „Hrnčířství“ na druhé pozici (kopce nebo lehčí terén), může stavět pouze na vyznačených polích.

Budování divů světa

Divy světa, které kontrolujete, vám mohou poskytnout silné schopnosti.

CENA divu světa je číslo uvedené v levém dolním rohu karty divu světa. Suroviny, kterými můžete cenu divu světa zaplatit, jsou uvedené v pravém dolním rohu karty.



Při budování divu světa si vyberte jednu z lícím vzhůru otočených karet z balíčků divů světa a zaplatte jeho požadovanou cenu ve **ZDROJÍCH**, které získáte součtem následujících hodnot:

- ♦ Číslo pozice, u které je umístěna průmyslová karta.
- ♦ Dva zdroje za každou přípustnou surovinu, kterou utratíte.
- ♦ Jeden zdroj za každý žeton zboží z průmyslové karty, který utratíte.

Pokud je vaše celková hodnota zdrojů stejná nebo vyšší než cena divu, je tento div vybudován. Kartu vybudovaného divu umístíte vedle své karty vůdce a žeton tohoto divu umístíte na pole spojeneckého města, u kterého dosud žádný žeton divu není. Pak na balíček divů tohoto typu otočte vrchní kartu divu lícím vzhůru.

Pokud už máte u všech svých měst umístěné žetony divů, další div světa vybudovat nemůžete.

Divy světa jsou podrobněji popsány na straně 13.



VOJENSTVÍ

Karty vojenského zaměření vám dovolí **buď** posílit obranu, nebo provádět útoky. Pozice karty v oblasti zaměření určuje, kolik žetonů kontroly může být posláno, nebo udává sílu každého útoku.

Posílení žetonů kontroly

Posílené žetony kontroly jsou mocné nástroje, které jsou velmi účinné při ochraně důležitých území a měst s vybudovanými divy světa.

Pro posílení můžete zvolit až tolik žetonů kontroly, kolik je číslo u pozice karty vojenského zaměření. Všechny zvolené žetony otočte jejich posílenou stranou nahoru.



Neposílená strana



Posílená strana

Posílené žetony kontroly také nabízejí určitou ochranu proti barbarům. Pokud se barbari přesunou na pole obsahující posílený žeton kontroly, tyto barbari se vrátí na pole, ze kterého se přesunuli, a posílený žeton kontroly je otočen neposílenou stranou nahoru.

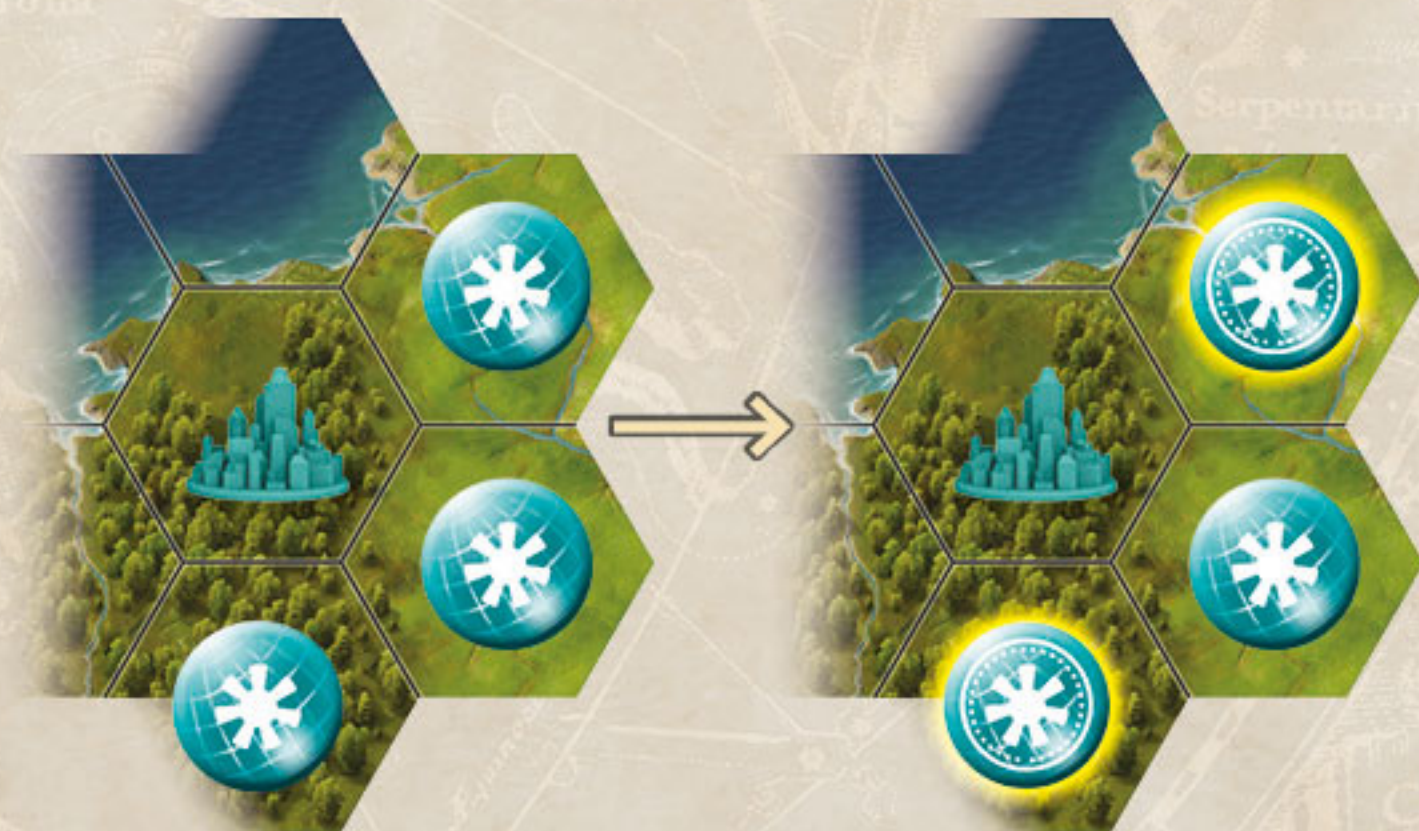
Pokud se bráníte, tyto obranné prvky započítáváte do své bojové síly (více na další straně). Posílený žeton kontroly má vlastní bojovou sílu vyšší o jedna a také zvyšuje bojovou sílu sousedících spojeneckých měst a žetonů kontroly o jedna. Tyto bonusy se sčítají a mohou obranu velmi výrazně zesílit. Dobýt město obklopené několika posílenými žetony kontroly je opravdu těžké.

VYBUDOVÁNÍ DIVU SVĚTA

Cena Zakázaného města je devět. Hráč k vybudování Zakázaného města potřebuje devět zdrojů a město, které dosud nemá žeton divu světa.

Hráč vyhodnotí svou průmyslovou kartu na třetí pozici. Tím získá tři zdroje. Protože potřebuje dalších šest zdrojů, utratí ještě jeden žeton mramoru a dva žetony ropy. Každý žeton představuje dva zdroje, takže výsledný součet je devět.

Vybuduje Zakázané město a umístí jeho kartu vedle své karty vůdce. Žeton zakázané města umístí ke svému městu, u kterého dosud žádný žeton divu světa není.



Pokud modrý hráč vyhodnotí svou kartu vojenského zaměření na druhé pozici, může dva z těchto žetonů otočit jejich posílenou stranou vzhůru.

Provádění útoku

Pomocí útoků můžete porážet barbary, obsazovat městské státy a zabírat soupeřovo území. Pokud provádíte útok, určete pole, ze kterého budete útok provádět, a cílové pole, které je od spojeneckého pole nejvýše ve vzdálenosti uvedené na vojenské kartě.

Při tom musíte dodržet následující pravidla:

- ♦ **OBRÁNCE** (cíl útoku) musí být žeton barbarů, městský stát, soupeřovo město nebo soupeřův žeton kontroly.
- ♦ Vzdálenost nemůžete počítat přes vodu, soupeřovo pole ani žeton barbarů. Vzdálenost můžete počítat přes libovolný terén bez ohledu na pozici karty v oblasti zaměření.
- ♦ Nemůžete útočit z pole, na které jste v tomto tahu zaútočili a získali nad ním kontrolu.

Jakmile je určený obránce, útočník i obránce si každý hodí jednou kostkou a určí svoji **BOJOVOU SÍLU**. Pokud je obránce městský stát nebo žeton barbarů, provede hod za obránce hráč po pravici útočníka.

Bojová síla útočníka je rovná součtu jeho hodu kostkou a čísla pozice jeho vojenské karty v oblasti zaměření. K bojové síle lze také přidat různé bonusy z útočnickových karet a karty vůdce.

Bojová síla obránce je rovná součtu jeho hodu kostkou a bonusu, který je určený typem cíle:

- ♦ **Městský stát:** Bonus se rovná osm.
- ♦ **Barbaři:** Bonus se rovná obtížnosti terénu pole obránce.
- ♦ **Žeton kontroly:** Bonus se rovná součtu obtížnosti terénu pole obránce a všech obranných bonusu poskytnutých kartami a kartou vůdce obránce. Tento bonus se také zvyšuje o jedna za každý spojenecký posílený žeton kontroly sousedící s polem obránce (včetně samotného obránce, pokud je to posílený žeton kontroly).
- ♦ **Město:** Bonus je stejný jako u žetonu kontroly, ale počítá se dvojnásobek obtížnosti terénu (např. horský terén přidává bonus 10 namísto 5).

Po určení hodnot bojových sil může útočník utratit žetony zboží ze své vojenské karty. Pak může utratit žetony zboží ze své vojenské karty také obránce. Každý takto utracený žeton zvyšuje bojovou sílu o jedna.

Hráč s vyšší hodnotou bojové síly je vítěz útoku, v případě shody vítězí obránce. Pokud zvítězí obránce, nic se neděje. Pokud zvítězí útočník, vyhodnotí herní účinek v závislosti na typu cíle:

- ♦ **Městský stát:** Útočník obsadí městský stát tím, že umístí žeton městského státu na kartu ve své oblasti zaměření, která odpovídá jeho typu (žetony městských států jsou popsány později). Pak útočník na pole tohoto městského státu umístí své vlastní město. Následně obě příslušné karty diplomacie městského státu umístí lícem dolů vedle mapy.

- ♦ **Barbaři:** Útočník odebere žeton barbarů z mapy a umístí jeden žeton zboží na libovolnou kartu ve své oblasti zaměření.
- ♦ **Žeton kontroly:** Útočník nahradí žeton kontroly svým vlastním nevyužitým žetonem kontroly neposílenou stranou nahoru. Pokud je žeton kontroly na přírodním divu, útočník si od obránce vezme žeton tohoto přírodního divu.
- ♦ **Město (ne hlavní):** Útočník nahradí město svým vlastním nevyužitým městem. Pokud na tomto poli byl městský stát, útočník ho obsadí nebo osvobodí (viz „Městské státy“ na straně 13).
- ♦ **Hlavní město:** Útočník si vezme až dva žetony zboží z obráncových karet zaměření a umístí je dle libosti na své vlastní karty zaměření.

Pokud útočník dobyde město s žetonem divu světa, žeton divu světa zůstane na svém poli (pod novým městem útočníka) a útočník si vezme odpovídající kartu divu světa. Pokud dobyté město bylo hlavní město, útočník musí žeton přemístit do jednoho ze svých měst. Pokud již útočník ve všech svých městech divy světa má, žeton divu světa nemůže přemístit. V tom případě si kartu ani žeton divu světa nevezme.

PROVEDENÍ ÚTOKU

Červený hráč zaútočí na žeton kontroly modrého hráče v blízkém lese. Vyhodnotí svou vojenskou kartu „Hutnictví“ na druhé pozici.



1. Červený hráč hodí „5“. Jeho bojová síla je 8 (2 za pozici karty, 1 jako bonus karty „Hutnictví“ a 5 za hod kostkou).
2. Modrý hráč hodí „3“. Jeho bojová síla je 9. (3 za obtížnost lesního terénu, 1 za posílený žeton kontroly, 2 za sousedící posílené žetony a 3 za hod kostkou).
3. Červený hráč utratí 2 žetony zboží ze své vojenské karty. Modrý hráč na své vojenské kartě nemá žádné žetony zboží, takže vítězem se stává červený hráč s celkovou bojovou silou 10.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Každá karta vítězství je rozdělena do dvou **AGEND**. Vaším cílem je splnit **jednu** agendu z **každé** karty umístěné vedle mapy. Význam všech symbolů agend je vysvětlený na zadní straně této příručky pravidel.

Jakmile splníte některou agendu, umístěte jeden ze svých žetonů kontroly vedle vítězné karty s touto agendou. Pokud by se stalo, že později ve hře podmínky agendy nebudete splňovat, žeton kontroly přesto ponechte na místě, tuto agendu již znovu plnit nemusíte.

Pokud máte na začátku tahu prvního hráče splněnou jednu agendu z každé karty vítězství, ve hře vítězí. V případě shody vítězí hráč, který má více divů světa. Pokud je i nadále shoda, vítězí hráč s větším počtem spojeneckých polí.

DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA

V této části jsou uvedena další pravidla, která budete při hře potřebovat.

KOTOUČ UDÁLOSTÍ

Kotouč událostí určuje herní účinky, které nejsou součástí hráčova tahu, například pohyb barbarů. První hráč vždy před svým tahem (kromě prvního tahu ve hře) pootočí šipku na kotouči ve směru hodinových ručiček na další políčko v pořadí. Pokud je v tomto políčku uvedený některý symbol, první hráč vyhodnotí jeho účinky. Pak první hráč odehraje svůj herní tah. Všechny symboly z kotouče událostí jsou popsány dále.

Pohyb barbarů

Barbaři se potloukají po mapě a hledají karavany k přepadení a města ke zničení. Když šipka na kotouči ukáže na tento symbol, všichni barbaři na mapě se pohnou. Pro určení směru jejich pohybu hodí první hráč kostkou. Shodné číslo na žetonu směru barbarů určí směr pohybu barbarů. Všichni barbaři se tímto směrem přesunou o **jedno** pole.

Pokud se barbaři přesunou na pole obsahující některou z vašich herních součástí, musíte vyhodnotit příslušný účinek.

- ♦ **Karavana:** Karavana je zničena, její figurku vraťte na svou kartu ekonomického zaměření.
- ♦ **Neposílený žeton kontroly nebo město (ne hlavní):** Jsou zničeny, vraťte je mezi své ostatní herní součásti.
- ♦ **Posílený žeton kontroly:** Tento žeton otočte neposílenou stranou vzhůru. Barbaři se vrátí na pole, ze kterého se přesunuli.
- ♦ **Hlavní město:** Ze své oblasti zaměření zvolte a odeberte celkem dva žetony zboží.

Pokud se barbaři přesunou na pole s vodou, pokračují dále ve svém pohybu daným směrem až na první pole bez vody. Pokud by se barbaři svým pohybem dostali mimo mapu, namísto toho se přesunou opačným směrem.

POHYB BARBARŮ

První hráč při pohybu barbarů hodí „2“. Všichni barbaři se pohnou ve směru čísla „2“ na žetonu směru barbarů.



1. Barbaři „D“ se přesunou na pole s hráčovým městem a toto město zničí.
2. Barbaři „F“ se přesunou na pole s vodou. Protože na vodě nemohou zůstat, pokračují v pohybu daným směrem.

Objevení barbarů

Barbaři se objevují pravidelně v průběhu celé hry. Když se šipka otočí na tento symbol, vraťte všechny žetony poražených barbarů zpět na mapu.

Na každém žetonu barbarů je uvedeno písmeno. Když se barbaři opět objeví, jejich žeton umístěte na symbol barbarů se stejným písmenem.

Barbaři se mohou znovu objevit pouze v případě, že je dané pole prázdné nebo obsazené karavanou (karavana je zničena). V opačném případě zůstanou odloženi mimo mapu, kde budou vyčkávat na svou další příležitost.

Obchod

Rozvinutá města přispívají k blahobytu vaší civilizace v podobě žetonů zboží. Když se šipka otočí na tento symbol, každý si vezměte žetony zboží ze zásob a dle vlastního uvážení je umístěte na karty ve své oblasti zaměření. Počet těchto žetonů je roven počtu rozvinutých měst, která každý kontrolujete.

MĚSTSKÉ STÁTY

Městské státy jsou malé svrchované státy, které jsou vůči hráčům neutrální. Městské státy jsou významní obchodní partneři, kteří vás odmění za vypravené karavany. Každý městský stát má dvě karty diplomacie s uvedeným stejným jménem.

Když se vaše karavana přesune do městského státu, získáte dva žetony zboží. Tyto žetony umístěte na svou kartu zaměření se stejným uvedeným typem, jaký má tento městský stát. Pokud kartu tohoto městského státu doposud nemáte, vezměte si jednu z jeho karet umístěných vedle mapy a položte ji vedle své karty vůdce. Kartu městského státu si nemůžete vzít od jiného hráče.

Terén všech městských států je nížina, ale jejich obranný bonus je osm.

V každém tahu můžete do jednoho města nebo městského státu přesunout nejvýše jednu karavanu.

Obsazování a osvobození městských států

Pokud zaútočíte na městský stát, nebo jej osvobodíte od soupeřovy nadvlády, můžete získat jeho výhody.

Když při útoku městský stát dobydte, umístěte na jeho pole jedno své nevyužité město. Žeton dobytého městského státu umístěte na kartu shodného typu ve své oblasti zaměření. Následně **všechny** karty diplomacie tohoto městského státu umístěte lícem dolů vedle mapy.

Pokud se rozhodnete vyhodnotit kartu zaměření s umístěným žetonem městského státu, můžete tento žeton utratit jako žeton zboží. Na rozdíl od žetonu zboží zůstává žeton městského státu na kartě zaměření, nicméně jej můžete utratit nejvýše jednou v každém tahu.

Pokud dobydte soupeřovo město na poli městského státu, můžete ho buď obsadit (jak je popsáno na straně 11), nebo osvobodit. Když ho osvobodíte, namísto umístění svého města vraťte na toto pole žeton městského státu. Pak otočte karty tohoto městského státu lícem vzhůru a jednu z nich si vezměte.

KARTY DIPLOMACIE

Karty diplomacie představují užitečné bonusy pro hráče, kteří vypravují své karavany do městských států a soupeřových měst. Každý hráč má k dispozici sadu karet diplomacie ve své barvě a každý městský stát má dvě příslušné karty diplomacie.

Ze svých vlastních karet diplomacie žádné výhody nezískáte, ale můžete využívat karty diplomacie, které získáte z městských států a od ostatních hráčů. Nejvíce můžete mít jednu kartu každého městského státu a jednu kartu každého dalšího hráče.

Pokud zaútočíte na městský stát nebo soupeřovo pole, musíte vrátit všechny karty diplomacie, které jste od tohoto soupeře nebo městského státu získali.



Soul, vědecký městský stát

ŽETONY ZBOŽÍ

Žetony zboží rozšiřují účinky karet zaměření. Žetony zboží získáte vypravením karavan do městských států a soupeřových měst, a také v případě, když se šipka na kotouči události otočí na symbol obchodu.

Při vyhodnocení karty zaměření můžete utratit libovolné množství žetonů zboží z této karty. Každý utrácený žeton zboží vyvolá účinek uvedený v dolní části této karty zaměření:



Kultura: Můžete umístit další žeton kontroly.



Vojenství: Při tomto útoku nebo obraně je vaše bojová síla vyšší o jedna.



Věda: Šipka na kotouči pokroku se otočí navíc o další políčko.



Průmysl: Při budování divu světa je vaše hodnota zdrojů o jedna vyšší.



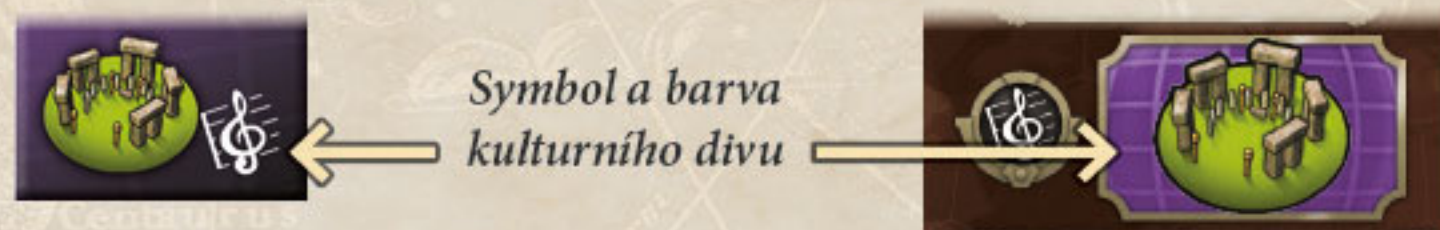
Ekonomika: Každá karavana se může přesunout o jedno pole navíc.

Pokud utratíte žeton zboží, vraťte ho do zásob.

Na jedné kartě zaměření nesmí být více než **tři** žetony zboží. Žetony, které by byly nad tento počet, ihned vraťte do zásob. Žetony městských států se do tohoto limitu nepočítají.

DIVY SVĚTA

Divy světa, které kontrolujete, vám mohou poskytnout jedinečné silné schopnosti. Divy světa jsou rozděleny na čtyři typy: kulturní, ekonomické, vědecké a vojenské. Typ divu světa je určený symbolem a barvou na jeho kartě a žetonu. Typ divu světa určuje, do kterého balíčku tento div patří.



Budovat divy světa můžete s pomocí karet průmyslového zaměření. Když budete div světa, umístěte kartu tohoto divu vedle své karty vůdce a žeton tohoto divu umístěte pod figurku spojeneckého města, ve kterém dosud žádný div světa není. Pak na balíčku divů tohoto typu otočte vrchní kartu divu lícem vzhůru.

Div světa kontrolujete, pokud je jeho žeton umístěný pod spojeneckým městem (nebo, ve vzácných případech, pod žetonem kontroly). Jiný hráč může zaútočit na soupeřovo pole s divem světa a získat nad ním kontrolu (jak je popsáno na straně 11).

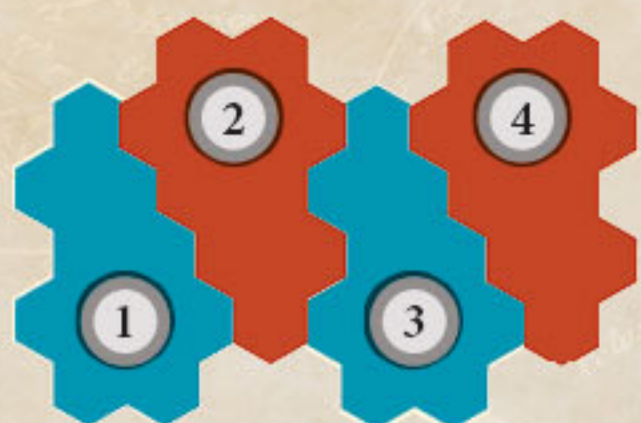
Pokud je město s divem světa zničeno barbary, žeton divu světa zůstává na svém místě a vy nad ním můžete získat kontrolu umístěním vlastního města nebo žetonu kontroly na toto pole.

SESTAVENÍ VLASTNÍ MAPY

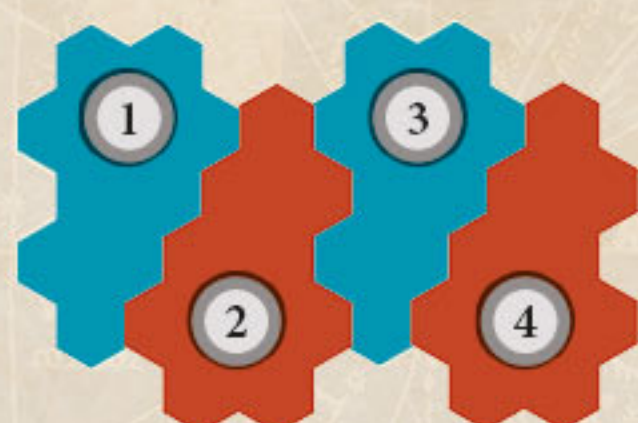
Jakmile odehrajete svou první hru, můžete využít pokročilá pravidla pro sestavování vlastních map. Tato pravidla rozšiřují strategické prvky a dovolují vytvořit novou mapu pro každou hru. Nejprve sestavte výchozí území, nazývané **ZÁKLAD**, a následně se střídejte v přidávání dalších mapových dílů. Když budete postupovat promyšleně, můžete získat mnohé výhody.

Vlastní mapu sestavíte v následujících krocích:

1. Každý si vezměte jeden náhodný díl se symbolem hlavního města (hvězda). Nevyužité díly s hlavními městy vraťte do krabice.
2. Vezměte dva náhodné díly s přírodními divy a dva náhodné díly s městskými státy. Všechny čtyři díly zamíchejte dohromady. To budou základní díly.
3. Všechny základní díly musí být umístěny stejnou stranou vzhůru. Tuto stranu určete hodem kostkou. Při výsledku 1–3 použijte strany „A“ základních dílů, jinak použijte strany „B“.
4. Vytvořte základ postupným umísťováním základních dílů doprostřed stolu. V závislosti na použité straně se řiďte pořadím a orientací jednotlivých dílů podle obrázků níže. Pak na každý z těchto dílů položte jeden žeton zboží, pomohou vám se snažím určením základu při dalších krocích.



Základní díly – strana A



Základní díly – strana B

5. Zamíchejte zbývající nepoužité mapové díly a rozdejte dva každému hráči. Zbylé díly vraťte do krabice.

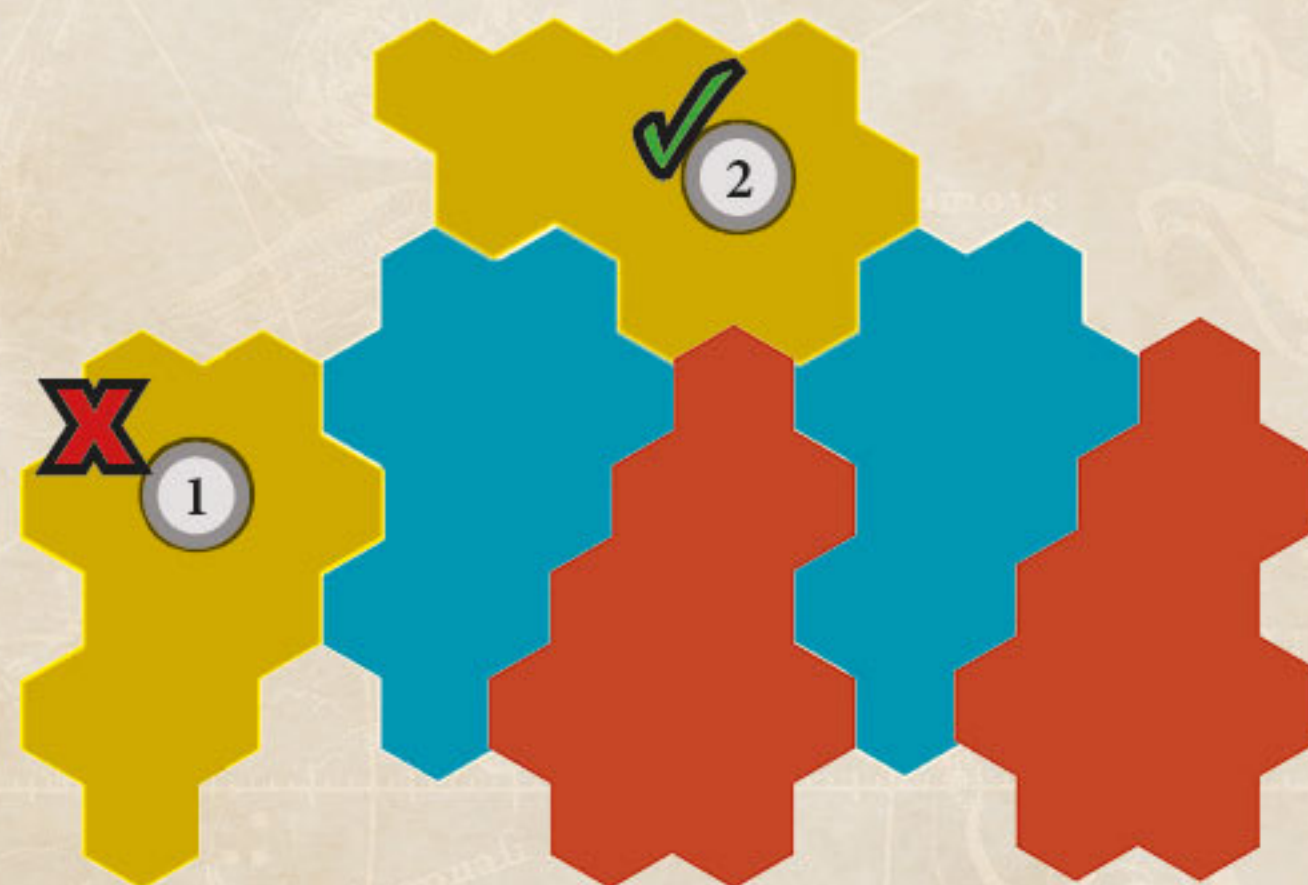
REJSTŘÍK

agendy
příprava, 5
vítězství ve hře, 12
význam symbolů, 19
barbaři
objevení, 12
obrana, 11
pohyb, 12
bojová síla, 11
budování divů světa, 10
budování měst, 9
divy světa, 13
budování, 10
hra dvou hráčů, 5
hra třech hráčů, 5
limit na město, 10
útok na město s, 11
ekonomické karty, 8
hlavní města
pohyb karavan z, 8
ztráta divu světa, 11
hráčův tah, 6

karavany
do městského státu, 9
do soupeřova města, 9
pohyb, 8
karty diplomacie, 13
karty zaměření, 8
kotouč pokroku, 8
dosažení více úrovní, 15
překročení "24", 15
kotouč událostí, 12
kulturní karty, 8
městské státy, 13
barbaři, 15
útočení, 11
oblast zaměření, 6
obránce, 11
obtížnost (terénu), 7
omezení součástí, 15
osvobození městského státu, 13
pole, 7
posílení, 10

6. Počínaje náhodným hráčem a následně ve směru hodinových ručiček každý umístěte vždy jeden ze svých tří dílů. Díly můžete umístit **libovolnou stranou** vzhůru, ale musíte dodržet tato omezení:

- Umísťovaný díl se musí nejméně čtyřmi poli stýkat s již položenými díly.
- Každý díl se musí dotýkat základu, i když by to znamenalo jej otočit druhou stranou vzhůru. Pokud by při dodržení předchozího pravidla nešlo díl umístit, musí se alespoň dotýkat dílu, který se se základem stýká.
- Když umístíte mapový díl se symbolem hlavního města, umístěte na tento symbol své hlavní město.
- Pokud se uprostřed mapy vytvoří uzavřené prázdné místo, vyplňte jej žetony vody.



Díl 1 je umístěn nesprávně, protože se již existující mapy nedotýká čtyřmi poli. Díl 2 je umístěn správně.

7. Krok 6 opakujte do doby, než umístíte všechny mapové díly. Pak ze základu odeberte žetony zboží a pokračujte dalším krokem běžné přípravy hry.

pozice, 6
prázdné pole, 7
provedení útoku, 11
průmyslové karty, 9
první hráč, 6
přírodní divy, 7
rozvinuté město, 7
sestavení vlastní mapy, 14
soupeřovo, 7
spojenecké, 7
suroviny, 7
tah, 6
terén, 7
úroveň pokroku, 8
útok, 11
vědecké karty, 8
vítězství ve hře, 12
voda, 7
pohyb barbarů, 12
rozvinutá města, 7
vojenské karty, 10
útok na žeton kontroly, 11

vyhodnocení karet, 6
cena divu světa, 10
zařazení karty zaměření, 6
zásoby, 5
zdroje, 10
zničení, 15
pohyb karavany z, 8
žetony zboží, 12
žeton směru barbarů
pohyb barbarů, 12
příprava, 5
žetony kontroly
posílení, 10
umístění, 8
žetony zboží, 13
limit na kartu, 13
utracení, 13
z městského státu, 13
ze soupeřova města, 13
ze symbolu obchodu, 12

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL

Tato část upřesňuje některé situace, které mohou v průběhu hry nastat.

Útočení

- ♦ Pokud váš útok na cíl nebyl úspěšný, můžete na tento cíl v tomto tahu zaútočit znovu.
- ♦ Pokud dobudete město nebo městský stát a nemáte k dispozici žádnou figurku města, namísto ní umístíte posílený žeton kontroly. Jestliže je tento žeton na poli městského státu a útočník jej dobude a městský stát obsadí, musí tento žeton nahradit městem, pokud je to možné.
- ♦ Pokud musíte na městský stát nebo div světa umístit žeton kontroly (namísto města), považuje se za obsazený a nad tímto městským státem nebo divem světa získáváte kontrolu.

Barbaři

- ♦ Pokud barbaři změni směr na okraji mapy nebo se vrací z posíleného žetonu kontroly a dostali by se tak na pole s vodou, pokračují v pohybu dále tímto směrem, až se dostanou na pole bez vody.
- ♦ Pokud jsou barbaři na poli městského státu, karavany se na toto pole nemohou přesunout a na tento městský stát nelze zaútočit.
- ♦ Pokud po kroku pohybu barbarů zůstane na jednom poli více žetonů barbarů, znovu hodte kostkou a s jedním z těchto žetonů pokračujte v pohybu určeným směrem. Toto opakujte, dokud na každém poli není nejvýše jeden žeton barbarů.

Karavany

- ♦ Karavany se mohou přesouvat přes městské státy a soupeřova města, ale nemohou na nich zůstat stát.
- ♦ Když se karavana přesune na pole obsazeného městského státu, vyhodnoťte to, jako by se přesunula do soupeřova města.
- ♦ Když se karavana vrátí na ekonomickou kartu, v tomto tahu se už nemůže znovu pohybovat.

Žetony kontroly

- ♦ Při umísťování žetonů kontroly je můžete rozdělit mezi více měst.
- ♦ Pokud musíte umístit žeton kontroly, ale nemáte žádný k dispozici, jako první byste měli odebrat žeton kontroly ze spojeneckého pole.
- ♦ Pokud je žeton kontroly odebrán z pole přírodního divu díky účinku karty nebo kvůli barbarům, vraťte na toto pole žeton přírodního divu.

Karty zaměření, oblast zaměření a kotouč pokroku

- ♦ Pokud nahradíte kartu ve své oblasti zaměření, všechny žeton zboží z původní karty přemístíte na novou kartu.
- ♦ Když v jednom tahu pootočíte šipku na kotouči pokroku o více než jednu úroveň pokroku, získáte účinky všech políček.
- ♦ Pokud by se měla šipka na kotouči posunout za políčko 24, posuňte ji až na políčko 15. Šipka bude dále běžným způsobem pokračovat k políčku 24 a vy tak můžete získat více karet IV. úrovně.
- ♦ Můžete vyhodnotit kartu zaměření, aniž byste využili její účinky.
- ♦ Pokud budete všichni souhlasit, můžete pokračovat ve hře, zatímco předchozí hráč bude ještě vybírat kartu zaměření ze svého balíčku.

Ostatní

- ♦ Všechny herní součásti kromě žetonů zboží jsou omezeny množstvím v krabici.
- ♦ Pokud si berete kartu diplomacie od jiného hráče, musí to být karta v barvě tohoto hráče a musí být v současné době v balíčku diplomacie tohoto hráče.
- ♦ Pokud je hráčova herní součást zničena, je vrácena příslušnému hráči a může být znovu použita.

VOLITELNÉ PRAVIDLO „EPICKÉ HRY“

Zkušení hráči, kteří chtějí hrát delší hry, mohou využít pravidlo „epické hry“. To znamená, že během přípravy hry umístíte vedle mapy čtyři karty vítězství (namísto tří). Podmínky vítězství zůstávají stejné – musíte splnit jednu agendu z každé karty vítězství.

FANTASY FLIGHT GAMES

Návrh a vývoj hry: James Kniffen

Produkce: Jason Walden

Úpravy: Adam Baker

Korektury: Chris Meyer

Grafický návrh: WiL Springer a Michael Silsby

Manažer grafického návrhu: Brian Schomburg

Ilustrace obálek a mapy: Anders Finér

Umělecký ředitel: Andy Christensen

Modelování: Neil Hagre

Koordinátor modelování: Niklas Norman

Vedoucí umělecký ředitel: Melissa Shetler

Koordinátor zajištění kvality: Zach Tewalthomas

Senior projektový manažer: John Franz-Wichlacz

Senior manažer vývoje produktu: Chris Gerber

Výkonný herní návrhář: Corey Konieczka

Kreativní ředitel: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Licenční koordinátor: Sherry Anisi

Licenční manažer: Simone Elliott

Manažer výroby: Jason Beaudoin a Megan Duehn

Vydavatel: Christian T. Petersen

FIRAXIS

Studiový umělecký ředitel: Arne Schmidt

Ředitel marketingu: Lindsay Riehl

Manažeri marketingu: Peter Murray a Kevin Schultz

2K & TAKE-TWO INTERACTIVE

Ředitel, marketing: Matt Knoles

Ředitel digitálního prodeje: Max Schenkein

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Grafika a překlad: GameRock Studio, s.r.o.

HERNÍ TESTEŘI

Justin Beers, Dane Beltrami, Federico Castelo, Chris J Davis, Pablo Espinosa, Petra Exnarova, Tino Gouvras, Michael Hurley, Nathaniel Kaplan, Nick Kingery, Hunter Lewis, Federico Martinez, Eric Montag, Robert Parkinson, Tom Parry, Matthew Ryan, Dan Smith, AJ Swanson, Paul Winchester a Luke Wolaszek.

Zvláštní poděkování patří všem našim vytrvalým beta testerům.

Použité ilustrace pochází z archivu Firaxis. Děkujeme všem těmto umělcům za jejich příspěvek.

© 2017 Take-Two Interactive Software, Inc. © 2017 Fantasy Flight Games. *Civilization* je TM Take-Two Interactive Software, Inc. Všechna práva vyhrazena. Fantasy Flight Supply je TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games a FFG logo jsou © Fantasy Flight Games. Všechna práva vyhrazena jejich příslušným vlastníkům. Fantasy Flight Games sídlí na 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA 651-639-1905. Skutečné herní součásti se mohou od vyobrazených lišit. Vyrobeno v Číně. TENTO VÝROBEK NENÍ HRAČKA. NENÍ URČEN PRO POUŽITÍ OSOBAMI MLADŠÍMI 13 LET.

