

Цивилизация Сиды Мейера: памятки для полководца, экономиста и «культуриста»

Составление: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

АПГРЕЙД ЮНИТОВ

	ПЕХОТА	Артиллерия	КАВАЛЕРИЯ
2	Демократия / Democracy (II) Доступ к Демократии. Раз в ход за 6 ☼ вы можете положить на эту карту 1 монету (макс. 4).	Математика / Mathematics (II) В бою за 1 железо вы можете нанести 3 раны юнитам противника.	Рыцарство / Chivalry (II) Доступ к Феодализму. За 1 благовония вы можете купить 5 🍷.
3	Порох / Gunpowder (III) За 2 любых ресурса вы можете предать забвению древнее или средневековое чудо или уничтожить любое здание.	Ковка металла / Metal Casting (III) 1 монета. За 1 благовония вы можете купить 7 🍷.	Железные дороги / Railroad (III) Позволяет строить шахты (10 ☼).
4	Универсальные запчасти / Replaceable Parts (IV) Размер группы: 6.	Баллистика / Ballistics (IV) В бою за 1 железо вы можете нанести 6 ран юнитам противника.	Химия / Combustion (IV) Раз в ход вы можете уничтожить здание, на клетке с вашей армией. При атаке на город стены уничтожаются до боя.
Полёты / Flight (технология IV уровня): позволяет строить авиацию; скорость перемещения: 6, фишки могут ходить через хижины, деревни, вражеские фишки и города, двигаться по воде и останавливаться на ней.			

ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

	СКОРОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	РАЗМЕР ГРУППЫ
3	Верховая езда / Horseback Riding (I) За 1 шёлк в фазу торговли можно купить 9 ☼, а один из противников получает 6 ☼.	Каменная кладка / Masonry (I) Позволяет строить в городах стены (7 ☼).
4	Мореходство / Sailing (II) Ваши фишки могут двигаться по воде и останавливаться на ней.	Печатный станок / Printing Press (II) В фазу упр. городами один раз в ход за 5 🍷 вы можете положить на эту карту 1 монету (макс. 4). Позволяет строить университеты (8 ☼).
5	Паровая тяга / Steam Power (III) Ваши фишки могут двигаться по воде и останавливаться на ней. За 1 шёлк в фазу перемещения вы можете подвинуть все свои фишки на любую клетку с водой (они больше не ходят).	Биология / Biology (III) Один раз за бой вы можете вылечить всех своих юнитов.
6	Полёты / Flight (IV) Ваши фишки могут проходить через хижины и деревни, вражеские фишки и города, двигаться по воде и останавливаться на ней. Позволяет строить авиацию (11☼).	Универсальные запчасти / Replaceable Parts (IV) Ваша пехота улучшается до 4 уровня (12☼).
Навигация / Navigation (I) - Ваши фишки могут двигаться через клетки с водой (но не останавливаться на них). Позволяет строить порты (7 ☼).		
Компьютеры / Computers (IV) - 1 монета. За каждые 5 монет вы получаете +1 к размеру армии и можете держать в руке 1 дополнительную карту культ. события.		

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ВОЕННЫЕ СВОЙСТВА

	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН	ЛЕЧЕНИЕ	УНИЧТОЖЕНИЕ ЮНИТОВ / ЗДАНИЙ	БОЕВЫЕ БОНУСЫ
1	Обработка металла / Metalworking (I) В бою за 1 железо ваш юнит получает +3 к атаке. Позволяет строить казармы (7☼).	Приручение животных / Animal Husbandry (I) Один раз за бой можете вылечить 1-3 раны 1 юниту. За 1 зерно в фазу упр. городами один из ваших городов получает +3 ☼.	-	Обработка металла / Metalworking (I) В бою за 1 железо ваш юнит получает +3 к атаке. Позволяет строить казармы (7☼).
2	Математика / Mathematics (II) В бою за 1 железо вы можете нанести 3 раны юнитам противника.	-	-	-
3	-	Биология / Biology (III) Один раз за бой вы можете вылечить всех своих юнитов.	Порох / Gunpowder (III) За 2 любых ресурса в фазу упр. городами можете предать забвению древнее или средневековое чудо или уничтожить любое здание. Ваша пехота улучшается до 3 уровня (9☼).	Military Science / Военное дело (III) Ваши города получают +1 ☼ за каждые ваши 3 монеты. Позволяет строить академии (10 ☼).
4	Баллистика / Ballistics (IV) В бою за 1 железо вы можете нанести 6 ран юнитам противника.	-	Химия / Combustion (IV) Раз в ход вы можете уничтожить здание, на клетке с вашей армией. При атаке на город стены уничтожаются до боя.	-

«ВОЕННЫЕ» ЧУДЕСА СВЕТА

Висячие сады Семирамиды / The Hanging Gardens (древн.) В начале хода на клетке с Садами бесплатно строится армия или разведчик. Стоит 15 ☼ 10 – если есть Прируч. животных).
Оракул / The Oracle (среднев.): В бою противник держит свои карты в открытую. Стоит 15 ☼ (10 – если есть Свод законов).
Замок белой цапли / Himeji Samurai Castle (среднев.): В бою все ваши юниты получают +1 к силе. Стоит 20 ☼ (15 – если есть Монархия).
ООН / UN (совр.): Против вас нельзя играть культурные события если только вы сами этого не разрешите).Стоит 20 ☼.

«ВОЕННЫЕ» ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ

Фундаментализм: размер армии +1
--

МОНЕТЫ

Свод законов / Code of Laws (I) Один раз в ход вы можете получить 1 монету за победу в бою (макс. 4).
Гончарное дело / Pottery (I) За 2 любых ресурса в фазу упр. городами можете купить 1 монету (макс. 4 шт.).
Валюта / Currency (I) Позволяет строить рынки (7 ⚡).
Услуги / Civil Service (II) 1 монета.
Демократия / Democracy (II) Раз в ход за 6 ⚡ вы можете положить на эту карту 1 монету (макс. 4).
Печатный станок / Printing Press (II) В фазу упр. городами один раз в ход за 5 🗑 вы можете положить на эту карту 1 монету (макс. 4). Эту технологию можно комбинировать с Рыцарством / Chivalry (II) - (1 благовоения > 5 🗑).
Ковка металла / Metal Casting (III) 1 монета.
Банковское дело / Banking (III) Позволяет строить банки (10 ⚡).
Компьютеры / Computers – (IV) 1 монета.
Military Science / Военное дело (III) Ваши города получают +1 ⚡ за каждые ваши 3 монеты. Позволяет строить академии (10 ⚡).
Феодализм: 1 монета.
ЧУДО СВЕТА: Панамский канал Приносит 1 монету в фазу начала хода. Стоит 25 ⚡ (20 – если есть Инженерное дело).

КУЛЬТУРА

Валюта / Currency (I) За 1 благовоения в фазу упр. городами можно купить 3 🗑.
Философия / Philosophy (I) Позволяет строить храмы (приносят 2 🗑, стоят 7 ⚡).
Свод законов / Code of Laws (I) Позволяет строить торговые посты (приносят 1 🗑, стоят 7 ⚡).
Письменность / Writing (I) Позволяет строить библиотеки (приносят 1 🗑, стоят 5 ⚡).
Рыцарство / Chivalry (II) За 1 благовоения в фазу упр. городом вы можете купить 5 🗑.
Печатный станок / Printing Press (II) Позволяет строить университеты (приносят 2 🗑, стоят 8 ⚡).
Ковка металла / Metal Casting (III) За 1 благовоения вы можете купить 7 🗑.
Теология / Theology (III) Позволяет строить соборы (приносят 3 🗑, стоят 10 ⚡).
СМИ / Mass Media (IV) Ваши культурные события нельзя отменять.
ЧУДО СВЕТА: Стоунхедж (древн.) Приносит 1 🗑 в фазу начала хода. Стоит 10 ⚡.
ЧУДО СВЕТА: Лувр (среднев.) Приносит 3 🗑 в фазу начала хода. Стоит 20 ⚡ (15 – если есть Печатный станок).
ЧУДО СВЕТА: Сиднейский оперный театр (совр.) В начале хода вы бесплатно передвигаетесь на 1 клетку на шкале культуры. Стоит 25 ⚡.

ПЛАТНЫЕ СВОЙСТВА

	ШЁЛК	ЖЕЛЕЗО	БЛАГОВОНИЯ	ЗЕРНО	ШПИОН	УРАН	ЛЮБЫЕ РЕСУРСЫ
1	Верховая езда / Horseback Riding (I) 1 шёлк > 9 ⚡ (+6 ⚡ одному из противников).	Обработка металла / Metalworking (I) 1 железо > +3 к атаке юнита.	Валюта / Currency (I) 1 благовоения > 3 🗑.	Приручение животных / Animal Husbandry (I) 1 зерно > +3 ⚡ одному городу.	Письменность / Writing (I) 1 шпион > отменить действие города противника (но не свойство технологии).	Атомная теория / Atomic Theory (IV) За 1 уран в фазу упр. городами каждый ваш город может выполнить доп. действие. За 1 уран в фазу перемещения вы можете полностью уничтожить любой вражеский город (не столицу).	Гончарное дело / Pottery (I) 2 любых ресурса > 1 монета
2	Монархия / Monarchy (II) 1 шёлк > убить 1 юнита; 1 шёлк > предать забвению 1 древнее чудо.	Математика / Mathematics (II) 1 железо > 3 раны юнитам противника	Рыцарство / Chivalry (II) 1 благовоения > 5 🗑.	Строительство / Construction (II) 1 зерно > +5 ⚡ одному городу.	Услуги / Civil Service (II) 1 шпион > отменить любую карту события.		Философия / Philosophy (I) 3 любых ресурса > великий деятель
3	Паровая тяга / Steam Power (III) 1 шёлк > подвинуть все свои фишки на любую клетку с водой (они больше не ходят)	-	Ковка металла / Metal Casting (III) 1 благовоения > 7 🗑.	Банковское дело / Banking (III) 1 зерно > +7 ⚡ одному городу.	Коммунизм / Communism (III) 1 шпион > выберите любую клетку: с неё не могут уходить фишки.		Порох / Gunpowder (III) 2 любых ресурса > уничтожить любое здание или предать забвению древнее или средневековое чудо света
4	-	Балистика / Ballistics (IV) 1 железо > 6 ран юнитам противника	-	-	СМИ / Mass Media (IV) 1 шпион > отменить платную способность (ресурсы теряются).		

* Чудо света «Анкор Ват» позволяет каждый ход добывать 1 ресурс: шёлк/железо/благовоения/зерно;

** Форма правления «Феодализм» позволяет городам добывать ресурсы из других ваших городов (и ещё приносит 1 монету).