

## Порядок хода в Цивилизации Сиды Мейера (Sid Meier's Civilization)

### 1. Начало хода

- 1.1 Разведчики могут строить новые города. Города строятся бесплатно. С поля снимается разведчик, а на его место кладётся жетон города.
- 1.2 Можно сменить форму правления. Если игрок открыл новую форму правления в прошлом ходу, он может сразу её установить. В противном случае игрок устанавливает анархию (столица пропускает ход), а в следующем ходу может установить любую доступную форму правления.
- 1.3 Игроки выбирают, в какие города разведчики отправляют свою добычу.

### 2. Торговля

- 2.1 Игроки получают торговлю со всех своих городов (увеличивается значение диска торговли).
- 2.2 Игроки могут торговать друг с другом. Можно меняться ресурсами (шёлк, зерно, железо, благовония, шпионы, уран), очками торговли, жетонами культуры и картами культурных событий. Можно давать обещания, но выполнять их – не обязательно.

### 3. Управление городами

Каждый город может выполнить 1 действие из 3 доступных:

#### 3.1 Построить (город должен оплатить цену своими $\text{⌘}$ , можно обменивать 3 $\text{⌘}$ на 1 $\text{⌘}$ );

- здание – см. на поле рынка;
- чудо света – см. на поле рынка;
- армию (флажок) – стоит 4  $\text{⌘}$ ;
- разведчика (обоз) – стоит 6  $\text{⌘}$ ;
- юнита – 1 уровень стоит 5  $\text{⌘}$ , 2й - 7  $\text{⌘}$ , 3й - 9  $\text{⌘}$ , 4й - 11  $\text{⌘}$ , авиация - 12  $\text{⌘}$ .

В начале игры можно строить только армии, разведчиков и юнитов (пехоту, конницу, артиллерию). Для строительства зданий нужно изучать технологии, открывающие доступ к зданиям.

#### 3.2 Собрать культуру (1 жетон за город + столько, сколько есть в окраинах);

#### 3.3 Добыть 1 ресурс (шёлк, зерно, железо, благовония). Ресурс добывается либо с окраин города, либо с клетки, где стоит один из разведчиков игрока).

### 4. Перемещение

- 4.1 Игроки по очереди перемещают свои фишки (армии и разведчиков). Каждая фишка ходит на 2 клетки (по диагонали ходить нельзя). В процессе игры скорость фишек можно увеличить, изучая технологии, увеличивающие **скорость перемещения**. **Армии** могут исследовать хижину и деревню, нападать на армии и города противника. **Разведчики** не могут исследовать хижину и деревню. Если на них нападает армия противника, они сразу же погибают. Разведчики нужны, чтобы строить города и добывать очки торговли и производства, жетоны культуры и ресурсы.

### 5. Исследования

- 5.1. Каждый игрок может изучить 1 новую технологию. Её нужно оплатить очками торговли (на изучение тратятся все очки торговля игрока). Для технологии должно быть место в пирамиде технологий.

## Порядок хода в Цивилизации Сиды Мейера (Sid Meier's Civilization)

### 1. Начало хода

- 1.1. Разведчики могут строить новые города. Города строятся бесплатно. С поля снимается разведчик, а на его место кладётся жетон города.
- 1.2. Можно сменить форму правления. Если игрок открыл новую форму правления в прошлом ходу, он может сразу её установить. В противном случае игрок устанавливает анархию (столица пропускает ход), а в следующем ходу может установить любую доступную форму правления.
- 1.3. Игроки выбирают, в какие города разведчики отправляют свою добычу.

### 2. Торговля

- 2.1. Игроки получают торговлю со всех своих городов (увеличивается значение диска торговли).
- 2.2. Игроки могут торговать друг с другом. Можно меняться ресурсами (шёлк, зерно, железо, благовония, шпионы, уран), очками торговли, жетонами культуры и картами культурных событий. Можно давать обещания, но выполнять их – не обязательно.

### 3. Управление городами

Каждый город может выполнить 1 действие из 3 доступных:

#### 3.1. Построить (город должен оплатить цену своими $\text{⌘}$ , можно обменивать 3 $\text{⌘}$ на 1 $\text{⌘}$ );

- здание – см. на поле рынка;
- чудо света – см. на поле рынка;
- армию (флажок) – стоит 4  $\text{⌘}$ ;
- разведчика (обоз) – стоит 6  $\text{⌘}$ ;
- юнита – 1 уровень стоит 5  $\text{⌘}$ , 2й - 7  $\text{⌘}$ , 3й - 9  $\text{⌘}$ , 4й - 11  $\text{⌘}$ , авиация - 12  $\text{⌘}$ .

В начале игры можно строить только армии, разведчиков и юнитов (пехоту, конницу, артиллерию). Для строительства зданий нужно изучать технологии, открывающие доступ к зданиям.

#### 3.2. Собрать культуру (1 жетон за город + столько, сколько есть в окраинах);

#### 3.3. Добыть 1 ресурс (шёлк, зерно, железо, благовония). Ресурс добывается либо с окраин города, либо с клетки, где стоит один из разведчиков игрока).

### 4. Перемещение

- 4.1. Игроки по очереди перемещают свои фишки (армии и разведчиков). Каждая фишка ходит на 2 клетки (по диагонали ходить нельзя). В процессе игры скорость фишек можно увеличить, изучая технологии, увеличивающие **скорость перемещения**. **Армии** могут исследовать хижину и деревню, нападать на армии и города противника. **Разведчики** не могут исследовать хижину и деревню. Если на них нападает армия противника, они сразу же погибают. Разведчики нужны, чтобы строить города и добывать очки торговли и производства, жетоны культуры и ресурсы.

### 5. Исследования

- 5.1. Каждый игрок может изучить 1 новую технологию. Её нужно оплатить очками торговли (на изучение тратятся **все** очки торговля игрока). Для технологии должно быть место в пирамиде технологий.