

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 вы 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 вы 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 благоволия > 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 благоволия 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 благоволия 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 благоволия 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 благоволия > 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 благоволия > 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 благоволия > 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/благоволия/зерно;

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