

## СВОЙСТВА НАЦИЙ ДЛЯ ИГРЫ «SID MEIER'S CIVILIZATION»

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

<p><b>Американцы</b></p> <p>Начинают игру со случайным великим деятелем в столице.</p> <p>Обменивают очки торговли на производство по курсу 3:2 (а не 3:1).</p> <p>Стартовая технология: валюта (I ур.) Стартовая форма правления: деспотизм</p>	<p><b>Китайцы</b></p> <p>Начинают игру со стенами в столице.</p> <p>Получают 3 очка культуры за каждую исследованную хижину и деревню.</p> <p>После боя могут воскресить одного юнита.</p> <p>Стартовая технология: письменность (I ур.) Стартовая форма правления: деспотизм</p>	<p><b>Египтяне</b></p> <p>Начинают игру со случайным чудом света в столице.</p> <p>В фазу упр. городами в качестве действия один город может бесплатно построить здание.</p> <p>Стартовая технология: строительство (II ур.) Стартовая форма правления: деспотизм</p>
<p><b>Немцы</b></p> <p>Начинают игру с 2 дополнительными пехотными юнитами.</p> <p>При изучении технологии, открывающей доступ к улучшению юнитов или новым юнитам, получают 1 такого юнита бесплатно и берут с рынка 1 любой ресурс.</p> <p>Стартовая технология: обработка металла (I ур.) Стартовая форма правления: деспотизм</p>	<p><b>Римляне</b></p> <p>Продвигаются на 1 клетку по шкале культуры при строительстве городов и чудес света, а также при завоевании чужих городов и исследовании деревень.</p> <p>Стартовая технология: свод законов (I ур.) Стартовая форма правления: республика</p>	<p><b>Русские</b></p> <p>+1 к размеру группы. Начинают игру с 2 армиями.</p> <p>Один раз в ход могут зайти фишкой в город противника чтобы изучить одну из его технологий (фишка при этом погибает).</p> <p>Стартовая технология: коммунизм (III ур.) Стартовая форма правления: коммунизм</p>