



# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

CHR: Schede di riferimento

v1.0RC3 del 11/01/2008

Regolamento integrativo e accessori per il gioco da tavolo  
"Sid Meier's Civilization: The Boardgame" (© 2002 Eagle Games)  
© 2006-2008 a cura di Stefano Coletta (Creator)



# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Sequenza di gioco



FASI / TURNO	T
1. Cambio turno (nei modi <b>Senso orario</b> e <b>Offerta e senso orario</b> saltare al 1° turno, per il modo <b>Offerta e casuale</b> saltare solo l'offerta)	n/a
2. Eventi (dal Medioevo)	n/a
3. Carte strategia	n/a
4. Acquisto (saltare al 1° turno)	3/p
5. Barbari (saltare se non ci sono barbari)	n/a
6. Spostamento e Combattimenti	N/p - n/a
7. Rivolte (dal Medioevo, mai in anarchia)	n/a
8. Commercio	5
9. Predominio culturale (dal Medioevo)	2/p
10. Produzione	n/a
11. Cambio di governo (saltare al 1° turno)	n/a
12. Housekeeping	n/a

ACQUISTO	4
I. Premi al Merito	
II. Città/migliorie/tecnologie	
III. Vendita/Agg./Acquisto unità	
IV. Cambio Capitale	

COMMERCIO	8
I. Trattati di Pace	
II. Riscatto o scambio prigionieri	
III. Commercio	

BARBARI	5
I. Determina il loro ordine di gioco	
II. Esegui gli spostamenti	
III. Risolvi le battaglie	
IV. Genera nuove unità	

EVENTI	2
I. Determinazione evento	
II. Determinazione effetti	
III. Applicazione effetti per il turno	

SPOSTAMENTO / COMBATTIMENTI	6
I. Migrazione (Villaggi -> Esploratori)	
II. Spostamento Esploratori / Attività Esploratori	
III. Spostamento Spie / Milizie / Attacchi nucleari	
IV. Paga i dividendi per il fondo petrolifero (era Moderna)	
V. Combattimenti	
VI. Pagamento per Coinvolgimento nella guerra	

HOUSEKEEPING	12
I. Riduzione SDA territori (dall'era Industriale)	
II. Ripristino posizione eretta spie (dall'era Industriale)	
III. Aggiornamento valori di turno sull'Abaco	
IV. Annullamento effetti temporanei Eventi	

PRODUZIONE	10
I. Risorse critiche	II. Produzione città
III. Risorse	IV. Monopoli
V. Tasse (sulle città)	VI. meraviglie e Bonus
VII. Supporto esercito	VIII. Attacchi terroristici

Guadagni  
 Spese

**n/a**: non applicabile, **n/p**: n minuti per ogni giocatore

**n**: n minuti complessivi per tutti i giocatori

**N**: Arrotondato (Tot insediamenti posseduti / 2), minimo 3

# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Risorse & Gettoni



RISORSE CRITICHE					
	Tiro di dado				
	2-3	4-5	6-8	9-10	11-12
Antica	Vino	Cavalli	Ferro	Gemme	Spezie
Medievale	Vino	Cavalli	Spezie	Ferro	Gemme
Industriale	Petrolio	Gemme	Carbone	Ferro	Cavalli
Moderna	Carbone	Metalli rari	Petrolio	Petrolio	Ferro

GETTONI INCONTRO		
Tipo	ere	Effetto
	1-2	-5 monete per 1 unità di cavalleria acquistata nell'insediamento
	3-4	Sconto 5 monete per 2 unità a scelta tra Cannone + Howitzer, Carro Armato, Nave da guerra o Aereo acquistate nell'insediamento
	4	Ogni insediamento con petrolio fornisce 5PM in più oltre ai 10 di base per spostare le unità moderne
	1-2	Ogni insediamento con spezie +3 monete durante la fase di Produzione
	3-4	Ogni gettone posseduto +5 monete durante la fase di Produzione Il bonus è valido solo se è stata scoperta l'Industrializzazione.
	4	Ogni insediamento con metalli rari può produrre le Armi Nucleari dopo la scoperta della Fissione
	1-4	1D8 (Esp. +1) » 1-5 aggressione dei barbari, 6-8 la civiltà si unisce alla vostra (guadagna 1 villaggio + 1 fante nel territorio)
	1-4	Tesoro: prendere 30/40/50/60 monete a seconda dell'era
	1-4	Tira 2D6 e confronta il risultato con le Risorse Critiche (solo se costruisci un insed.), quindi posiziona nel territorio un gettone della risorsa estratta.
	1-4	Scopri una tecnologia: ottieni gratuitamente la tecnologia che costa meno.



# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Ere / Commercio



### COMMERCIO ARMI NUCLEARI

Possono essere vendute solo portandole in un territorio con unità dell'acquirente

### COMMERCIO UNITÀ

Le unità rimangono nel territorio dove sono nel momento in cui sono ottenute

Raggruppare le unità vendute nel territorio e distinguerle con un portabandiera

Le unità ottenute si muovono al turno successivo

**SPIE:** si possono vendere solo se sono sulla propria Capitale o sono di riserva fuori dalla mappa e devono essere posizionate immediatamente sulla Capitale dell'acquirente

### DISTANZA di COMMERCIO<sup>†</sup>

Tecnologia	Distanza (non combinabile)	
	Territori	Spazi marittimi
Inizio partita	0 (solo confinanti)	-
Cartografia	1	1
Astronomia	1	2
Navigazione	1	3
Forza Vapore	4	3
Volo	Illimitato (Pred. culturale max 5)	

### CAMBIO ERA

Nuovo prezzo tecnologie antiche: ½ del valore stampato sulla carta

Le meraviglie delle ere precedenti non hanno più effetto

Sostituire il mazzo delle carte strategia con quello dell'era attuale

Le migliori più vecchie di due ere devono essere eliminate

Le migliori dell'era precedente valgono metà (2 migliori = 1 migliorata)

migliorie più vecchie di due ere non possono essere acquistate

Le migliori gratuite sono sostituite con le nuove migliori scoperte

Possono essere acquistate solo le unità militari scoperte, più recenti

Le armate delle vecchie ere possono essere vendute ad 1/3 del costo

Le armate delle vecchie ere possono essere aggiornate

Eliminare gli introiti extra di carte o tecnologie dell'era precedente

<sup>†</sup> La distanza commerciale -1 è valida anche per calcolare l'estensione a cui è possibile giungere con i Predomini Culturali. Una distanza di 0 significa solo territori confinanti.

# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Spostamento & Combattimento 1/2



SPOSTAMENTO					
Unità/Tipo	Terra	Strada Porto	Ferrovia Aero(Porto)	Salpare Sbarcare	Mare
Esploratori	2 (esp: no stop)	PMx½	illimitato	1 (Po ½)	-
Armate	1	PMx½	Illimitato	1 (Po ½)	-
Navi	-	-	-	1 (varare)	1/2/2/3 (nav: +1PM)
Aerei	3	-	-	-	3
Spie	Vedi la scheda Spionaggio				
Barbari	1	PMx½	illimitato	-	1
PM gratuiti	Solo era Moderna: 5 PM tecnologia Elettricità				

Po: se si passa per un Porto lo spostamento costa ½ PM, per un Porto moderno costa 0 PM.

COMBATTIMENTO					
Insediamiento	+1/grandezza per la difesa, se sconfitto e grandezza > 1, grandezza - 1 +1 difesa se l'insediamento è una Capitale ½ punti difesa (arrotondamento per eccesso) se infelice				
Foresta	+1 difesa	Montagna	+2 difesa	Deserto	-1 difesa
Ritirata	1D6 >3 riesce (+1 sul tiro se ½ armate già distrutte)				
Superiorità	Cavalleria-Fanteria, Fanteria-Artiglieria, Artiglieria-Cavalleria + 1/era				
Barbari	+1 per il giocatore sia in attacco che in difesa				
Bonus	Nav: +1 attacco/difesa, Sci: +1/difesa x 5 tec. +1/attacco x 8 tec.				

ARMI NUCLEARI (dopo la scoperta della Fissione)		
Produzione	In insediamenti con metalli rari (1 bomba nucleare gratuita con il progetto Manhattan)	
Furto	Solo convertendo unità oppure con predominio culturale	
Trasporto	Con aereo (dal 2° livello), con carro armato o nave da guerra (ogni arma conta come una unità di occupazione cargo)	
Lancio	da aereo	lanciala su uno spazio durante il volo
	da carro armato	verso spazi adiacenti
	da nave da guerra	verso spazi adiacenti (dopo la scoperta della Missilistica fino a 3 spazi di distanza)
	da piattaforma di lancio (insediamento)	solo dopo che la Missilistica è stata scoperta, fino a 5 spazi di distanza
Effetti detonazione	L'attacco riesce sempre. 1D6+3 unità eliminate (a scelta della vittima) Strade e ferrovie sono distrutte. Se c'è un insediamento ridurlo di 1D4/2 livelli arrotond. per eccesso ed eliminare tutte le sue migliori di felicità (incluse quelle condivise). L'insediamento non gode di bonus di difesa fino al turno successivo.	



## SBARCHI / ATTACCO DAL MARE A TERRA



La ritirata va tentata 2 volte: la 1° per le unità di terra (se ancora presenti), la 2° per le navi.  
 $1D6 > 3$ , (sommare al tiro +1 se  $\frac{1}{2}$  delle proprie unità sono state già sconfitte, considerando sempre la somma di navi ed unità di terra, per ogni tiro).

## PARTICOLARITÀ SBARCHI

Chi si difende non può bombardare il proprio territorio dal mare
Il fuoco di rappresaglia non gode del bonus di difesa dell'insediam.
Ogni unità si può utilizzare una sola volta per ogni round
Il fuoco di rappresaglia può essere sferrato solo da cannoni o navi
Le unità sopravvissute ai bombardamenti non possono essere più bombardate nello stesso combattimento ad esclusione dei cannoni
Dopo un conflitto a terra si può tornare a bombardare dal mare

# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Conquiste / ME



### EFFETTI CONQUISTE

Insedimento	Se è conquistato con attacco ed è più grande di un villaggio ridurne la grandezza di 1 livello. Se è vittima di un attacco nucleare ridurlo di 1D4/2 liv. arrotondato per eccesso ed eliminare a caso una delle sue miglione.
Esploratore	Un esploratore lasciato senza unità militari a supporto può essere catturato da un avversario e istantaneamente convertito.
Nave	Una nave affondata perde inevitabilmente tutto il suo carico. Una nave in secca presso un insediamento è catturata dal nemico.
Unità militari	Se uccise da attacco nucleare ridurre 1D6+3 unità a scelta della vittima: in tutti gli altri casi rimuoverle dalla battaglia tenendole sempre separate per giocatore fino alla fine del combattimento.
Capitale	Se conquistata, chi attacca ottiene una meraviglia a caso e tutto il tesoro della civiltà sconfitta. Chi perde elegge una nuova Capitale.
Barbari	Vedi la scheda di riferimento Barbari.
Armi Nucleari	Possono essere catturate se lasciate senza unità di trasporto o se gli insediamenti sono conquistati senza guerra o con carte speciali.
Strade/Ferrovie	Diventano di proprietà di una civiltà se almeno una sua unità è nel territorio. I territori senza unità non danno diritto alla proprietà.
Saccheggio	<b>Unità:</b> ottieni metà del suo valore dalla banca se la converti. <b>Insedimenti:</b> ottieni 10 monete x la sua dimensione (dopo che è stato eventualmente ridotto di dimensione)
Demolizione	Ottieni 10 monete moltiplicate per la dimensione dell'insediamento. Quindi elimina l'insediamento dalla mappa.

### ME

Battaglia	Partecipaz.		Vittoria		Ritirata	
	A	D	A	D	A	D
Tutte	1	1	1	1	0	0
Grande (Troika, 5 unità o 3 navi)	+1	+1	+1	+1	0	0
Sbarco grande + Insediamento	0	0	+1	+1	0	0

### ESPERIENZA DI GUERRA

I ME si prendono solo per combattimenti con diverse civiltà, per turno.
<b>Le grandi battaglie fanno eccezione:</b> gli ME si prendono sempre
Una Troika è formata da una fanteria, una cavalleria e un'artiglieria
I barbari sono considerati come altri giocatori
<b>Non si ricevono ME nei seguenti casi:</b>
Cattura di un insediamento o di un'unità senza battaglia
Sbarco/Bombardamento senza la cattura di un insediamento
Conversione di unità nemiche
Attacco nucleare senza superstiti

### PREMI AL MERITO

1 unità militare terrestre (solo le più recenti)
1 unità navale o aerea scontata del 50%
1 miglione per un insediamento
1 ingrandimento per un insediamento (max 1 per turno)
Monete/era (10/15/20/25)
1 spia scontata del 50%, solo per l'era Industriale e Moderna
1 PV (segnapunti rosso), solo nell'era Moderna





GOVERNI											
	Governo									Requisiti	
	Tipo	R	C	T	MAX	Regole	Sup	Migl	Extra	miglioria	Tecnologia
	anarchia	N/A	-2	N/A	-	No Tec, No Mil, No Svi	N/A	N/A	N/A	Nessuna	Nessuna
era Antica	Dispotismo	+1	-1	1F	50	Pre	N/A	N/A	N/A	Nessuna	Nessuna
	Monarchia	0	0	1I/2F	10xI	Pre, Sac	1	😊	N/A	Nessuna	Equitazione+Misticismo
era Medievale	Fondamentalismo	N/A	-1	2	10xI	Tec +50% 1/t, Fan, Dogma, No Pred.	N/A	😊	N/A	Tempio	Teologia
	Repubblica	-1	0	2I/3F	-	Riv, Sen, Guerra, Div. acquisti	1	N/A	+I/Dim, 4/Ris	Banca	Nessuna
era Industriale	Democrazia	-2	+1	4	-	Riv, Sen, Guerra, Div. acquisti	2	N/A	+2/Dim, 5/Ris	Legislatura	Nazionalismo
	Fascismo	+1	-1	2	-	Pre, Sac	1	🌐	+I/Dim	Nessuna	Industrializzazione
	Comunismo	+1	-1	4	-	Pre, Sac, -5 Mil	N/A	🌐	N/A	Capitale	Gov. legisl.+Industr.

N/A Non Applicabile

R Rivolte

MAX Massime entrate (I=Insedimenti)

C Cultura

T Tasse (I=Infelice, F=Felice) x n° insediamenti posseduti

Regole **Pre=Presidio**, **No Tec=Non si possono acquistare tecnologie**, **No Mil=Non si possono usare le unità militari (solo difesa)**, **Sac=Saccheggio**, **Tec +50% 1/t=Le tecnologie costano il 50% in più e se ne può comprare al max 1 per turno**, **Fan=Fanatismo**, **Dogma=Un tipo di risorsa improduttiva**, **Riv=Rivoluzione**, **Sen=Senato**, **Guerra=Coinvolgimento nella guerra**, **Div. acquisti=Nessun acquisto di unità in insediamenti infelici**, **-5 Mil=Sconto di 5 monete su unità militari**, **No Svi=Nessuna costruzione/ingrandimento di insediamenti, strade o ferrovie**, **No Pred = Immunità al Predominio culturale**

Sup Supporto unità militari (per quelle fuori dagli insediamenti propri e per quelle negli insediamenti che eccedono la grandezza della città)

Migl miglie gratuite (😊 TUTTI gli insediamenti sono felici senza bisogno di miglie), 🌐 😊 significano 1 miglia per tipo

Extra Introiti extra (+N/Dim=Ogni insediamento produce N monete x la sua dimensione, 4-5/Ris=Le risorse uniche producono 4 o 5 invece che 3)



# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## SEQUENZA AZIONI

I. Ordine di gioco
II. Spostamento
III. Battaglie
IV. Generazione

## EFFETTI PARTICOLARI DELLE CONQUISTE

Insediamiento barbaro	Prendi 30 monete e poi eliminalo
Il tuo insed. occupato	Non ridurlo di dimensione
Altro insed. occupato	Nessun effetto particolare

## REGOLE DI SPOSTAMENTO (PRIORITÀ)

Pri	Unità di terra	Navi
	Tira 1D6: 1-2 ferme, 3-6 spostano	Le navi si spostano sempre
1	Unione con barbari vicini (1 PM)	Unione con barbari vicini (1 PM)
2	Insediam. di giocatore più vicino (spazi)	Giocatori vicini (1 PM)
3	Insediam. con risorsa	-
4	Insediam. meno difesi (unità)	Flotte meno numerose (unità)
5	Unità più vecchie (era/livello)	Unità più vecchie (era/livello)
6	Insediam. più piccolo (dim.)	-
7	Percorso più veloce	Spostamento casuale

# Barbari



## GENERAZIONE 1D8

Isola		Entroterra		Regione costiera	
Punteggio	Tipologia	Punteggio	Tipologia	Punteggio	Tipologia
1-5	Nave	1-2	Cavaliere	1	Nave
		3-5	Fante	2-3	Cavaliere
				4-5	Fante

## EFFETTI DELL'OCCUPAZIONE DI UN INSEDIAMENTO

L'attaccante lo saccheggerà per ¼ del tesoro attuale del proprietario

L'attaccante si trasforma in un difensore e rimane di presidio

É improduttivo nella fase di Produzione (incluse le Risorse critiche)

Qui vige il divieto di acquisto di qualunque cosa (unità, migliorie, ecc.)

Gli accordi commerciali per la sua risorsa sono subito cancellati

É infelice, ma sempre di proprietà (e conta per l'infelicità globale)

Qui non possono manifestarsi rivolte

Non può essere preso di mira dal predominio culturale

Su evento Barbari/Guerra civile, sostituisci le unità con una troika

Se è la capitale non puoi usarla per posizionare le spie

Eventuali gettoni SDA devono essere rimossi dal territorio

# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Acquisto



PREZZI					
	Antica	Medievale	Industriale	Moderna	Aggiornamento
Armate	10 (8 mil)	15 (13 mil)	20 (17 mil, 15 com)	25 (21 mil, 20 com)	10 (6 mil)
Navi	20 (17 mil, 10 nav)	30 (25 mil, 15 nav)	40 (34 mil, 20 nav)	50 (43 mil, 25 nav)	20 (12 mil, 10 nav)
Aerei	-	-	-	50 (43 mil)	-
Armi Nucleari	-	-	-	80 (50 sci, 60 ind, 70 mil)	-
Diritti Unità/migliorie	3 / 4		5 / 7		(come acquisto) / -
Esploratori / Spie	10 (5 esp) / -		10 (5 esp) / 40 (30 ind, 35 esp)		-
Creazione/Ingrandim. città	20 (10 esp) / 20				-
Vendita unità militari	1/3 del prezzo originale				-
migliorie Produzione Città	10 (5 ind)	15 (10 ind)	20 (15 ind)	25 (20 ind)	-
migliorie Felicità Città	10 (5 rel)	15 (10 rel)	20 (10 rel)	25 (15 rel)	-
Strade	5 (3 esp, 4 nav)				-
Ferrovie	-		10 (5 esp, 6 nav)		-
Prospezione	-	10 (5 ind,sci)			-
Terraforming	-			50 (35 ind, 30 sci)	-
Tecnologie era attuale	Val carta (-5 sci)	Val carta (-10 sci)	Val carta (-15 sci)	Val carta (-15 sci)	-
Tecnologie ere prec/succ.	ere prec. ½ del valore carta, ere succ. +50% se ci sono >= 3 tecnol. prec. ancora in gioco				-
Spostamento Capitale	15 (10 esp)	25 (15 esp)	40 (25 esp)	50 (30 esp)	-
Spostamenti	-	-	-	1 terra, 2 navi/aerei	-

### CIVILTÀ'

Mil	Militare
Nav	Navigatori
Ind	Industriale
Sci	Scientifica
Rel	Religiosi
Esp	Espansionista

### GOVERNO

Com	Comunismo
-----	-----------

### SPIE

Riscatto	20
Limite	6 per civiltà
Mappa	3 per civiltà

### TECNOLOGIE

Limite	2/civiltà/turno
--------	-----------------



# Civiltà



CIVILTÀ'				
	Sconti	Special	Migl	1/5 del costo della carta
Militare	Mil: -15%, Agg: -40%	No supp. Mil, No Coinv. Guerra, -1/era Punti Cultura		<i>Lavorazione del ferro, Feudalesimo, Polvere da sparo</i>
Religiosa	Fel: -5/5/10/10	+1/era Punti Cultura, 2 volte predom. culturale/turno (MAI stessa civiltà)	😊	<i>Misticismo, Teologia, Nazionalismo</i>
Navigatori	Nav: -50%, Str/Fer: 4/6	Navi: carico 4 unità, attacco +1, spost. +1, aggiorn. no secco e dovunque		<i>Commercio/Cartografia, Astronomia, Metallurgia</i>
Industriale	Prod: -0/5/5/5, Nucl: -20, Spie: -15	Reddito +2/5/8/11, +1 unità x insed., Prosp: -5, Ris: +10/Carbone, Terraf: -15	🌌	<i>Costruzioni, Ingegneria, Industrializzazione</i>
Espansionista	Esp: -5, Str/Fer: 3/5, Ins: 10, Cap: -5/era	Immunità piaghe. Civ: +1, Esp: no stop (gettoni), terraforming 1 PM e no stop, Ins: +2 dim./turno (no fondazione)		<i>Commercio/Cartografia, Navigazione, Nazionalismo</i>
Scientifica	Tec: -5/10/15/15, Nucl: -30	Ris: +6/Spezie, Nucl: -30, Prosp: -5, Terraf: -20 Sci: +1 dif. x 5 tec. +1 att. x 8 tec.		<i>Matematica, Ingegneria, Fisica, Metodo Scientifico</i>
Commerciale		Reddito +7/12/17/22, no mag, Crit: +5		<i>Moneta, Servizi Bancari, Economia</i>

**Sconti** Mil: unità militari, **Agg**: aggiornamento unità militari, **Fel**: migliorie felicità, **Nav**: Navi, **Str/Fer**: Strade/Ferrovie, **Prod**: migliorie produttività, **Esp**: esploratori, **Ins**: insediamenti, **Cap**: spostamento Capitale, **Tec**: tecnologie, Nucl: armi nucleari

**Special** **No supp. Mil**: nessun supporto alle unità militari, **No Coinv. Guerra**: nessun coinvolgimento nelle guerra, **spost.**: spostamento, **Crit**: extra su Risorse Critiche, **Terraf**: terraforming, **Prosp**: prospezione, **no stop**: esploratori non devono fermarsi, **no mag**: resistono al "Viaggio di Magellano", **Ris**: la risorsa elencata fornisce un guadagno in più ad ogni turno, **Nucl**: costo Armi Nucleari, **Civ**: civiltà minore

# Missioni di spionaggio

## 1/2



(era Industriale » era Moderna)

Missione	BS	\$	Requisiti	Effetti
Antisommossa	1	3	Proprio insediamento	Sopprimi una rivolta (contare le unità militari nel territorio come: 6 – tot proprie unità)
Furto di informazioni	1	4	Insediamento	Leggi le carte Strategia dell'avversario
Incita gli scioperi	2	7	Insediamento (Industrializzaz.)	Per il turno attuale l'insediamento non può produrre unità
Spostamento furtivo	2	5	Territorio/Nave	Sposta di nuovo la spia (la spia non potrà effettuare missioni per questo turno)
Bomba	3	4	Insediamento (Armi da fuoco)	Eliminare una migliona ivi presente a scelta
Sabotaggio militare	3	5	Territorio/Nave (Metallurgia)	1D4 unità militari nemiche nel territorio/nave a scelta della spia, non potranno partecipare alle battaglie per questo turno. Se la battaglia è vinta le unità sabotate sono costrette a ritirarsi. Se non possono ritirarsi, sono catturate.
Sabotaggio navale	3	5	Nave (Metallurgia)	La nave non può attaccare o spostarsi per il turno attuale
Imboscata	3	5	Territorio/Nave	In attacco o in difesa si ottiene un +1 su tutti i tiri di dado
Incita una rivolta	3	7	Insediamento (Nazionalismo)	Causa una rivolta nell'insediamento, anche se è felice

Missione	BS	\$	Requisiti	Effetti
Spionaggio militare	3	8	Insediamento	L'insediamento perde il suo bonus di difesa per il turno attuale
Spionaggio commerciale	4	4	Insediamento	Ruba le monete riscosse per i "diritti" del giocatore. Il guadagno della spia è uguale alla dimensione dell'insediamento per ogni diritto incassato (1-4). La perdita della vittima è in relazione diretta al furto. Ruba solo le monete incassate per i diritti, fino alla fine del turno
Raggiro	4	5	Insediamento	Impossessarsi di 1D6 di monete x 5 dalle riserve del nemico
Dirotta le merci	4	7	Insediamento (Forza Vapore)	La risorsa dell'insediamento conta come propria per la fase di Produzione, è inutilizzabile dal proprietario per qualunque scopo
Controspionaggio missione	4	7	Territorio con spia nemica, quando completa la missione	Sventa i piani della missione altrui, usare le regole "Scoprire una spia"
Furto di piani bellici	4	8	Territorio/Nave (Volo)	In attacco o difesa si ottiene un dado in più per ogni scontro se l'unità è inferiore a quella dell'avversario (CIA)



# Missioni di spionaggio

## 2/2



(era Industriale » era Moderna)

Missione	BS	\$	Requisiti	Effetti
Attentato	5	8	Insediamiento o nave	Eliminare 2 unità ivi presenti, di qualsiasi genere
Falsa propaganda	5	12	Capitale (Economia)	Ottieni +3 al Predominio culturale di qualsiasi insediam. dell'avversario per il turno attuale
Controspionaggio spostamento	5	3	Territorio o nave con spia nemica	Scopri una spia: usare le regole "Scoprire una spia"
Sabotaggio nucleare	6	10	Insediamiento (Fissione)	Eliminare le testate nucleari ivi presenti
Controllo politico	6	13	Capitale (Radio/TV)	Cambia lo stato diplomatico tra il possessore della capitale e gli altri giocatori a tuo piacimento
Avvelena acque	7	15	Insediamiento (Genetica)	Riduci l'insediamiento di 1D6/2 livelli arrotondati per eccesso (l'insediamiento non può scomparire)
Golpe militare	7	15	Propria Capitale	Sopprimi una rivoluzione (contare le proprie unità militari)
Installa ordigno nucleare	9	20	Insediamiento (Fissione)	Cancella la città con tutte le unità nel territorio ed elimina anche tutte le migliorie ad essa applicate incluse strade/ferrovie; la spia muore

Missione	BS	\$	Requisiti	Effetti
Golpe	9	25	Capitale (Gov. Legislat.)	Destabilizza il governo per 1 turno (alla fase Cambio di Governo la vittima passerà 1 turno di anarchia per poi tornare con il governo precedente)

# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Stato Di Allerta (SDA), MALUS e BS

SDA = SDA - invisibilità spia (INV)
MALUS = SDA + Arrotondamento per difetto( unità militari territorio / 2 )
BS = probabilità Base di Successo (varia in base alla missione scelta)
MBS = Modificatore BS (applicare se esistono modificatori alle spie)

## Spostare una spia (1 PM)

Spazio	Amichevole	Ostile
Nave da/a spazio con strade	½ PM	1 PM
Nave da/a spazio con ferrovie	illimitato	1 PM
Nave da/a spazio vuoto	1 PM	1 PM
Spazio vuoto	½ PM	
Spazio con strade	illimitato	1 PM
Spazio con ferrovie	illimitato	1 PM
La spia rimane nascosta	sempre	1D8 > MALUS +1

## Completare una missione

Scegliere una missione per cui siano soddisfatti i requisiti
Pagare immediatamente il costo alla banca
La missione riesce se $1D10 \geq BS - MBS + MALUS$ (se la missione è verde non calcolare l'SDA)
Applicare gli effetti della missione
Aumentare l'SDA del territorio di 2 unità
Le proprie unità nel territorio non contano per il MALUS tranne per le missioni in cui vi è esplicitamente descritto
Se la missione fallisce la spia sarà scoperta

# Spionaggio



(era Industriale » era Moderna)

## Scoprire una spia

Chi la scopre decide di	Successo	Probabilità
Convertirla	$1D10 > 9 - MALUS$	10% + MALUS x 10
Giustiziarla	$1D10 > 7 - MALUS$	30% + MALUS x 10
Imprigionarla	$1D10 > 6 - MALUS$	40% + MALUS x 10
Estradarla	$1D10 > 5 - MALUS$	50% + MALUS x 10
quindi aumentare l'SDA del territorio di 2 unità		

## Riscatto e scambio prigionieri

Una spia imprigionata può essere riscattata nella fase di Commercio pagando una cauzione di 20 monete. L'avversario non può rifiutarsi.

Durante la fase di Commercio i giocatori che hanno reciprocamente imprigionato le spie uno dell'altra dovranno necessariamente restituirle con un rapporto di 1:1.

## Distruzione/conversione di insediam. o navi con spie all'interno

Nave convertita, insed. catturato	Decidi uno dei trattamenti descritti sopra
Nave o insediamento distrutto	Le spie sono uccise






















# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Unità militari



Unità militari					
era	Tipo	Livello 1		Livello 2	
Antica	Fanteria		Spearman (1D6)		Swordsman (1D6+1)
	Cavalleria		Chariot (1D6)		Horseman (1D6+1)
	Artiglieria		Catapult (1D6+1)	-	
	Navi		Galley (1D6)	-	
Medievale	Fanteria		Man-at-arms (2D6)	-	
	Cavalleria		Knight (2D6)	-	
	Artiglieria		Trebuchet (2D6)	-	
	Navi		Caravel (2D6)		Galleon (2D6+2)

Unità militari					
era	Tipo	Livello 1		Livello 2	
Industriale	Fanteria		Musketman (3D6)		Rifleman (3D6+2)
	Cavalleria		Dragoon (3D6)	-	
	Artiglieria		Cannon (3D6+1)		Artillery (3D6+3)
	Navi		Frigate (3D6)		Ironclad (3D6+2)
Moderna	Fanteria		Machinegunner (4D6)		Mechanized Infantry (4D6+2)
	Cavalleria		Tank (4D6)		Modern Armor (4D6+3)
	Artiglieria		Rocket Artillery (4D6+2)		Cruise Missiles (4D6+4)
	Navi		Battleship (4D6+1)		Carrier (4D6)
	Aerei		Biplane (+1D6)		Monoplane (+2D6)
	Livello 3/4		Jet (3) (+3D6)		Steath Aircraft (4) (+4D6)

# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

1D100 (2D10)			
Avvenimento Evento			
Punteggio			Evento
Medievale	Industriale	Moderna	
1-5	1-5	1-5	Giochi olimpici
6-10	6-9	-	Schiavi
11-15	10-12	6-8	Esplosione demografica
16-20	13-16	9-11	Anno Santo
21-30	17-30	12-27	Super produzione
31-40	31-38	28-36	Fanatismo militare
41-65	39-63	37-54	Nessun evento
66-75	64-70	55-62	Carestia / Crisi
76-80	71-74	63-69	Barbari / Guerra Civile
81-100	75-100	70-100	Catastrofe

## Eventi



Sequenza dadi / Catastrofe		
Seq	Evento	Sequenza (→ Tabella)
1	1° tiro	Evento catastrofico
2	Uragano	Continente → Territorio → Intensità
	Terremoto Maremoto	Continente → Territorio → Intensità
	Eruzione vulcanica	Vulcano → Intensità
	Clima estremo torrido/rigido	Fascia → Intensità
3	Calcolo danni	Catastrofi Unità

1D10	
Tabella Catastrofi	
Punteggio	Evento
1-4	Uragano
5-7	Terremoto/Maremoto
8-9	Eruzione vulcanica
10	Clima estremo torrido/rigido



# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Uragani

 1D10

Tabella Intensità Uragani		
Punteggio	Danno terrestre	Danno marittimo
1-4	-1 dim.	0
5-7	-2 dim.	-1 unità
8-9	- (2 + 1 unità + S/F)	-2 unità
10	- (2 + 2 unità + S/F)	-3 unità

Tabella Catastrofi Unità	
Priorità	Unità
1	Per anzianità (eliminare prima le unità più antiche)
2	Per tipo (Fanti → Cavalieri → Artiglieria → Navi/Aerei)
3	Esploratori
4	Spie

# Catastrofi 1/2

Terremoti / Maremoti | Uragani



## Terremoti / Maremoti

 1D10

Tabella Intensità Sismica		
Punteggio	Danno epicentro	Danni periferici
1-4	-1 dim.	0
5-7	-2 dim. (S/F)	0
8-9	-3 dim. (S/F)	-1 dim.
10	- (3 dim. + 0 superstiti + S/F)	-2 dim. (S/F)




# Catastrofi 2/2

Eruzioni | Climi estremi




## Eruzioni

 1D12	
Tabella Vulcani	
Punteggio	Territorio
1	Aleutia
2	Cascadia
3	Labrador
4	North Andea
5	Bahia
6	Danube
7	Steppe
8	Eritrea
9	Madagascar
10	Yukgir
11	Mekong
12	Java

 1D4	
Tabella Intensità Eruzioni	
Punteggio	Danni
1	-1 dim.
2	-1 dim.
3	- (2 dim. + 1 unità)
4	- (2 dim. + 2 unità)

## Climi estremi

 1D6	
Tabella Fasce climatiche	
Punteggio	Fascia
1-2	Artica
3-4	Tropico-Equatoriale
5-6	Antartica

 1D6	
Tabella Intensità Climatiche	
Punteggio	Danni
1-2	Unità immobili per il turno successivo
3-4	-1 unità di terra, rivolte in città felici per il turno succ.
5-6	-2 unità di terra, -1 nave, rivolte in città felici



# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Creator House Rules v1.0RC3 (11/01/2008)

## Territori



1D10	
America del nord	
Punteggio	Territorio
1	Aleutia
2	Arctica
3	Baffin
4	Nunavut
5	Cascadia
6	Mississippi
7	Appalachia
8	California
9	Mexica
10	Labrador

1D10	
America del sud	
Punteggio	Territorio
1	North Andea
2	South Andea
3	Magdalena
4	Gran Chaco
5	Amazonia
6	Pampas
7	Plata
8	Bahia
9	Orinoco
10	<i>Ripetere il tiro</i>

1D12	
Asia	
Punteggio	Territorio
1	Sibirskoye
2	Tien Shan
3	Caspia
4	Gobi
5	Himalaya
6	Yunnan
7	Jin
8	Nippon
9	Lena
10	Yukgir
11	Baykal
12	Yangtze

1D10	
Africa	
Punteggio	Territorio
1	Atlantia
2	Sahara
3	Arabia
4	Nigeria
5	Nile
6	Eritrea
7	Funa
8	Tanganika
9	Kalahari
10	Madagascar

1D8	
Oceania	
Punteggio	Territorio
1	Eucla
2	Tanami
3	Tasmania
4	Java
5	Mekong
6	Panay
7	Indus
8	<i>Ripetere il tiro</i>

1D8	
Europa	
Punteggio	Territorio
1	Alpine
2	Danube
3	Britania
4	Greenland
5	Caucasus
6	Scandia
7	Euphrates
8	Steppe

1D6	
Tabella Continenti	
Punteggio	Continente
1	America del nord
2	America del sud
3	Europa
4	Africa
5	Asia
6	Oceania