

SID MEIER'S
CIVILIZATION:
THE BOARDGAME

NUOVE
REGOLE

by Aspesi Fabrizio

E' sempre un peccato vedere sprecata tanta bella componentistica e un'idea di base valida per colpa di un regolamento non all'altezza. Spesso i miei amici, conoscendo la mia passione per l'invenzione di giochi, mi chiedono di rifare il regolamento di questo o quel gioco, che non vogliono vedere accumulare polvere negli appositi mobiletti. Questo gioco in particolare mi pareva degno di attenzione perché lo sviluppo delle civiltà, percorrendo ogni fase storica, è sempre stato uno dei miei argomenti preferiti e questo gioco pur sintetizzando in un certo senso bene un complicato gioco per computer mancava comunque l'obiettivo di creare qualcosa che sia possibile giocare in una serata senza bisogno di "salvare" come si faceva così spesso sul PC (o addirittura sull'Amiga, nel mio caso).

Cosa fanno in breve le mie nuove regole:

- levano completamente il fattore fortuna (anche se nulla vi vieta di aggiungere un tiro di dado ai combattimenti, se così vi aggrada; le nuove regole funzioneranno comunque) trasformandolo da gioco di conquista a gioco evolutivo
- introducono delle carte strategia che danno un nuovo ritmo al gioco rendendolo più scorrevole e veloce arricchendo nel contempo la varietà di scelte che è possibile compiere
- evitano la classica corsa all'accumulo di armate che rendono statici molti giochi presenti sul mercato (soprattutto se giocati da giocatori ultraprudenti)
- inglobano ogni singolo elemento e idea presente nel gioco base
- vi permettono di giocare un'intera partita in una serata

Attenzione! Per chi amava la versione originale del gioco:

Se amate avere dei consistenti eserciti che si battono epicamente per la conquista del territorio NON usate questo regolamento o potreste rimanere delusi. Il nuovo regolamento tende a essere più sottilmente strategico e la parte militare del gioco è diventata una "fredda" estensione del meccanismo evolutivo del gioco. Se, al contrario, amate i giochi "alla tedesca" vi piacerà.

Se qualcuno della Tana vuole prendersi la briga di tradurlo in inglese e proporlo alla stessa Eagle Games sarò ben lieto di concedergli il 50% del merito.

Se invece, dopo averlo provato e apprezzato, qualcuno volesse avere le carte strategia ottimamente stampate fronte e retro su cartoncino e con il nuovo regolamento nello stesso formato simpaticamente rilegato può provare a contattarmi tramite la mia mail nella tana: gestendo una tipografia digitale potrei anche riuscire ad accontentarvi.

Linx

Premessa

Anche se il mio italiano è ottimo e ho un certo dono di sintesi queste regole non sono mai state lette da altre persone prima della pubblicazione sulla Tana dei Goblin (una esclusiva assoluta!) perché avevano l'unico scopo di fissare su carta le idee in modo da evitare di dimenticarle o che qualcuno potesse insinuare che barassi al gioco inventando le regole al momento a mio favore.

Inoltre le regole presumono che abbiate già giocato la versione originale e può darsi sottintendano dei concetti che invece non sono così palesi. Se qualcosa non vi è chiaro chiedete pure con una mail sulla Tana, mi aiuterete così a colmare le lacune.

Setup iniziale

Dispiegare sul tavolo il tabellone e piazzate un talloncino tondo mostrante la faccia CIV su ogni territorio. Ruotateli quindi tutti e rimuovete ogni talloncino che non mostri un simbolo risorsa. Mischiate di nuovo i segnalini rimossi con quelli precedentemente avanzati e mettetene uno coperto su ogni territorio del tabellone rimasto libero da talloncini. Avrete così un talloncino per territorio, alcuni scoperti mostranti risorse e altri coperti che potrebbero essere altre risorse, talloncini territorio oppure di altro tipo (vedi tabella più avanti).

Prendete le monete ramate riportanti i numeri 1 e 5 e disponetele in una pila a lato del tabellone: queste monete saranno usate **solo** per assegnare i punti vittoria guadagnati durante il gioco.

Le altre monete rappresentano gli effettivi crediti da usare per comprare unità e miglioramenti vari.

Ogni giocatore inizia il gioco con 30 crediti, un insediamento di livello 1 protetto da una unità di fanteria e una tecnologia scelta a caso fra quelle senza prerequisiti.

Inizia per primo il giocatore che ha festeggiato per ultimo il suo compleanno.

Cercate le carte strategia, tecnologia e wonder della prima era (con la banda verde) e dategliele. Costui sceglie una carta strategia fra quelle con la banda verde e piazza il suo insediamento in un qualsiasi territorio. Scoprite il segnalino CIV corrispondente, ignorandolo se si tratta di un segnalino peste.

Dopo aver fatto ciò passa le carte al giocatore alla sua destra, che fa lo stesso.

L'ultimo giocatore a pescare la carta la gioca immediatamente, dando inizio al gioco vero e proprio, che procede poi in senso orario, stavolta, con il giocatore alla sua sinistra.

Ogni giocatore, dopo aver giocato la sua carta, mentre il giocatore successivo prosegue il gioco, sceglie fra le carte rimanenti quella da giocare al suo prossimo turno. Non è possibile scegliere la carta appena giocata.

Giocare la propria carta

Il giocatore di turno legge il riquadro alto della carta e svolge le operazioni ivi scritte, che riguardano solo lui.

Legge quindi il **riquadro inferiore** e, chi ne ha diritto, spesso tutti (compreso quindi anche il giocatore di turno stesso), svolgono le attività indicate. Se è possibile svolgete le attività contemporaneamente (incassi, miglioramenti, insediamenti) altrimenti il giocatore di turno svolge per primo l'attività, seguito dal giocatore alla sua sinistra e così via in senso orario, finché tutti non hanno avuto la loro possibilità di agire.

Per ultimo guardate il simbolo risorsa disegnato in basso a destra sulla carta e, per ogni talloncino risorsa di quel tipo presente e sfruttato nei vostri territori, ricevete la somma indicata sulla carta (5 o 10 crediti)

Notate che ogni simbolo è presente in quantità diverse sulle carte strategia e che le carte strategia delle ere più avanzate hanno equilibri di risorse diversi. Nelle prime ere sono più importanti risorse quali gemme, ferro, spezie e cavalli mentre più avanti raggiungeranno maggiore importanza il carbone (3° era), il petrolio e i minerali rari (quarta).

Queste scale di importanza rispecchiano gli equilibri presenti nella fase della risorsa critica presente nel gioco base.

Il gioco procede quindi di turno in turno fino a che non si verificano delle condizioni che sanciscono la fine del gioco.

Cambiare era

Come nel gioco originale il gioco è diviso in quattro ere, contrassegnate ognuna da un colore: antica (verde), medioevo (blu), industriale (giallo) e moderna (rosso). Un'era finisce appena è stata scoperta la prima tecnologia dell'era successiva.

Appena questo succede prendete le carte strategia dell'era seguente e aggiungetele al mazzo della carta fra cui scegliere. Fra le vecchie carte potrebbero esserci delle carte che vanno invece scartate. Se qualche giocatore ha in mano una carta di questo tipo ha comunque diritto a giocarla al proprio turno, prima di scartarla.

Da questo momento in poi i vantaggi delle vecchie meraviglie non funzionano più e dovete anche scartare, se ne avete, miglioramenti cittadini che appartengono a **due** ere fa.

Le vecchie carte tecnologia non ancora acquisite costano da questo momento la metà (approssimato in eccesso al multiplo di 5 successivi). Non è più possibile acquistare miglioramenti o unità appartenenti alle ere passate.

Noterete che le priorità di gioco cambieranno molto col passare delle ere. Nella prima era conterranno unità e quantità di insediamenti, poi acquisiranno man mano importanza la qualità degli insediamenti e i simboli produzione.

Fine del gioco

Come nel regolamento originale il gioco finisce quando si scoprono determinate tecnologie (è segnato sulle carte stesse).

Appena ciò succede si avvia un ultimo conteggio dei punti vittoria aggiungendo un punto per ogni meraviglia posseduta e 4 punti per ogni "seminal discovery".

Ovviamente vince il gioco chi ha accumulato più punti vittoria (rappresentati dai soldini di bronzo). In caso di parità più giocatori torneranno a casa felici dell'esito della partita.

Cosa fa guadagnare pt. vittoria

Durante il corso del gioco i giocatori che si sentono in una condizione di vantaggio dovrebbero (per il loro bene) scegliere la carta strategia "Splendore" avviando così un conteggio per l'assegnazione di punti vittoria.

Conteggio per l'assegnazione di punti vittoria

Per l'assegnazione si valutano 3 fattori:

- Punti felicità
- Livelli di insediamenti
- Quantità di carte tecnologia

In ognuno di questi 3 campi verranno assegnati 3 punti vittoria al giocatore meglio messo, 2 al secondo, 1 al terzo. In caso di parità due o più giocatori possono condividere la posizione e guadagnare lo stesso numero di punti vittoria.

Punti felicità:

Contate le faccine sorridenti prodotte dalle vostre meraviglie e strutture. Il giocatore che possiede ha giocato la carta splendore aggiunge una faccina al totale.

Livelli di insediamenti:

Gli insediamenti sono presenti nel gioco in 4 diverse grandezze. A seconda della grandezza, dal più piccolo al più grande gli insediamenti valgono 1, 2, 3 o 4 per questo conteggio. Sommate insieme il valore di tutti gli insediamenti da voi posseduti.

Quantità di carte tecnologia:

Contate le carte tecnologia, di ogni era, possedute.

Altri modi di guadagnare punti vittoria

Alla fine del gioco verranno assegnati:

Un punto per ogni meraviglia (wonder)

Quattro punti per ogni tecnologia chiave (seminal technology)

Un punto per ogni segnalino peste pescato nel corso del gioco (che è devastante in termini di gioco ed è una sfortuna che va in qualche modo bilanciata).

Terminare la partita in anticipo

Se per problemi di tempo dovete terminare una partita prima della fine naturale del gioco potete applicare queste regole per bilanciare i vantaggi non goduti da alcune civiltà che le avrebbero avvantaggiate col proseguimento del gioco.

Effettuate un normale conteggio aggiungendo anche i bonus da calcolare solo alla fine e poi aggiungete:

1 pt. x ogni punto produzione o felicità proveniente da un miglioramento di un'era successiva alla seconda o da un segnalino territoriale.

3 pt. x ogni risorsa carbone (solo un punto se siete già nell'era moderna)

3 pt. x ogni risorsa minerali rari

3 pt. x ogni risorsa petrolio

1 pt. x ogni risorsa gemme

1 pt. x ogni risorsa ferro

1 pt. x ogni 50 crediti avanzati (coloni esclusi)

Tabella riassuntiva dei nuovi

COSTI

Tipo di unità:	Costo:	Valore:
Fanteria	10	1+era
Cavalleria	15	2+era
Artiglieria	20	3+era
Flotta	30	1+era
Aerei	30	+1*
Colono	5	0

Miglioramenti:	Costo:
Nuovo insediamento	10**
Migliora insediamento	20**
Struttura	20

Diritti:

5 crediti al proprietario della tecnologia

* Danno bonus alle unità nei territori vicini

** Serve la presenza di un colono

Come pago 5 crediti?

ovvero "come ti sposto i coloni"

Avrete notato che nella nuova versione del gioco non esistono le monete da 5 crediti.

Ogni volta che nel gioco avrete bisogno di utilizzare questo taglio potrete avere la possibilità di piazzare o levare un vostro colono dal gioco. I coloni hanno infatti un valore nominale di 5 crediti.

Se dovete quindi pagare un'unità di cavalleria, per esempio, (costo 15 crediti) potete procedere in 2 diversi modi:

- pagare 10 crediti e levare un vostro colono dal gioco oppure
- pagare 20 crediti e mettere in gioco un nuovo colono.

I coloni acquisiti con questo sistema **non** contano come unità acquistate ma come parte del costo e vanno piazzati sul tabellone **prima** dell'unità o delle eventuali tecnologie acquistate.

Le unità acquistate vengono pagate e piazzate separatamente. In questo modo se voi compraste due cavallerie potreste per esempio:

- pagare la cavalleria 10 crediti e levare un colono inutile da un territorio del tabellone,
- piazzare la cavalleria appena acquistata conquistando un territorio nuovo,
- comprare la seconda cavalleria a 20 crediti ricevendo in resto un colono da piazzare sul nuovo territorio.

Potrete così mettere e levare spesso i coloni sul piano di gioco senza dover sprecare carte strategia per spostarli in continuazione.

Piazzare nuovi pezzi

Alcune carte ti permettono di mettere in gioco/costruire nuove unità militari. Per farlo segui le regole qui sotto esposte.

Per piazzare unità militari in un territorio occupato da unità militari nemiche vedi "Come conquistare".

Unità militari terrestri:

Si possono piazzare in un territorio che già contiene un tuo insediamento o in un territorio confinante. Un territorio, alla fine del turno, può contenere una sola unità militare. Scartate eventuali unità in eccesso.

Flotte:

Si possono piazzare in una zona di mare confinante con un tuo insediamento o con un'altra tua flotta. Una zona di mare, alla fine del turno, può contenere una sola flotta. Scartate eventuali flotte in eccesso.

Coloni:

Si possono piazzare in un territorio che già contiene un tuo insediamento o un'unità militare. Un territorio può contenere un qualsiasi numero di coloni. Senza un colono o un insediamento non è possibile sfruttare gli eventuali talloncini risorsa presenti nei territori.

Insediamiento:

Si possono piazzare in un territorio che già contiene un tuo colono. Ogni territorio può contenere un solo insediamento. Senza un colono o un insediamento non è possibile sfruttare gli eventuali talloncini risorsa presenti nei territori.

Come conquistare

Quando un'unità militare o una flotta viene piazzata o mossa all'interno di un territorio (o di una zona di mare) occupato da pedine avversarie avviene una conquista. All'interno di una zona occupata da un avversario è possibile solo spostare o piazzare unità che abbiano un valore totale (la somma dei valori delle singole unità) superiore a quello dell'unità che difende il territorio. Il valore di ogni unità, riportato sulla carta riepilogativa dei costi assegnata ad ogni giocatore equivale ad un punteggio da 1 a 3 per il tipo di unità (fanteria, cavalleria, artiglieria) più il numero dell'era a cui appartiene. Una fanteria medievale così potrà sconfiggere una fanteria dell'era "ancient" ma non una cavalleria o un'artiglieria. **Una unità che difende in un territorio con insediamento ha un bonus al valore di 1.** Alcuni talloncini sul territorio potrebbero favorire ulteriormente il difensore.

Se l'attaccante riesce ad avere sul territorio un valore maggiore del difensore conquista il territorio.

Dopo la conquista

Il difensore perdente rimuove le sue unità (militari e coloni). Non essendo possibile mantenere più di un'unità militare su un territorio (o una sola flotta per zona di mare) l'attaccante vincente rimuove tutte le sue eventuali unità in eccesso.

L'eventuale insediamento presente perde un livello e cambia proprietario.

Eliminazione di un giocatore

Se l'ultimo insediamento di un giocatore viene eliminato il giocatore smette di pescare carte strategia e pesca invece ogni suo turno 20 crediti. Può rientrare in gioco tramite la scoperta di un talloncino "nuova civiltà".

Diritti tecnologici

Guadagna 5 crediti di diritti il giocatore che controlla la tecnologia che lo permette quando:

- viene acquistato un miglioramento cittadino (solo quelli dell'era attuale sono acquistabili)
- viene acquistata, ricevuta gratis o aggiornata ad era diversa un'unità militare del tipo di cui si detiene la tecnologia di tipo più avanzato.

Collegamenti via mare

Due territori adiacenti alla stessa zona di mare controllata da una flotta, si considerano adiacenti per quanto riguarda il proprietario della flotta. Potete considerare ugualmente adiacenti due territori collegati fra loro da una serie di zone di mare controllate da vostre flotte.

Utilizzare l'aviazione

Gli aerei differiscono nell'utilizzo da ogni altra unità militare.

- Potete piazzare un aereo solo in un territorio che contenga un vostro insediamento.
- L'aereo può coesistere con qualsiasi altra unità: in un territorio alla fine del turno può essere presente un'unità militare e uno o più aerei senza che nessuna unità venga scartata.
- Ogni aereo aumenta di 1 il valore di ogni unità amica nel territorio dove sono e in quelli confinanti (comprese le zone di mare). Gli aerei ovviamente non utilizzano i collegamenti via mare.

Insedimenti

Nessuna modifica sostanziale è stata fatta al regolamento originale tranne il fatto che la creazione di un nuovo insediamento **non** comporta la rimozione di un colono, basta la sua presenza che, tra l'altro, è necessaria anche per fare evolvere l'insediamento ai livelli successivi quando le tecnologie scoperte lo rendono possibile.

Strutture

Le strutture si intendono, una volta comprati, applicati a tutta la vostra civiltà e vi forniscono simboli di felicità o di produzione. Come nel regolamento originale non potete acquistare due volte lo stesso edificio. Le tessere quadrate che rappresentano le strutture vanno poste sotto il tabellone vicino alla vostra posizione lasciando sporgere solo la barra colorata con il nome dell'edificio e i simboli forniti, che sono le uniche informazioni che vi servono.

Sfruttamento risorse

Le risorse sono considerate sfruttate solo se nel territorio è presente un colono o un insediamento. Le unità militari non sfruttano, occupano solamente.

Unità e nuove tecnologie

Le unità militari si aggiornano automaticamente ad ogni nuova tecnologia DELLA STESSA ERA scoperta. Le catapulte si aggiornano automaticamente a Trubuchet.

La carta "Esercito" (terza era) permette alle fanterie di aggiornarsi all'ultimo modello da quelle di un'epoca precedente tramite il pagamento di 10 crediti.

Vantaggi e loro durata

I vantaggi derivanti dalle strutture sono validi per la loro era e per quella successiva. Ricordatevi però che non è possibile comprare un miglioramento di un'epoca precedente.

Le possibilità guadagnate all'acquisizione di una nuova tecnologia sono immediatamente utilizzabili. I diritti tecnologici sono immediatamente esigibili.

Le unità guadagnate all'acquisizione di una nuova tecnologia vanno immediatamente poste in gioco e sono del tipo più avanzato disponibile nell'era della tecnologia stessa.

Le unità acquisite con le meraviglie vanno tenute sulla carta e piazzate all'inizio del tuo prossimo turno.

I vantaggi derivati dalle meraviglie sono utilizzabili immediatamente ma solo nell'era di appartenenza delle meraviglie stesse.

Correzione Meraviglie

Con le nuove regole l'utilizzo di due delle meraviglie perde di significato. Potete sostituire il loro potere con quelli qui sotto indicati

Oracolo:

All'inizio del tuo turno puoi spiare un talloncino risorsa coperto sul tabellone. E' vietato divulgare le informazioni così ottenute.

Magellano:

Puoi sostituire il simbolo risorsa riportato sulla carta da te giocata annunciandone un'altro di tua scelta.

VANTAGGI TERRENI

Deserto:

Non sono possibili insediamenti.
Le unità da piazzare in deserto costano 5 crediti in più.

Montagna:

Sono possibili solo insediamenti di grado 1.
+1 al valore di fante e artiglieria che difende

Boschi:

Sono possibili solo insediamenti di grado 1.
+1 al valore di fante che difende
-1 al valore di artiglieria

Significato icone

I significati delle icone sono rimasti sostanzialmente identici al gioco originale. Li riporto comunque per maggior completezza.



Scopri gratuitamente una nuova tecnologia.



Guadagni immediatamente 10 crediti.



Scopri una nuova civiltà. Il giocatore con meno insediamenti vi piazza un nuovo insediamento e guadagna il controllo della vostra unità militare.



Non hai trovato niente, è inutile che controlli su questa tabella.



Guadagni un simbolo di produzione finché possiedi un insediamento o un colono qui.



Peste! Nella prima era perdi solo l'unità esplorante, nelle successive perdi anche le unità nelle aree distanti $x-1$ dove x è il numero dell'era attuale. La peste non si diffonde per mare, né via mare. Guadagni un punto vittoria per avverse condizioni.

Legenda Risorse



Vino



Cavalli



Petrolio



Minerali rari



Spezie



Ferro



Carbone



Gemme

NOTA SUL TESTING:

Il regolamento qui scritto e le carte strategia che troverete contengono alcuni piccoli cambiamenti che non sono ancora stati testati. Uno in particolare potrebbe allungare di molto la partita. Nella prima versione delle carte strategia chi sceglieva la carta genio aggiudicandosi una tecnologia gratis dava anche la possibilità a tutti di acquistare (come testo secondario) tecnologie. Siccome la tecnologia gratis era succulenta tale carta era SEMPRE scelta quando possibile, col risultato di accelerare moltissimo (troppo) l'evoluzione tecnologica. Ora la carta genio ha un nuovo testo secondario, estraneo al settore tecnologia. Questo allungherà immagino il tempo di svolgimento della partita. Spero non lo riporti oltre le 3 ore auspicabili. Fatemi sapere.

Regole di Aspesi Fabrizio,
grafica e pezzi della Eagle Games
tranne per questo libretto e le
carte Strategia

Dedicato a Massimo,
che si è sacrificato a comprare 'sto giocone
anche se sapeva già che era troppo lungo