



О ИГРЕ:

«Цивилизация. Новый рассвет» — это настольная адаптация шестой части знаменитой компьютерной игры Сиды Мейера. Игроки возглавляют великие народы, развивают технологии, строят чудеса мира и завоевывают новые территории. Каждая партия проходит на поле, составленном из шестигранных плиток, что обеспечивает высокую реиграбельность и множество стратегических решений. Игра объединяет механику управления строчкой действий и развитие цивилизации, позволяя участникам планировать свои шаги и взаимодействовать с другими игроками.

ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра рассчитана на компании от 2 до 4 человек. Она будет интересна тем, кто любит стратегию, развитие цивилизаций, планирование действий и взаимодействие между игроками. Партии проходят быстро, но требуют внимания к деталям и выбору оптимальных ходов.



КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В коробке содержатся 8 планшетов лидеров, 16 плиток игрового поля, диск событий с треком и стрелкой, 80 карт действий (по 20 на игрока), 4 диска технологий с треками и стрелками, 16 карт дипломатии полисов, 16 карт дипломатии игроков, 5 карт победы, 24 набегов варваров, 4 двусторонних жетона полисов, 8 жетонов водоемов, 4 двусторонних жетона чудес природы, 124 жетона контроля (по 31 на игрока), 44 пластиковых фигурки (по 1 столице, 7 городов и 3 каравана на игрока), 32 жетона ресурса, 34 жетона торговли, 2 кубика, 4 линейки действий и книга правил. Все компоненты продуманы для удобного ведения игры и стратегического планирования.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

В начале игроки формируют свои планшеты лидеров и линейки действий, разлагают столицы на стартовых плитках со звездами и получают стартовые карты действий. Диски технологий, карты дипломатии, контрольные жетоны и другие компоненты готовятся для использования во время партии. Каждый игрок определяет порядок ходов и размещает свои карты под линейкой действий.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят поочередно, разыгрывая карты действий и перемещая их в строке действий. Перед каждым ходом первого игрока переворачивается стрелка на диске событий. Карты действий имеют пять типов: культура, наука, экономика, промышленность и армия. Каждый тип карт позволяет выполнять разные действия: расширять контроль над плитками, увеличивать технологии, передвигать караваны, строить города и чудеса мира или вести боевые действия. Боевые результаты определяются комбинацией значений кубиков и показателей на картах и плитках. Порядок действий, эффекты карт и ячеек строки определяют эффективность розыгрыша и стратегические возможности.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игра заканчивается, когда игрок выполняет по одному условию на каждой карте победы. Выполненные условия фиксируются жетонами контроля у соответствующих карт. Проверка победных условий производится перед ходом первого игрока. Победителем становится игрок, первым выполнивший все необходимые условия и преуспевший в развитии своей цивилизации.

Советы для игры:

01

Важно следить за тем, когда именно разыгрывать карту в строке действий, поскольку расположение карты влияет на эффективность действия.

02

Используйте ячейки строки для доступа к конкретным типам местности и планируйте свои ходы вперед.

03

Сочетайте действия различных карт, чтобы усилить контроль над плитками, развивать технологии и эффективно вести бои.

04

Главное — балансировать между развитием цивилизации и военными действиями, чтобы добиться победы на всех фронтах.