

# SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

## Creator House Rules

a cura di Stefano Coletta (Creator) et al.

Civilization CHR, è il nome del nuovo gioco basato su "Sid Meier's Civilization" edito nel 2002 dalla Eagle Games. Questo nuovo regolamento è destinato principalmente a chi possiede il gioco originale oppure a chi vuole rivivere l'esperienza del gioco per PC intorno ad un tavolo con gli amici.

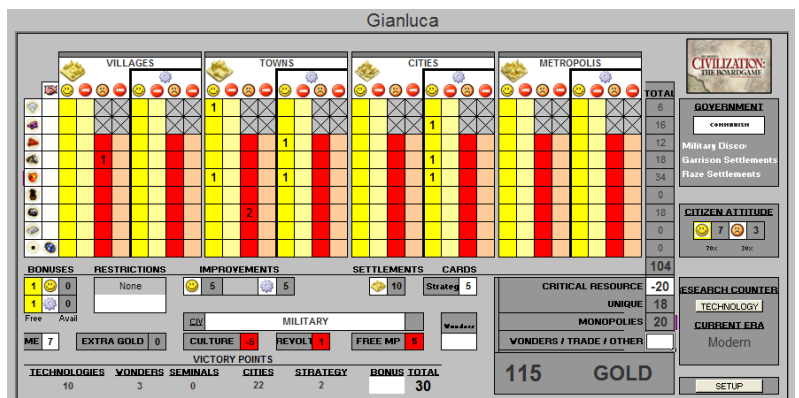
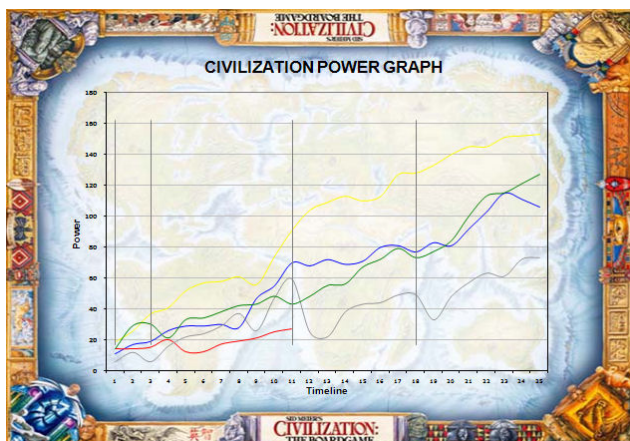
Il gioco è stato profondamente modificato ed è diventato molto più complesso e realistico rispetto alla versione originale. Questo kit, oltre al regolamento, fornisce anche nuove carte, strumenti e segnalini da aggiungere a quelli della scatola originale. Chi non vedeva l'ora di giocare in modo diverso a questo gioco perché pensava che il regolamento fosse in qualche modo incompleto, carente o poco interessante, potrà togliere le ragnatele dalla propria scatola e dargli nuovo lustro!

### I 10 motivi principali che hanno ispirato la riscrittura delle regole sono:

- 1) Aggiungere varietà alle possibili strategie
- 2) Ridurre il fattore fortuna
- 3) Bilanciare meglio la partita
- 4) Dare più possibilità a chi rimane indietro
- 5) Inserire alcune regole dell'omonimo gioco per PC
- 6) Aumentare il realismo e l'interazione tra i giocatori
- 7) Ridurre al massimo la necessità di eseguire calcoli
- 8) Ottimizzare i tempi morti
- 9) Inserire eventi imprevedibili
- 10) Aumentare gli obiettivi simultanei dei giocatori

### Il nuovo Civilization, in cifre:

- 100 pagine: regole, esempi, consigli, chiarimenti e foto
- 16 schede di riferimento veloce
- 8 tipi di carte governo
- 7 tipi di carte civiltà
- 8 tipi di carte memo-risorse
- 12 segnalini capitale
- 100 segnalini di 4 colori come indicatori speciali
- 10 segnalini per le armi nucleari
- 200 carte strategia
- 54 etichette territorio
- 40+40 lucidi per strade/ferrovie
- 50 segnalini per lo stato di allerta dello spionaggio
- 36 miniature per le spie
- 8 dadi aggiuntivi (100, 20, 12, 10, 8 e 4 facce)
- 1 timer o clessidra per la variante temporizzata
- 1 abaco computerizzato per i calcoli automatici



## Tutte le novità

Per avere una visione d'insieme su quanto è stato modificato rispetto al regolamento originale.

### Preparazione del gioco

Con le nuove regole la preparazione risulta più equilibrata e consente di abbassare il livello di fortuna iniziale che può causare delle disparità eccessive difficilmente recuperabili durante la partita.

### Civiltà

È ora possibile scegliere o pescare una caratterizzazione per la propria civiltà tra militari, religiosi, navigatori, industriali, espansionisti, scientifici e commercianti e goderne i benefici per tutta la durata della partita.

### Governi

Ognuno può scegliere di adottare una forma di governo per la propria civiltà tra dispotismo, monarchia, repubblica, democrazia, fondamentalismo, comunismo e fascismo, ma deve poi accettare le conseguenze di questa scelta. Questa aggiunta rende il gioco più fedele al gioco originale su PC.

### Rivolte

Negli insediamenti infelici è possibile che si verifichino delle rivolte in relazione al tipo di governo, alla dimensione dell'insediamento e al numero di unità militari presenti nel territorio (presidio).

### Rivoluzioni

In alcune forme di governo se il numero di insediamenti infelici supera quelli felici si scatena una rivoluzione e il governo cade in anarchia. Anche quando due insediamenti si rivoltano uno dopo l'altro nello stesso turno si configura una rivoluzione per troppa infelicità.

### Carte Strategia

Da pescare ogni turno, forniscono delle interessanti possibilità (mini-obiettivi) da valutare insieme alla strategia globale di gioco.

### Combattimenti e Ricompense

Finalmente le navi possono bombardare a terra supportando gli eserciti. Ci si può ritirare e si ricevono punti esperienza per i conflitti in cui si è coinvolti. Accumulando punti si possono ricevere dei premi al merito. Gli esploratori e le navi possono essere catturate.

### Predominio culturale

È possibile assimilare gli insediamenti vicini se culturalmente inferiori ai propri. La riuscita dell'assimilazione è calcolata in base a molteplici fattori, senza dichiarare guerra o impegnare unità militari.

### Strade, ferrovie, porti e aeroporti

Nei propri territori è ora possibile costruire strade e farle evolvere in ferrovie per velocizzare gli spostamenti ed il commercio. Le strade e le ferrovie simboleggiano anche porti e aeroporti con altre implicazioni sul commercio.

### Risorse

Diamanti e Vino non sono le uniche risorse ad avere qualcosa di speciale, anche le altre forniscono dei vantaggi secondo l'Era e il tipo di Civiltà.

### Barbari

Durante la scoperta delle Civiltà Minori è possibile incontrare dei barbari ostili che si ribellano contro tutte le civiltà continuando a farlo anche durante i turni successivi.





## Prospezione

Appena scoperta l'Ingegneria, in territori senza segnalini è possibile tentare la ricerca mineraria oppure l'esplorazione al fine di trovare una risorsa.

## Trasformazione territorio (terraforming)

È possibile trasformare i territori con segnalini di tipo terreno (deserto, foresta e montagna). Una volta rimossi, il territorio diventa equivalente ad uno vuoto e quindi sfruttabile con la Prospezione.

## Monopoli e Mini-Monopoli

Oltre ai normali monopoli è possibile guadagnare anche con i mini-monopoli (2 risorse uguali).

## Eventi

Ad ogni turno può accadere un evento positivo o negativo che influenzerà la partita per uno, qualcuno o tutti i giocatori. Sarà necessario modificare leggermente la strategia di gioco per adattarsi alle nuove situazioni: la partita diventa più varia, meno prevedibile e dà delle speranze a chi si vedeva tagliato fuori.

## Catastrofi Naturali

Tra gli eventi che possono accadere ad ogni turno è possibile che si verifichino delle catastrofi naturali come terremoti, uragani, eruzioni vulcaniche, ecc. Tali eventi possono colpire uno o più territori contemporaneamente; le conseguenze per chi vi si trova sono rovinose.

## Spionaggio

L'attività di intelligence ora è parte integrante del gioco, utilizzabile dall'Era Industriale in poi. Ogni giocatore può addestrare fino a 3 spie e affidargli delle missioni speciali ai danni degli avversari.

## Obsolescenza

Le Migliorie agli insediamenti non diventano subito obsolete. Anche le Migliorie obsolete possono concorrere, per una sola Era, a rendere felice o produttivo un insediamento. Le unità militari non diventano mai obsolete.

## Capitale

Ogni giocatore designa un insediamento come Capitale della propria civiltà. La Capitale è importante perché è sempre felice ed è molto svantaggioso perderla rispetto agli altri insediamenti.

## Commercio

La fase di Commercio è stata profondamente rivista per rendere più realistico lo scambio e non sempre possibile.

## Aggiornamento milizie

Oltre a vendere le unità militari alla banca per 1/3 del costo originale, è possibile aggiornarle. L'aggiornamento fa risparmiare monete, ma per effettuarlo, bisogna portare le unità presso un proprio insediamento.

## Armi nucleari

Con la scoperta della Fissione, chi possiede la risorsa Metalli Rari può costruire le armi nucleari. Tali armi, usate in aggiunta ai normali attacchi, possono radere al suolo interi insediamenti in un solo colpo rendendo possibili attacchi che prima erano impensabili.





### Turno variabile

E' ora possibile fare un'offerta per essere il primo giocatore di ogni turno o affidarsi al caso per determinare il succedersi dei giocatori. In alternativa è possibile fare un mix delle due proposte ed ottenere un turno parzialmente casuale.

### Avvio veloce

Alcune regole sono state modificate per rendere l'Era Antica e l'Era Medievale leggermente più brevi allo scopo di concentrarsi sulle ultime due Ere, strategicamente più interessanti.

### Lusso e sprechi

Chi guadagna molto denaro è penalizzato proporzionalmente a quanto possiede perché la sua ricchezza favorisce gli sprechi. Questa regola aiuta gli altri giocatori a non rimanere troppo indietro rispetto a chi è molto ricco e lo diventa sempre di più e fa in modo che gli acquisti vengano sempre ponderati attentamente perché non circolano quasi mai quantità ingenti di monete.

### Abaco

A corredo delle nuove regole è fornito un abaco su computer per velocizzare tutte le operazioni di calcolo e rendere il gioco più snello, lasciando ai giocatori il tempo di concentrarsi sulla partita piuttosto che sulla burocrazia.

### Flessibilità della partita

Considerato che con questo regolamento una partita a Civilization può durare anche 15-20 ore, sono state introdotte delle regole per far subentrare o abbandonare i giocatori in modo "ordinato" minimizzando, per quanto possibile, gli effetti sul gioco. Inoltre grazie all'abaco è possibile salvare e ripristinare la partita.

## Per saperne di più

Per scaricare il regolamento, le carte, ecc. andate su

<http://civ.mindcreations.com>

Per fare domande, dare suggerimenti o altro andate sul forum dedicato

<http://forum.mindcreations.com>

