

SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

ÜBERSICHT

Startsetup

- Jeder Spieler bekommt:
- 1 Technologiekarte ohne Voraussetzung
 - 20 Gold
 - 2 Dörfer
 - 2 Infanterieeinheiten
 - 2 Siedler

Ablauf

1. Bewegung und Kampf
2. Handeln
3. Produktion:
 - a) Stadtproduktion (nach den Stadtkarten)
 - b) Kritischer Rohstoff (15 Gold)
 - c) Technologie und verschiedene Rohstoffe (Anzahl x 3 Gold)
 - d) Monopole (3 von einem 20 Gold, 4 von einem 40 Gold, 5 von einem 80 Gold)
4. Kaufen

Hinweise

- Eine freie glückliche Stadt
- Wunder & Stadterweiterungen veralten mit dem Ende der jeweiligen Epoche
- Verkauf von alten Einheiten für 1/5 des Einkaufspreises
- Veraltete Technologien kosten die Hälfte

Bewegung

- Siedler: 2 Bewegungspunkte
 Armeen: 1 Bewegungspunkt
 Flotten: (kann 3 Armeen und/oder Siedler transportieren)
 Altertum: 1 BP, Mittelalter: 2 BP, Industriezeitalter: 3 BP
 Flugzeuge: 3 Bewegungspunkte
 Kann die Runde nur bei eigenen Städten oder Armeen oder bei einem Flugzeugträger beenden

Kampf

- + 1 bei einer Stadtverteidigung
 Schlachtfeldüberlegenheit
- Kavallerie vs. Infanterie
 - Infanterie vs. Artillerie
 - Artillerie vs. Kavallerie
- } +1 / Zeit.

Gewinnpunkte

- 1 GP / Stadtgröße
 2 GP / Wunder
 4 GP / Grundlegende Entdeckung
Bonus:
- Militärischer Sieg (Apollo Program): 1 GP / Militäreinheit für alle
 - Diplomatischer Sieg (United Nat.): 5 GP für den Besitzer
 - Weltraum Sieg (Colony Ship): 1 GP / Technologiekarte für alle

Erwerbskostentabelle

| | Altertum | Mittelalter | Industriezeitalter | Modernes Zeitalter |
|-------------------------------------|----------|-------------|--------------------|--------------------|
| Armeen | 10 | 15 | 20 | 25 |
| Flotten | 20 | 30 | 40 | 50 |
| Flugzeuge | - | - | - | 50 |
| Kostenanteil an Technologiebesitzer | 5 | 5 | 10 | 10 |
| Siedler | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Siedlungs-Gründung | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Aufwertung der Siedlung | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Stadt-Ausbauten | 10 | 15 | 20 | 25 |

Tabelle für kritische Rohstoffe

| | Würfelergebnis | | | | |
|--------------------|----------------|-------------|---------|------------|---------|
| | 2 - 3 | 4 - 5 | 6 - 8 | 9 - 10 | 11 - 12 |
| Altertum | Wein | Pferde | Eisen | Edelsteine | Gewürze |
| Mittelalter | Wein | Edelsteine | Gewürze | Eisen | Pferde |
| Industriezeitalter | Öl | Edelsteine | Kohle | Eisen | Pferde |
| Modernes Zeitalter | Kohle | Edelmetalle | Öl | Öl | Eisen |

Handelsreichweite

| | Handelsreichweite | |
|--|-------------------|------------------------------|
| Aktuellste Technologie | Landregionen | Seezonen zwischen Siedlungen |
| Spielbeginn | 1 | Kein Seehandel |
| Handel / Landkarten | 1 | 1 |
| Astronomie | 1 | 2 |
| Navigation | 1 | 3 |
| Dampfkraft | 4 | 3 |
| Flugtechnik | Unbegrenzt | |
| Achtung: Landregionen und Seezonen können nicht kombiniert werden, um die Handelsreichweite zu bestimmen | | |

| | Armeen | | | Fahrzeuge | |
|--------------------|---|-------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|
| | Infanterie | Kavallerie | Artillerie | Flotten | Flugzeuge |
| Altertum | | | | | - |
| Stufe 1 | Speerwerfer 1 Würfel | Streitwagen 1 Würfel | Katapult 1 Würfel + 1 | Galeere 1 Würfel | - |
| Stufe 2 | Schwertkämpfer 1 Würfel + 1 | Reiter 1 Würfel + 1 | - | - | - |
| Mittelalter | | | | | - |
| Stufe 1 | Soldaten 2 Würfel | Ritter 2 Würfel | Schleuder 2 Würfel | Karavelle 2 Würfel | - |
| Stufe 2 | - | - | - | Galeone 2 Würfel + 2 | - |
| Industriezeitalter | | | | | - |
| Stufe 1 | Musketier 3 Würfel | Dragoner 3 Würfel | Kanone 3 Würfel + 1 | Fregatte 3 Würfel | - |
| Stufe 2 | Gewehrschütze 3 Würfel + 2 | - | Artillerie 3 Würfel + 3 | Panzerschiff 3 Würfel + 2 | - |
| Modernes Zeitalter | | | | | |
| Stufe 1 | Maschinengewehrsoldat 4 Würfel | Panzer 4 Würfel | Raketenwerfer 4 Würfel + 2 | Schlachtschiff 4 Würfel + 1 | Doppeldecker 1 Würfel zusätzlich |
| Stufe 2 | Automatisierte Infanterie 4 Würfel + 2 | Neuzeitpanzer 4 Würfel + 3 | Cruise Missiles 4 Würfel + 4 | Flugzeugträger 4 Würfel | Kampfflugzeug 2 Würfel zusätzlich |
| Stufe 3 | - | - | - | - | Düsenjäger 3 Würfel zusätzlich |
| Stufe 4 | - | - | - | - | Tarnflugzeug 4 Würfel zusätzlich |