

«ЦИВИЛИЗАЦИЯ» СИДА МЕЙЕРА

# CIVILIZATION

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

*...И венцом развития стало появление человека.*

*Он начал несмело, осторожно применять свой разум.*

*И это принесло богатые плоды:*

*разум укротил огонь, создал орудия труда и войны,  
научил человека добывать еду, выращивать ее и делиться ею.*

*Семьи объединились в племена и основали поселения.*

*Оставалось найти немногое.*

*Человечеству был нужен могучий вождь,  
чтобы примирить враждующие племена и покорить окрестные земли,  
чтобы создать наследие, способное пережить века, —*

**ЦИВИЛИЗАЦИЮ.**

## Суть игры

«Будущее принадлежит тем, кто верит в красоту своей мечты».

«Цивилизация Сида Мейера»

## Цель игры

«Уверуем же, что праведность дела дарует силу, и в вере нашей до конца исполним наш долг — так, как понимаем его».

«Цивилизации»

### КУЛЬТУРНОЕ ДОМИНИРОВАНИЕ

Технологический прорыв  
Космического полета

Экономическое чудо

Военная победа

# СОСТАВ ИГРЫ

Мейера»

*Цивилизация Сида*

# ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

## Рыночный планшет

РЫНОК ТРЕК

КУЛЬТУРЫ



## Листы цивилизаций



## Диски торговли и экономики



## УЧАСТКИ КАРТЫ

ДОМАШНИЕ УЧАСТИКИ



НЕЙТРАЛЬНЫЕ УЧАСТИКИ



## МАРКЕРЫ ГОРОДОВ



Столица



Город



Столица со стеной



Город со стеной

## АРМИИ И СКАУТЫ

АРМИИ

СКАУТЫ



Армии



Скауты

## КАРТОЧКИ ОТРЯДОВ



## КАРТОЧКИ БОЕВЫХ БОНУСОВ



## ПАМЯТКИ



## КАРТОЧКИ ПРАВИТЕЛЬСТВА



## КАРТОЧКИ ТЕХНОЛОГИЙ



## КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ



## КАРТОЧКИ И МАРКЕРЫ ЧУДЕС



## КАРТОЧКИ ЧУДЕС

## МАРКЕРЫ ЧУДЕС

## МАРКЕРЫ УРОВНЯ КУЛЬТУРЫ



## МАРКЕРЫ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ



Художник



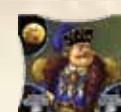
Строитель



Генерал



Гуманист



Промышленник



Ученый

## МАРКЕРЫ ВОЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



## МАРКЕРЫ ПОСТРОЕК



## МАРКЕРЫ ХИЖИН И ДЕРЕВЕНЬ

Хижина



Хижина

ДЕРЕВНИЯ



ДЕРЕВНЯ

## МАРКЕРЫ БЕДСТВИЙ



## МАРКЕР ПЕРВОГО ИГРОКА

## ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ



ЗЕРНО



ШЕЛК



БЛАГОВОНИЯ



ЖЕЛЕЗО

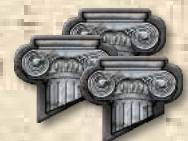


ШПИОН



УРАН

## ЖЕТОНЫ КУЛЬТУРЫ



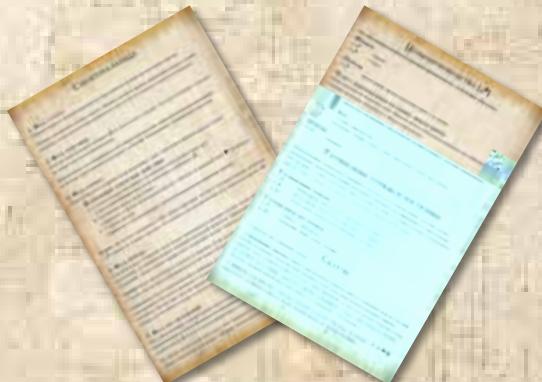
## ЖЕТОНЫ РАН



## ЖЕТОНЫ МОНЕТ



## СПРАВОЧНЫЕ ЛИСТЫ



# Лист цивилизации



## Карта и знаки на ней



Горы Лес Равнина Пустыня Вода

### ПРИРОДНЫЕ ЧУДЕСА



Горы Лес Равнина Пустыня Вода



Торговля



Производство



Культура



Монета



Хижина  
(мирная) Деревня  
(враждебная)



Входная  
сторона  
участка



Зерно



Шелк



Благовония



Железо



Огонь



Рекомендованные  
для новичков места  
под столицы

# Подготовка к первой игре

«Прошлое — лишь начало начал, а все, что есть и что было, — лишь сумерки перед рассветом».

«Цивилизацию Сида Мейера»

# Общая подготовка к игре

## 1. Выбор цивилизации и цвета

## 2. Раздача компонентов

## 3. Рыночный планшет

### A. Карточки отрядов

### РЕГУЛЯРНАЯ АРМИЯ

### B. Маркеры военных технологий

### B. Маркеры построек

### Г. Карточки чудес (кроме обучающей партии)

## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

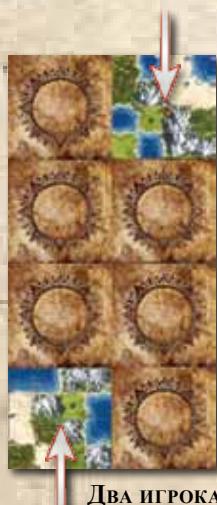
# СХЕМА ПОДГОТОВКИ

(номера соответствуют этапам общего подготовки к игре)



## ФОРМА КАРТЫ ДЛЯ РАЗНОГО ЧИСЛА ИГРОКОВ

(стрелками указаны ориентации участков)



ДВА ИГРОКА



ТРИ ИГРОКА



ЧЕТЫРЕ ИГРОКА

Д. МАРКЕРЫ ЧУДЕС (КРОМЕ ОБУЧАЮЩЕЙ ПАРТИИ)

## ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Е. КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ

### 1. РАЗМЕЩЕНИЕ СТОЛИЦЫ

Ж. МАРКЕРЫ УРОВНЯ КУЛЬТУРЫ



### 4. РЕСУРСЫ

### 5. КАРТА

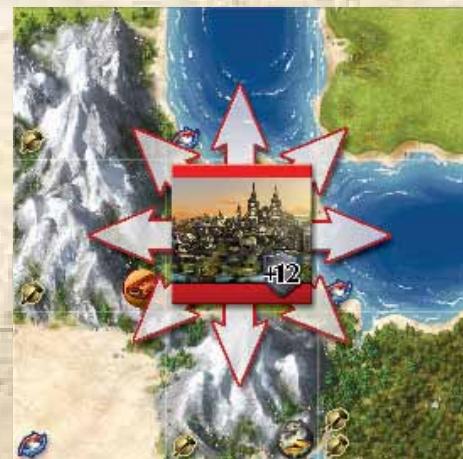
### 6. ВЕЛИКИЕ ЛЮДИ И ПОСЕЛЕНИЯ

ЦЕНТРОМ ГОРОДА  
ОКРАИНAMI ГОРОДА

### 7. БАНК ЖЕТОНОВ

### 8. ОСОБЫЕ КАРТОЧКИ И МАРКЕРЫ

### 9. ВЫБОР ПЕРВОГО ИГРОКА



## 2. ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ

РУССКИЕ

АМЕРИКАНЦЫ

*коммунизме*

*деспотизма*

## 3. РАССТАНОВКА ФИШЕК

ЕГИПТЕАНЕ

## 4. ИЗУЧЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

КИТАЙЦЫ

НЕМЦЫ

РИМЛЯНЕ

*республикой*      *деспотизма*

# ПИРАМИДА ТЕХНОЛОГИЙ

ТЕХНОЛОГИИ  
2-ГО УРОВНЯ

ТЕХНОЛОГИИ 1-ГО УРОВНЯ  
И СТАРТОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ  
ЦИВИЛИЗАЦИИ



# 5. УСТАНОВЛЕНИЕ ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ      ОБЗОР РАУНДА ИГРЫ

РАУНДОВ

ФАЗ

*деспотизмом*

*коммунизмом*

*деспотизма*

6. Диск торговли

1. СТАРТ

7. Диск экономики

2. Торговля

3. Город

8. Резерв фишек

4. Поход

5. Исследования

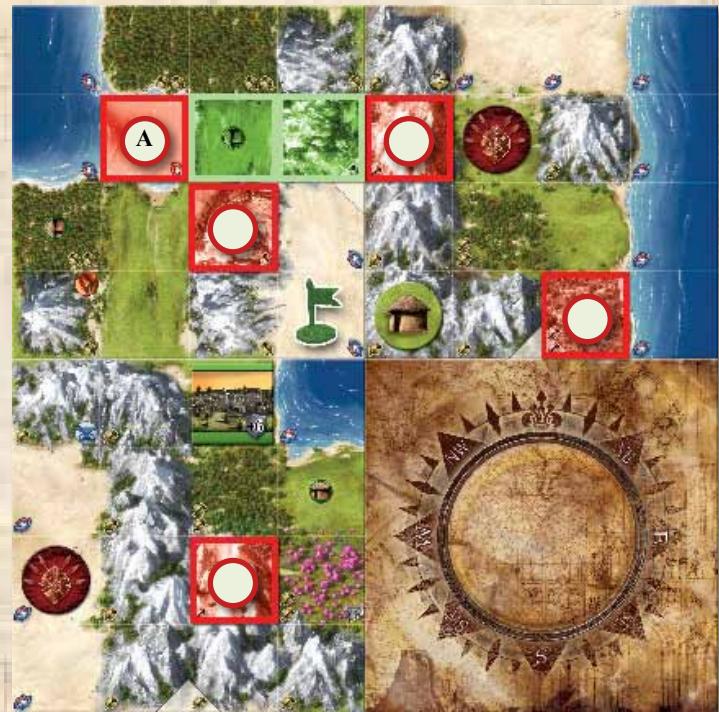


# Раунд в подробностях

## 1. СТАРТ

### Основание города

«Великий город не должно путать с густонаселенным».



ЦЕНТРОМ  
ОКРАИНAMI

## СМЕНА ПРАВИТЕЛЬСТВА

«Когда дует великий ветер, у одних разыгрывается воображение, у других случается головная боль».

## 2. ТОРГОВЛЯ

### ПЛОДЫ ТОРГОВЛИ

ПРАВИТЕЛЬСТВА.  
ОСВАИВАЕТ

деспотизм  
коммунизм

республика

### СКАУТЫ И БЛОКАДА

анархии

анархии

республики

феодализм

## ТОРГОВЛЯ ( ) И ПРОИЗВОДСТВО ( )



### ТОРГОВЛЯ

Единый доход для всей цивилизации.

Может накапливаться на диске торговли цивилизации от одного раунда к другому.

Может быть переведена в производство  
(см. раздел стр. 14).

### ПРОИЗВОДСТВО

Строго привязано к городу.

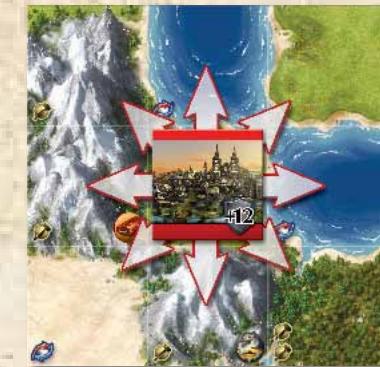
Не накапливается. Не израсходованные  
в течение раунда единицы производства сгорают.

Не конвертируется в торговлю.

## ПЕРЕГОВОРЫ И ОБМЕН

«Политика — это бескровная война, а война — кровопролитная политика».

## А. Фишки, отряды, постройки и чудеса



## 3. ГОРОД

«Не тратить впустую ни время, ни деньги, но пользуйся ими наилучшим образом. Без трудолюбия и бережливости не будет ничего».

### Скауты и блокада

### Производство за счет торговли

## Действия

### Создание фишек

, «

### ПРЕДЕЛ СОЕДИНЕНИЯ

Армии

Скауты

Создание отрядов

## СЛОВО О ПОЛКУ...

Постройка	Где ставить

Возведение построек

ОСВОИТЬ



вместо этого



## *Значимые постройки*

**ЗНАЧИМЫЕ**

*Стены*

### **Б. ПОСВЯЩЕНИЕ ИСКУССТВАМ**

*«Призыв к миру будет воплем в глухи, пока дух ненасилия не возобладает в миллионах мужчин и женщин».*

**ВОЗВЕДЕНИЕ ЧУДЕС**

*Скауты и блокада*

*РАСХОДОВАНИЕ КУЛЬТУРЫ*

*Устаревшие чудеса*

**ЗАМЕНА ПОСТРОЕК И ЧУДЕС**

*Деления культурных событий*



*Великие люди*

*«Цивилизацию надо судить не по переписи населения, не по размеру городов, не по собранным урожаям — нет, но по людям, которых она дала».*

*Деления великих людей*



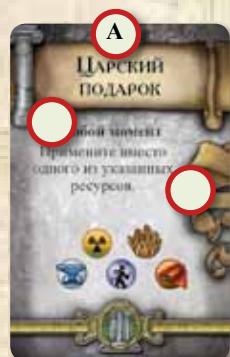
*Деление культурной победы*



**КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ**

*«Фортуна, которая так сильно влияет на множество действий, и в особенности на войну, может привести к великим переменам без приложения значительных сил».*

**B. СБОР РЕСУРСА**



*Например, если в городе есть знаки шелка и железа, игрок может использовать действие этого города, чтобы взять либо жетон шелка, либо жетон железа, если таковые есть на рынке. И даже если на окраинах города два знака шелка, игрок все равно может взять только один жетон шелка.*

**Скауты и блокада**

## 4. Поход

«Мы будем скитаться мыслью  
И в конце скитаний придем  
Туда, откуда мы вышли,  
И увидим свой край впервые».

## ОТКРЫТИЕ УЧАСТКА КАРТЫ

ОТКРЫТЬ

СКОРОСТЬ

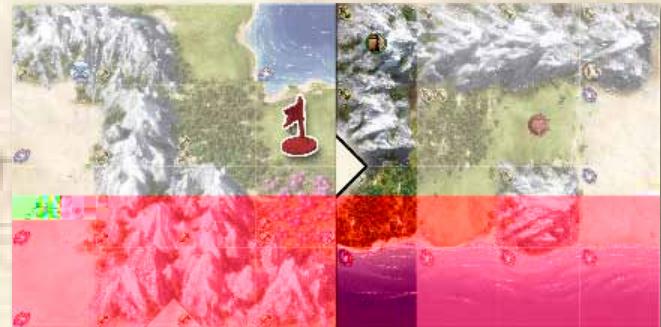
ПОХОДНУЮ

## МАССОВЫЕ ПОХОДЫ И ПРЕДЕЛ СОЕДИНЕНИЯ

ПРЕДЕЛ СОЕДИНЕНИЯ.



## ФОРСИРОВАНИЕ



## НЕРАСКРЫТЫЕ УЧАСТКИ КАРТЫ



## ВРАЖЕСКИЕ ФИШКИ



### Свои и чужие города

#### ВТОРЖЕНИЯ В ХИЖИНЫ И ДЕРЕВНИ

ВАРВАРОВ



ДЕРЕВНЯ  
С ВЕЛИКИМ  
ЧЕЛОВЕКОМ



## 5. ИССЛЕДОВАНИЯ

«Все религии, искусства и науки суть ветви одного и того же дерева. Все эти стремления облагораживают жизнь человека, поднимая ее над сферой простого физического существования и направляя личность к свободе».

## Стоимость исследований

## Свойства технологий

Освоение отрядов, построек и правительств

ОСВОЕНИЕМ

деспотизм

блику

респу-



Улучшение отрядов

## ПИРАМИДА ТЕХНОЛОГИЙ





## ПОБЕДА В ИГРЕ

*Цивилизации Суда Мейера».*

## КУЛЬТУРНОЕ ДОМИНИРОВАНИЕ

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОРЫВ



## ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ЧУДО

# ВОЕННАЯ ПОБЕДА

## ДРУГИЕ ПРАВИЛА

### БИТВА

«Не речами и постановлениями большинства решаются великие современные вопросы, а железом и кровью».

РОМ

АГРЕССО-  
ЖЕРТВОЙ

#### 1. БОЕВОЕ СОЕДИНЕНИЕ

##### . Состав

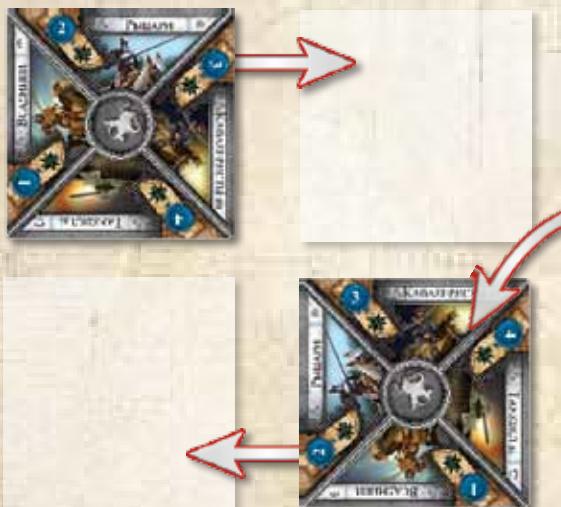
*фундаментализме;*



### 3. Вступление в битву

ФРОНТ  
Открытие фронта

Игрок А

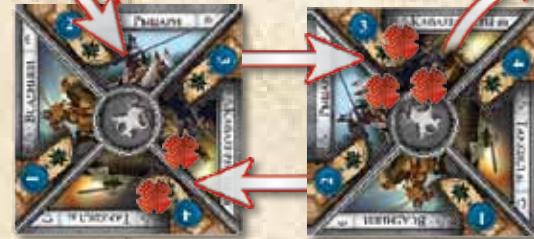


АТАКА НА ВРАЖЕСКИЙ ФРОНТ

РАН

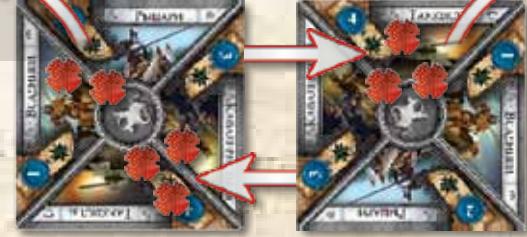
СИЛЕ

Игрок А



Игрок Б

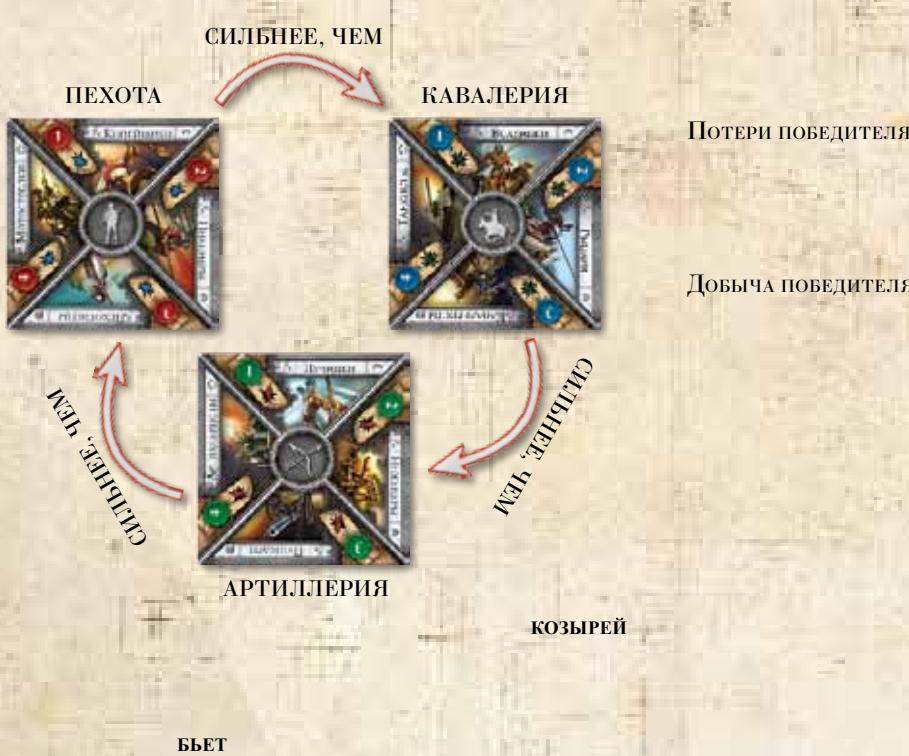
Игрок А



Игрок Б

## АРМИИ И ОТРЯДЫ

«Цивилизации Сида Мейера».



БОЕВЫЕ СВОЙСТВА

ЭФФЕКТЫ СТОИМОСТЬЮ 1 ТРОФЕЙ

ЭФФЕКТЫ СТОИМОСТЬЮ 2 ТРОФЕЯ

Авиация

## ДОБЫЧА СКАУТОВ

### Монеты и экономическая мощь

«Не рассказывайте мне о своих предпочтениях. Покажите, на что вы тратите деньги, и я сам вам все расскажу».



3



5



МОНЕТЫ НА КАРТЕ

## БЛОКАДА



3 7



3 7 1



3 3



3 5

## УСТАРЕВАНИЕ ЧУДЕС

«Я Озимандия. Я царь царей.  
Моей державе в мире места мало!»

«                »,  
(               ).

# СЛОВАРЬ

## ИСПРАВЛЕНИЯ И УТОЧНЕНИЯ

# ЗНАКИ И СВОЙСТВА ТЕХНОЛОГИЙ

Освоение постройки



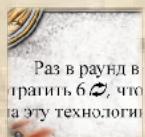
Освоение правительства



Рост предела культуры



Постоянное свойство



анархию

Улучшение постройки



Улучшение отряда



Получение монеты



РЕСУРСОЕМКОЕ СВОЙСТВО



БЛАГОВОНИЯ



ЖЕЛЕЗО



ШЕЛК



ШИПОН



УРАН



ЗЕРНО



ЛЮБОЙ  
РЕСУРС

## АВТОРЫ

Особая благодарность Тому Эберту, Д. Р. Годвину, Джеймсу Хату, Майклу Хёрли, Пэм Ванмюйен, Team XYZZY. Кроме того, невероятно большое спасибо Сиду Майеру и добрым людям из Firaxis за то, что дали повозиться с их игрушками.

## ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО FIRAXIS

### ПРЕДСТАВИТЕЛЬ 2К

Большое количества арта мы извлекли из архивов Firaxis. Спасибо всем художникам за их вклад в игру.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»