

4. Przygotowanie gry

Mega Cywilizacja to gra dla 5 do 18 graczy.

Występują pewne różnice w początkowym rozstawieniu gry dla 5-8, 9-11, 12-14 czy 15-18 graczy. Rozpoczynając grę powinno się przestrzegać ściśle tych zasad.

Jeśli jest to Twoja pierwsza rozgrywka zalecamy użycie scenariusza "pierwsza gra" który jest zaprojektowany tak aby optymalnie wytłumaczyć zasady gry 5 graczom. Ukończenie scenariusza "pierwsza gra" jest możliwe w 1-2 godzin.

Po jego ukończeniu gracze są gotowi do rozpoczęcia normalnej rozgrywki.

Wyznaczenie limitu czasu gry

Gra pozwalna na wybór w rodzajów TH - podstawowego zaawansowanego. Podstawowy TH jest zalecany dla standardowych i początkujących graczy, a tor zaawansowany powinien być używany przez zaawansowane grupy graczy. Zaawansowany TH ma 1-2 tury więcej, a jego ukończenie zajmuje do 2 godzin więcej niż wersję podstawową. Zaawansowany TH rządzi się kilkoma dodatkowymi zasadami które zostaną wyjaśnione później.

Gracze mogą zdecydować o ustawieniu swojego własnego limitu czasu rozgrywki. Jeśli tego nie zrobią rozgrywka kończy się kiedy dowolny znacznik gracza na TH dotrze do epoki "późnego żelaza". Całą rozgrywkę zajmuje od 10 do 12 godzin w zależności od ilości graczy i ich doświadczenia. Podczas planowania rozgrywki należy doliczyć ewentualne przerwy.

Jeśli gracza oczekują krótszej rozgrywki (6-8 godzin) należy zastosować się do zasad zawartych w podręczniku "krótka rozgrywka". Należy mieć na uwadze iż nie jest to scenariusz dla początkujących tylko skrócona wersja pełnej rozgrywki dedykowana dla raczej doświadczonych graczy.

Wybór planszy

Plansza jest podzielona na "zachód" i "wschód". Obie części mogą być wykorzystywane niezależnie od siebie w grach dla 5-9 graczy. Przy 10 graczach używa się mapy zachodniej, a przy 11 mapy wschodniej. Dla grupy od 12 do 18 graczy obie części są używane jednocześnie. Każdą z części nazywa się blokiem (wschodnim i zachodnim).

W zależności od ilości graczy rozstawienie początkowe może się znacząco różnić. Zostało to szczegółowo opisane w rozdziale 5 na stronie 14.

Należy wybrać cywilizacje tam wymienione, a resztę pozostawić w pudełku. Do rozgrywki będą także potrzebne żetony barbarzyńców oraz pirackich miast.

Regiony

Każda cywilizacja jest skojarzona z pewnym regionem; grupą terytoriów które z dużym prawdopodobieństwem będą należały do niej. Nie oznacza to gracze nie powinni próbować podbijać terytoriów należących do innych cywilizacji. W rzeczy samej aby wygrać grę gracze muszą rozszerzać swoje granice. Regiony są określone na grafikach wyboru cywilizacji (strona 14+).

Rozpoczęcie

Po rozdaniu ponumerowanych kart startu, każdy z graczy kolejno wybiera cywilizację do gry. Otrzymuje planszетkę i 55 żetonów populacji, 9 miast i 4 statki które umieszcza w zasobach (kolorową stronę w górę), a następnie umieszcza jeden żeton populacji na planszy w swojej lokalizacji początkowej.

Należy pamiętać iż podczas gry na obu blokach (12-18 graczy), gracze nie zawsze są przypisani do tego samego bloku. W zależności od ilości graczy i wybranego wariantu niektóre cywilizacje będą przypisane do innego bloku. Ta informacja jest wyszczególniona w ustawieniach początkowych i od niej zależy której talii gracze będą losowali karty handlu do końca gry.

Każdy gracz umieszcza swój znacznik na torze spisu 1 udności (na pustym obszarze nad "1-12") oraz drugi znacznik na strzałce na TH.

Znacznik tury należy umieścić na turze 1, następnie posegregować wszystkie karty rozwoju i utworzyć stosy posortowane wg ceny karty. Posortowane żetony kredytów należy ułożyć w pobliżu kart rozwoju. Nie jest konieczne umieszczanie kart rozwoju w pobliżu planszy.