

## CONTENT

1.	Wprowadzenie.....	strona 2
2.	Komponenty.....	strona 4
3.	Ogólne zasady i definicje.....	strona 6
4.	Rozpoczęcie gry .....	strona 10
5.	Początkowe rozstawienie na mapie.....	strona 14
6.	Kolejność gry .....	strona 20
7.	Opuszczanie rozgrywki.....	strona 31
8.	Karty katastrof.....	strona 32
9.	Karty cywilizacji .....	strona 38
10.	Krótką grę.....	strona 44
11.	Podział kart towarów.....	strona 46

## 1. INTRODUCTION

Mega Cywilizacja to gra dla od 5 do 18 graczy symulująca rozwój antycznej cywilizacji od czasów ostatniego zlodowacenia aż do początków nowej ery pod koniec Epoki żelaza - okres prawie 8000 lat. Każdy gracz prowadzi swoją cywilizację starając się rozszerzać swoje wpływy na mapie rozciągającej się od Morza Śródziemnego do Indii.

Pomimo tego, że walka i strategia są ważne Mega Cywilizacja nie jest grą wojenną - pomimo wyglądu planszy. Celem gry jest osiągnięcie jak najwyższego poziomu rozwoju w obszarach kultury, ekonomii, nauki, polityki i religii. Gracz który najefektywniej zbalansuje rozwój w tych pięciu obszarach zdobędzie najwięcej punktów i wygra grę.

### THE GOAL

Celem graczy w Mega cywilizacji jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa. Odbywa się to poprzez budowę miast i odkrywanie nowych technologii i koncepcji. Będzie się to odbywać w wielu różnych fazach i turach, z których część będzie wykonywane jednocześnie przez graczy. Po każdej turze sprawdza się dla każdego gracza czy warunki w jakich znajduje się jego cywilizacja pozwalają mu na awans na Torze Historii (T.H.). Każdy krok na tej osi czasu reprezentuje pewien okres w historii. Awans na tym torze pozwoli zdobyć jeszcze więcej Punktów Zwycięstwa. Zwycięzca nie koniecznie zostaje gracz, który pierwszy osiągnie koniec TH czy gracz z największą liczbą miast lub kart cywilizacji - jednakże są to kluczowe czynniki przy wyłanianiu zwycięzcy.

### DESCRIPTION OF PLAY

Każda cywilizacja zaczyna rozwój od jednego żetonu i każdej turze gracze zwiększają swoją populację dodając żetony na zajmowanych przez siebie obszarach. Żetony/jednostki mogą poruszać się na mapie drogą lądową lub morską z wykorzystaniem statków. Jako, że każdy obszar ma wyznaczony maksymalny limit populacji którą może wyżywić, do zajęcia coraz większych terenów konieczne będzie dobre, strategiczne planowanie. Jeśli graczom udało się zgromadzić wystarczająco dużo jednostek na jednym obszarze mogą zbudować miasto. Miasta pozwalają otrzymywać karty towarów które pozwalają na zakup kart cywilizacji.

Podczas fazy handlu, gracze otrzymują nie tylko towary, (których potrzebują, aby kompletować zestawy kart) mogą oni również otrzymać katastrofy, które dziesiątkują populację lub całe miasta. Niektóre karty cywilizacji chronią graczy przed efektami katastrof, zarówno tych naturalnych jak i społecznych. Rozwój technologiczny cywilizacji odbywa się poprzez wymianę kart towarów na karty cywilizacji.

Wraz z rozwojem cywilizacji ich władcom będzie coraz trudniej zachować równowagę pomiędzy ilością ludności, zaopatrzeniem miast i utrzymaniem wystarczającej ilości pieniędzy w skarbcu. Jeśli to się nie uda podczas zbierania podatków w miastach wybuchną Zamieszki. Reasumując, cywilizacja o najsilniejszej gospodarce przeważnie zdobywa najwyższą punktację.