

# CIV

# SHARP

# Civ# játékszabályok

---

A Civ# egy köralapú (turn based) stratégiai játék, melyet gépi játékosok játszanak egymás ellen egy 15x15 mezőből álló táblán. A játékot egyszerre 2 - 4 játékos játszhatja. A cél a többi játékos eliminálása 75 kör alatt. A teljes játékidőt túlélő játékosok közül az nyer, akinek a legtöbb aranya van.

## A játék menete

Minden játékos a játék elején 100 arannyal és egy a tábla valamely sarkában található mezőn lévő várossal indul. A játék körökre osztott. Minden körben a játékosok adott sorrendben lépnek egymás után. Egy körön belül egy adott játékos az alábbi sorrendben hajthat végre akciókat:

1. Begyűjti az adókat (automatikus). A játékos minden városa után körönként 20 aranyat kap. Ez az összeg növekedhet, ahogy a játékos újabb és újabb technológiákat fejleszt ki.
2. Léphet az egységeivel. A játékban szereplő minden egységnek mozgáspontjai vannak. A játékos addig csatázhat vagy léphet egy egységgel él- és saroksomszédos mezőre míg a mozgáspontjai el nem fogynak. Az egységek mozgáspontjai minden kör elején feltöltődnek.

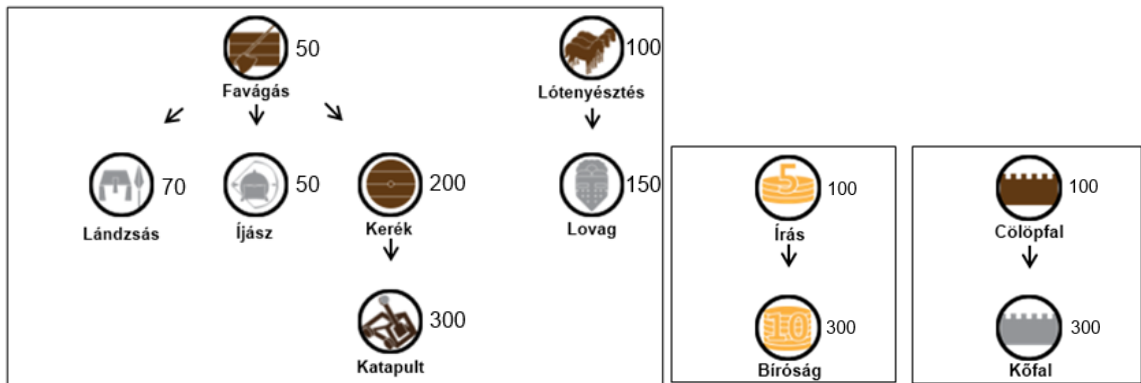
Ha egy egység olyan mezőre lép, ahol ellenséges egység található, akkor csata alakul ki. Minden egység rendelkezik egy támadó és egy védekezési értékkel. A támadó egység a támadó értékével támad, míg a megtámadott egység a védekezési értékével védekezik. Ez azt jelenti, hogy ha egy 4 támadási értékű egység megtámad egy 3 védekezési értékű egységet, akkor a megtámadott egységnek a túlélésre 7:3 -hoz az esélye, míg a támadónak 7:4-hez az esélye a győzelemre. A támadás vagy a lépés egy körön belül az egység egy lépésébe kerül. Ha egy mezőn több egység áll, akkor a támadó játékos kiválaszthatja melyik egységgel kíván támadni, a védekező azonban automatikusan a legnagyobb védekezési értékű egységével védekezik. Ha a támadó legyőzi az egy adott területen álló összes védekező egységet, akkor átlép arra a mezőre, majd tetszőleges számú olyan egységet odamozgathat, melynek van ennek végrehajtásához elegendő lépésszáma még az adott körben.

Ellenséges városokra lépés esetén ostrom alakul ki. A bent lévő csapatok közül a legerősebb védekezik. Ha nincs védekező egység, akkor sikerült elfoglalni a várost. Csak akkor sikeres az ostrom, ha már nincs több védő, ekkor a támadó egység átkerül a város mezőjére. Város elfoglalása esetén a város a támadó játékoshoz kerül. Ostrom esetén a védekező egység védőerejéhez hozzáadódik a város védelmi módosítója (ez a meglévő fejlesztések „városvédelmi bónuszainak” összege). Például egy 3 védőerejű egység +50% módosító esetén 4,5 védőerejűként védekezik ostrom esetén.

Ha elfoglaljuk egy másik játékos utolsó városát, akkor kiejtjük őt a játékból: többé nem léphet és






egységei valamint pénze hozzánk kerül!

3. Fejlesztéseket vásárol. A játékban lehetőség van körönként egy új technológia kifejlesztésére. Ezek növelhetik az adózást, erősíthetik a városok védelmét, lehetővé tehetik új egységek építését, vagy újabb technológiák kifejlesztését:



4. Városok alapítása. A városok a győzelem kulcselemei, mivel minden jövedelem és a különböző harcoló egységek előállításához városokhoz kötött. Várost csak olyan csomóponton lehet alapítani, ahol az adott birodalomnak harcoló alakulata tartózkodik, város nem építhető városba. A város alapítási költsége 140 arany.

5. Egységeket képez ki. Minden saját városban lehetőség van új egységek vásárlására. Az elérhető egységek listája:

	Egységek	Ár	Támadóerő	Védekezés	Lépésszám
	talpas	50	1	1	2
	íjász	50	1	3	2
	lándzsás	50	2	2	2
	lovag	100	4	4	3
	katapult	200	8	3	1

Az ár jelzi, hogy a játékos hány aranyért tudja az adott egységet megvásárolni. Minden egység rendelkezik egy támadó és egy védekezési értékkel. Ha egy egységet megtámadnak, akkor a támadó, a támadó értékével támad, míg a megtámadott egység a védekezési értékével védekezik. Ez azt jelenti, hogy ha egy 4 támadási értékű egység megtámad egy 3 védekezési értékű egységet, akkor a megtámadott egységnek a túlélésre 7:3 –hoz az esélye, míg a támadónak 7:4-hez az esélye a győzelemre. A támadás vagy a lépés egy körön belül az egység egy lépésébe kerül.

Ne feledd: bizonyos egységeket csak az után lehet megvásárolni, ha kifejlesztettük a hozzá szükséges technológiát!

## Győzelem

A játékot az nyeri, aki egyedülként marad a harcmezőn. Ha több játékos is megéri a játék végét, akkor köztük az aranyaik száma alapján állítjuk fel a rangsort. A kiesett játékosok közül az számít jobbnak, aki később esik ki. Ha két játékos ugyanabban a körben esett ki, akkor köztük a kiesésükkor birtokolt aranyaik száma alapján döntünk.