Dane aktualne na dzień: 11-11-2026 02:50

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/civilization-sid-meier-nowy-poczatek-p-3054.html



CIVILIZATION SID MEIER Nowy Początek

Cena	**184,90 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**204831**
Producent	**Galakta**

Opis produktu

Sid Meier’s Civilization: Nowy początek to gra planszowa, w której od 2 do 4 graczy prowadzi swoje wielkie cywilizacje poprzez dzieje, podbijając nowe tereny, wytyczając szlaki handlowe i wznosząc imponujące miasta i cuda świata.

Rozgrywka rozpoczyna się od przygotowania terenu - na pięknie ilustrowanych kafelkach mapy gracze rozkładają surowce naturalne, barbarzyńców i miasta-państwa. Po wstępnym uporządkowaniu planszy wszystko jest już w rękach graczy - każdy może mieć swój plan na zwycięstwo, ale warunki wygranej będą różnić się w każdej grze w zależności od wylosowanych kart zwycięstwa.

Montezuma - Legenda Pięciu Słońc

Oczywiście zanim gracze przystąpią do podbojów, muszą wybrać przywódcę, w którego wcielą się podczas rozgrywki. Do wyboru jest 8 liderów - od wodza Azteków, Montezumy, przez rzymskiego cesarza Trajana, aż do regenta Hojo Tokimune z Kraju Wschodzącego Słońca.

Każdy lider zapewnia graczowi unikalne zdolności, które pomogą mu ukształtować świat według swojej wizji. Po dobraniu początkowych misji i zasobów gracze są gotowi do pierwszych podbojów.

Zbuduj swoje imperium

Rozgrywka w Sid Meier’s Civilization: Nowy początek toczy się w serii rund, które prowadzą graczy przez dzieje od starożytności do czasów dzisiejszych. Tura gracza skupia się na szeregu działań, czyli szeregu pięciu kart znajdujących się poniżej jego toru działań.

Szereg działań reprezentuje różnorodne dążenia danej nacji, takie jak rozwój nauki, tworzenie kultury czy produkcja militarna. Im karta dalej przesunie się na torze, tym lepszy będzie miała efekt. Ten proces reprezentuje poświęcony czas - karta rozpatrzona z piątego miejsca będzie miała większy wpływ niż karta rozpatrzona z pierwszego miejsca.

Liderzy muszą mierzyć się także z zagrożeniami takimi jak najazdy barbarzyńców. Dzikie hordy najeźdźców mogą zagrozić bezpieczeństwu karawan na szlakach handlowych lub nawet oblegać słabsze miasta.

Gracze szybko przekonają się, że aby osiągnąć zwycięstwo, ważny jest odpowiednio zrównoważony rozwój, który zapewni im zasoby potrzebne do zrealizowania swojej strategii, jak i pozwoli obronić się przed barbarzyńcami i zakusami innych graczy.

Odważne pomysły Gracze będą rozwijać swoje nacje w pięciu dziedzinach za pomocą kart działań. Dzięki kulturze zajmą nowe terytoria i zdobędą surowce, nauka powoduje postęp wskaźnika technologii, dzięki czemu cywilizacja może wynajdywać nowe technologie.

Odważne pomysły

Gracze będą rozwijać swoje nacje w pięciu dziedzinach za pomocą kart działań. Dzięki kulturze zajmą nowe terytoria i zdobędą surowce, nauka powoduje postęp wskaźnika technologii, dzięki czemu cywilizacja może wynajdywać nowe technologie.

Ogromna ilość możliwości rozwoju technologii

Postęp ekonomiczny pozwala na interakcję z miastami-państwami oraz wrogimi miastami poprzez poruszanie karawan, a miejsce karty działania w szeregu określa na jakie rodzaje terenu mogą poruszyć się karawany. Rozwój przemysłu będzie niezbędny, aby założyć nowe miasto lub wznieść cud świata, a gracze, którzy chcą skupić się na podbojach i walce skupią się na kartach z dziedziny wojskowości.

Sięgnij po chwałę

Cel każdej nacji jest jeden - stworzyć najpotężniejszą cywilizację, której pokłoni się cały świat. Jednak, aby tego dokonać, gracze muszą zrealizować odpowiednie zadania z kart zwycięstwa. Każda karta zwycięstwa jest podzielona na dwa cele. Zadaniem graczy jest zrealizowanie jednego celu na każdej karcie zwycięstwa obok mapy.

Kiedy gracz zrealizuje cel, umieszcza jeden ze swoich żetonów kontroli obok karty zwycięstwa na której znajduje się ten cel. Nawet, jeśli gracz nie będzie później spełniał wymagań tego celu, żeton pozostaje obok karty, a gracz nie musi ponownie realizować celu z danej karty. Na początku tury pierwszego gracza, jeśli jakiś gracz zrealizował jeden cel na każdej karcie zwycięstwa, wygrywa grę.

Podstawowe informacje
Liczba graczy: 2 - 4 osoby
Wiek: od 14 lat
Czas gry: ok. 60 - 120 minut
Wydawca: Galakta
Wydanie: polskie
Instrukcja: polska

Zawartość pudełka:

instrukcja
44 plastikowe figurki
8 arkuszy liderów
16 kafli mapy
1 tarcza wydarzeń
4 tarcze techniki
4 listwy skupienia
2 kości sześciościenne
80 karty skupienia
16 kart statystyk miasta
16 kart dyplomacji
24 kart cudów świata
5 kart zwycięstwa
24 żetonów