

SID MEIER'S
CIVILIZATION
THE BOARD GAME

COMBATTIMENTO

Chi entra nella casella è l'*Attaccante*, chi viene attaccato è il *Difensore*.

• **ASSEMBLARE LE FORZE**

- Pescare la *Mano di Battaglia* dalle proprie forze permanenti:
 - +3 carte sempre
 - +2 carte per ogni miniatura amica oltre la prima
 - +1 carta se il governo è *Fondamentalismo*
 - +3 carte state difendendo una città o capitale

• **CALCOLARE BONUS COMBATTIMENTO**

- +2 per ogni Caserma
- +4 per ogni Accademia
- +4 per ogni Grande Generale sulla mappa
- +6 se si difende una città
- +12 se si difende una capitale
- +4 se la città o capitale è fortificata
- Chi ha il bonus più alto prende la carta Bonus che indica la differenza tra i bonus

• **INGAGGIARE BATTAGLIA**

- Se l'*Attaccante* attacca una città fortificata gioca per primo, altrimenti è il *Difensore* a giocare per primo
- Dare origine ad un *Nuovo Fronte* o *Attaccare un Fronte Nemico*
- Verificare la *Superiorità delle Unità*, chi è superiore assegna i danni per primo
- Assegnare i danni

• **RISOLVERE LA BATTAGLIA** (dopo che sono state giocate tutte le Unità)

- Rimuovere le ferite da tutte le Unità sopravvissute
- Ogni giocatore somma la forza delle proprie unità sopravvissute + il bonus se lo ha
- Chi ha il totale più alto VINCE! In caso di parità vince il *Difensore*.

• **PERDITE**

- Chi vince rimuove una miniatura dalla casella ogni due Unità distrutte in battaglia. Una rimane sempre.
- Chi perde rimuove tutte le sue miniature dalla casella.

• **BOTTINO**

- Se lo sconfitto aveva una o più miniature nella casella, il vincente prende **una** cosa dallo sconfitto:
 - Fino a 3 Punti Commercio
 - Fino a 3 Segnalini Cultura
 - Una Risorsa qualsiasi
- Se lo sconfitto difendeva una città, rimettete la città sulla scheda dello sconfitto, rimettete tutti gli edifici nel mercato, rimuovete dal gioco meraviglie e/o grandi personaggi, il vincitore può fare **una** cosa a scelta:
 - Ottenere nuova Tecnologia nota allo sconfitto
 - Rubare una carta Evento Culturale dallo sconfitto
 - Prendere fino a due segnalini risorsa dallo sconfitto
- Se lo sconfitto difendeva la capitale, il vincitore della battaglia VINCE LA PARTITA!

