

Cywilizacja: Poprzez wieki – errata

Instrukcja

1. Przebieg rozgrywki (str. 11)

Kiedy ostatnia karta z talii cywilnej II zostanie położona na torze kart, następuje koniec II epoki. To sprawia, że niektóre karty epoki I stają się przestarzałe i usuwa je się z gry. Co więcej oznacza to również koniec gry: na koniec rundy gracze otrzymują dodatkowe punkty wynikające z 4 kart wydarzeń z **talii militarnej III**, które zostały odkryte na początku rozgrywki. Zwycięża cywilizacja, która po podliczeniu punktów kultury posiada ich najwięcej.

2. Farmy i kopalnie wyższego poziomu (str. 9)

Zamiast wydawać 3 surowce na ulepszenie kopalni z poziomu 0 na poziom I moglibyśmy wydać **2 surowce** na budowę nowej kopalni.

Karty

1. Wojna o wiedzę (talía militarna II)

Zwycięzca zabiera przeciwnikowi (**punkty nauki**) w liczbie równej przewadze w sile. Zamiast (nauki) można kraść specjalne (niebieskie) technologie zgodnie z ich kosztem.

2. Zniewolenie (talía militarna I)

Przeciwnik zmniejsza swoją populację o **1**.

3. Rozwój szlaków handlowych (talía militarna A)

Każda cywilizacja otrzymuje **1 (punkt nauki)** i produkuje **1 (surowiec)** i **1 (żywności)**.

Cywilizacja: Poprzez wieki – FAQ

Odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania

1. **Od jakiej wersji gry powinienem zacząć? Wiele osób twierdzi, że Uproszczona jest zbyt prosta i nie pokazuje potencjału gry...**

Wersja Uproszczona nie powinna być traktowana jako pełnoprawny, krótszy tryb rozgrywki, a jedynie jako samouczek, pokazujący podstawowe mechanizmy rozgrywki. Polecamy rozpoczęcie od niej osobom, które pierwszy raz grają w **Cywilizację** – w szczególności takim, dla których skomplikowane gry strategiczne są nowością. Jeżeli w grupie jest co najmniej jedna osoba, która grała w **Cywilizację**, polecamy rozpocząć od trybu Zaawansowanego, który sam w sobie jest już ciekawym i emocjonującym wariantem rozgrywki.

2. **Jak dokładnie działa Michał Anioł? Czy negatywne bużki (np. na karcie Kreml) mają znaczenie? Czy limit zadowolenia (8) ma znaczenie?**

Michał Anioł powoduje, że świątynie, teatry i cuda produkują dodatkowo 1 kultury za każdą zadowoloną bużkę generowaną przez te budynki. Z punktu widzenia tej karty, nie mają znaczenia żadne negatywne bużki ani limit poziomu zadowolenia obowiązujący dla cywilizacji.

3. **Czy można drugi raz wziąć lidera z tej samej epoki jeżeli poprzedniego się utraciło (np. na skutek kart Skrytobójstwo czy Upadek autorytetów)?**

Zgodnie z instrukcją (str. 4), „Z KAŻDEJ EPOKI MOŻESZ WZIĄĆ TYLKO JEDNEGO LIDERA.”. Dotyczy to także sytuacji, w której poprzedni lider został utracony.

4. **Jak długo można taniej budować jednostki po tym gdy ktoś wypowiedział mi wojnę a moim liderem jest Winston Churchill?**

Zniżka na budowanie jednostek obowiązuje do czasu rozwiązania rezultatu tej wojny. Więcej niż jedna wojna nie powoduje kumulacji zniżek. Zniżka **Churchilla** obowiązuje także jeżeli zostanie on wystawiony już po rozpoczęciu wojny (a przed jej zakończeniem).

5. **Czy efekty kart Kolei transsyberyjska i Kopalnia soli w Wieliczce łączą się?**

Tak, jeżeli najlepsza kopalnia gracza jest poziomu 0 lub 1, to produkuje ona 4 niebieskie znaczniki (odpowiednio 4 lub 8 surowców).

6. **Czy dodatkowe polskie karty należy dołączyć do pozostałych czy należy zamienić z jakimiś pozostałymi kartami?**

Należy je dołączyć do pozostałych kart. 4 dodatkowe karty cywilne w niektórych wypadkach mogą przedłużyć grę o 1 turę.