



# CYWILIZACJA

## POPURZEZ WIEKI

## Cywilizacja: Poprzez wieki – errata

Fragmety treści instrukcji oraz kart, których dotyczy niniejsza errata oznaczono kolorem **czzerwonym**.

### 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 (talia 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 (talca militarna I)**  
Przeciwnik zmniejsza swoją populację o 1.



3. **Rozwój szlaków handlowych (talca militarna A)**  
Każdą cywilizacją otrzymuje 1 (punkt nauki) i produkuje 1 (sur-owiec) 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 buźki (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 buźkę generowaną przez te budynki. Z punktu widzenia tej karty, nie mają znaczenia żadne negatywne buźki 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 transkontynentalna 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.

**Erratę oraz FAQ przygotowali**

**tekst:** Artur "Nataniel" Jedliński

**skład:** Piotr Haraszczak

**Cywilizacja: Poprzez wieki**

Wydawnictwo Portal

Rebel.pl

Czech Games Edition

Czech Board Games