

SID MEIER'S CIVILIZATION

THE BOARD GAME

FAQ versione 2.0, aggiornamento 17/06/2013

Di seguito sono elencate le domande frequenti, le errata, ed i chiarimenti per *Sid Meier's Civilization: Il Gioco da Tavolo*.

ERRATA

Questa sezione include cambiamenti alle regole generali che chiariscono e sostituiscono le regole del gioco base. Le seguenti modifiche segnalate dalle FAQ della FFG sono state implementate nella prima ristampa del gioco, mentre la sezione regolistica è già presente nelle espansioni.

TECNOLOGIA "FERROVIA"

La carta tecnologia "Ferrovia" dovrebbe riportare il simbolo moneta.

TECNOLOGIA "FUSIONE DEL METALLO"

La carta Tecnologia "Fusione del Metallo" non dovrebbe riportare il simbolo moneta.

AGGIUNGERE MERAVIGLIE ALLA PLANCIA DEL MERCATO

Ogni volta che si acquista una meraviglia dal mercato, si deve pescare e piazzare scoperta sul mercato la meraviglia successiva del mazzo, in modo da rimpiazzare quella acquistata, insieme con il relativo segnalino.

RENDERE OBSOLETE LE MERAVIGLIE SULLA PLANCIA DEL MERCATO

Quando si rende obsoleta una meraviglia tramite una carta tecnologia, un giocatore può scegliere di rendere obsoleta una meraviglia che sia ancora sul mercato. In questo caso, la meraviglia viene scartata assieme al relativo segnalino, e si pesca una nuova meraviglia dal mazzo, come riportato qui sopra.

TURNI DI BATTAGLIA

Durante la fase di combattimento "Ingaggiare Battaglia", i giocatori si alternano nel giocare turni di battaglia, iniziando dal difensore. Solo il giocatore che sta giocando il suo turno di battaglia può usare abilità (come quelle derivate da carte tecnologia o eventi culturali), o giocare carte unità. Il **TURNO DI BATTAGLIA** di un giocatore consta di queste sottofasi:

1. Opportunità di usare un'abilità
2. Giocare una carta unità
3. Opportunità di usare un'abilità
4. Fine del Turno di Battaglia

Dopo che un giocatore ha giocato la sua ultima unità, non può giocare altri Turni di Battaglia.

BOTTINO DOPO UNA BATTAGLIA

Sebbene le perdite subite dallo sconfitto restino praticamente le stesse, il sistema di bottino è stato modificato per semplificarlo e per evitare alcuni abusi durante una partita.

Se lo sconfitto aveva una o più miniature nella casella: Il vincitore ottiene 1 bottino.

Se lo sconfitto stava difendendo una sua città, ma non la capitale: Il vincitore ottiene 2 bottini.

Se lo sconfitto stava difendendo la sua capitale: Il vincitore vince immediatamente la partita con una vittoria militare.

Il vincitore spende immediatamente il bottino ottenuto per acquistare effetti dalla seguente tabella. Un vincitore che riceva più di un bottino può acquistare quanti effetti può permettersi, e può acquistare lo stesso effetto più volte. Per esempio, un giocatore che ottenga 2 bottini può acquistare un effetto che vale 2 bottini, due diversi effetti da 1, o lo stesso effetto da 1 due volte.

EFFETTI DA 1 BOTTINO

- Prendere fino a tre punti di commercio dalla ruota del commercio dello sconfitto.
- Prendere fino a tre segnalini cultura dallo sconfitto.
- Prendere un qualsiasi segnalino risorsa dallo sconfitto (si possono scegliere segnalini capanna e villaggio coperti, ma il vincitore non può scoprirli prima di prenderli per sapere cosa c'è sotto).
- Costringere lo sconfitto a scartare un segnalino moneta a scelta del vincitore. Questo effetto non può influenzare gli investimenti.

EFFETTI DA 2 BOTTINI

- Apprendere una delle tecnologie dello sconfitto che il vincitore non conosca, senza doverne pagare il costo in commercio. Il vincitore deve avere uno spazio legale nella propria piramide tecnologica per scegliere quest'opzione.
- Prendere una delle carte evento culturale dello sconfitto. Il vincitore sceglie tra le carte coperte, senza guardarle.
- Prendere un segnalino moneta dello sconfitto e piazzarlo sulla scheda civiltà del vincitore.

FAQ

Questa sezione riporta le domande frequenti per *Sid Meier's Civilization: Il Gioco da Tavolo*.

DOMANDE GENERICHE

D: Un giocatore può usare la stessa azione con più di una sua città in un solo turno?

R: Sì. Ogni città può scegliere di costruire, consacrarsi alle arti, o raccogliere risorse.

D: Quando più di un giocatore ottiene una vittoria tecnologica nello stesso turno, chi vince?

R: Il giocatore che è primo nel turno vince la partita. In alternativa, i giocatori possono decidere di giocare con la variante Spareggio Avanzato, descritto a pagina 6 delle FAQ.

D: Quando un giocatore usa una carta tecnologia o evento culturale per ottenere un bonus di produzione, e poi usa Teoria Atomica o "Ada Lovelace" per ottenere un'azione cittadina in più, ottiene il bonus di produzione per entrambe le azioni cittadine?

R: Il bonus di produzione può essere usato per una delle azioni, ma una volta usato non può essere riutilizzato. Pertanto, se il giocatore usa il bonus di produzione per costruire una meraviglia, non potrà usarlo di nuovo durante la sua seconda azione con quella città.

ABILITÀ SPECIALI DELLE CIVILTÀ

D: Se i Cinesi vincono una battaglia in cui hanno almeno due miniature esercito, salvano una delle loro unità distrutte prima o dopo aver controllato le perdite?

R: La perdita di miniature a causa di perdita delle unità viene prima; dopo di questa, il giocatore può usare l'abilità speciale Cinese per salvare un'unità distrutta.

D: Quando i Tedeschi ricercano una tecnologia che sblocca un'unità di livello 3 o 4, e successivamente ne ricercano un'altra che sblocca l'unità di livello 2 dello stesso tipo, ottengono comunque l'unità e la risorsa gratuitamente?

R: Sì.

D: L'abilità speciale dei Tedeschi si applica lo stesso, anche se i Tedeschi acquisiscono la tecnologia con metodi diversi dalla ricerca?

R: Sì.

D: Il giocatore Russo può ricostruire la miniatura esercito bianca se viene distrutta? Allo stesso modo, gli Spagnoli possono ricostruire la miniatura esploratore bianca se viene distrutta?

R: Sì ad entrambe le domande.

D: L'America può suddividere tra due azioni cittadine i 2 punti produzione ottenuti spendendo 3 punti commercio?

R: No.

D: Un giocatore può combinare l'abilità Egizia di costruire edifici sbloccati gratuitamente come azione con l'abilità di Ingegneria di suddividere la produzione?

R: No. Queste abilità non si possono combinare in un'unica azione di gestione cittadina.

D: L'Egitto può usare la sua abilità speciale per costruire le mura?

R: Sì. Le mura sono considerate un edificio.

ESPLORATORI ED EMBARGO

D: Un esploratore può raccogliere simboli e/o risorse da una casella nella periferia di un'altra città? E da una casella contenente un edificio o una meraviglia?

R: Un esploratore può raccogliere risorse o simboli da una casella nella periferia di un'altra città, anche se quella casella contiene un edificio o meraviglia. Se l'esploratore invia questi simboli e risorse ad una città diversa, la città da cui vengono inviate non può usare quelle risorse o simboli.

D: Quando un esploratore esce o entra in una casella contenente il simbolo moneta, il totale delle monete viene aggiornato immediatamente?

R: Sì, e questo può portare ad una vittoria economica.

D: Può un esploratore effettuare un embargo sulla caserma/accademia/generale avversario per mandare in patria il bonus di combattimento?

R: No. Gli esploratori possono effettuare embargo e inviare tutti i simboli in patria *tranne* i bonus di combattimento.

D: Un giocatore che costruisca una miniatura esercito con un'azione cittadina, può piazzarla in una casella di quella città che contenga miniature nemiche? Questo inizierebbe una battaglia?

R: Sì. Si verifica immediatamente una battaglia.

D: Quando un giocatore che sta effettuando embargo su una caserma sposta la sua miniatura esercito dalla caserma per attaccare un centro cittadino, il difensore guadagna i bonus della caserma?

R: Sì. Quando la miniatura dell'esercito lascia la casella della caserma ed entra nel centro cittadino, la caserma non è più sotto embargo e può essere usata dal difensore durante la battaglia.

D: Quando la miniatura di un giocatore effettua embargo su una casella che contiene la 15a moneta necessaria per la vittoria economica di un altro giocatore, e poi esce da quella casella, viene attivata la condizione di vittoria?

R: Sì. Il giocatore con 15 monete vince immediatamente la partita (se non si sta usando la variante Spareggio Avanzato).



GOVERNI

D: Se, durante la Fase Movimento, un giocatore ottenesse una tecnologia che sblocca una nuova forma di governo (per esempio conquistando una città avversaria, o usando l'abilità dei Russi), può effettuare il passaggio al nuovo governo durante la prossima fase Inizio del Turno senza *Anarchia*?

R: Sì.

D: Se, durante la Fase Inizio del Turno, un giocatore ottenesse una tecnologia che sblocca una nuova forma di governo (per esempio usando una carta evento culturale), può effettuare il passaggio al nuovo governo durante la prossima fase Inizio del Turno senza *Anarchia*? L'ordine di turno conta?

R: Sì, il giocatore può immediatamente passare alla nuova forma di governo senza *Anarchia*. L'ordine di turno non conta, anche se la tecnologia fosse stata appresa grazie ad un evento culturale da un altro giocatore che viene dopo di lui nell'ordine di turno.

D: Se il governo di un giocatore entra in *Anarchia* e la sua capitale perde tutte le azioni per quel turno, il giocatore ottiene comunque il commercio dalla sua capitale?

R: Sì.

D: Quando un giocatore ha il *Feudalesimo* come governo, può raccogliere dallo stesso simbolo risorsa due volte, raccogliendo con la città dove si trova la risorsa e con un'altra delle sue città?

R: No. I giocatori non possono raccogliere due volte da uno stesso simbolo risorsa nello stesso turno, neanche con diverse città (eccetto che usando *Teoria Atomica*; vedi "Tecnologie").

CARTE EVENTI CULTURALI

D: Quando la carta "Pane e Giochi" viene giocata per annullare l'effetto di una carta evento culturale, si può usare un'altra carta "Pane e Giochi", o "Giostra Cavalleresca", o "In Prima Serata" per cancellare la prima carta "Pane e Giochi"?

R: Sì. Quando una carta "Pane e Giochi" viene giocata per annullare una carta "Pane e Giochi", "Giostra Cavalleresca", o "In Prima Serata", le due carte si cancellano a vicenda. La carta evento culturale giocata in origine verrà quindi risolta come se non fosse stata mai annullata.



D: Un giocatore può usare una carta "Pane e Giochi" per annullare una carta "Un Dono da Lontano" o "Scambio di Idee"?

R: Sì, ma solo se quel giocatore è il bersaglio diretto della carta. Per esempio, un giocatore non può giocare una carta "Pane e Giochi" per annullare la carta "Un Dono da Lontano" o "Scambio di Idee" se non è lui stesso il giocatore a ricevere la moneta o la tecnologia.

D: Eventi culturali come "Un Dono da Lontano" contano come spendere risorse ai fini dell'abilità speciale Indiana o Araba?

R: Sì.

D: Un giocatore può usare una carta "Siccità", "Deforestazione", o "Inondazione" su una casella che contenga un segnalino capanna, villaggio, o grande personaggio?

R: Sì. Piazzate il segnalino disastro sotto il segnalino capanna, villaggio, o grande personaggio.

TECNOLOGIE

D: Quando un giocatore ricerca una tecnologia che riporti il simbolo moneta durante la Fase di Ricerca, può includere quella moneta quando fa diminuire la sua ruota commerciale?

R: Sì.

D: Cosa significa esattamente "(massimo 4)" su tecnologie come *Democrazia*, *Codice delle Leggi*, o *Ceramica*?

R: Significa che un giocatore può avere massimo 4 segnalini moneta su quella carta tecnologia in qualsiasi momento. Se un segnalino moneta dovesse essere rimosso dalla carta, il giocatore può soddisfare le condizioni della carta per aggiungere un altro segnalino moneta su di essa.

D: Un giocatore che sia sotto *Democrazia* può usare l'abilità di risorsa della tecnologia *Teoria Atomica* per distruggere una città?

R: Sì. Attaccare una città viene definito specificamente come spostare una miniatura esercito su un segnalino città.

D: Un giocatore può usare l'abilità di risorsa della tecnologia *Scrittura* per annullare qualsiasi azione, o solamente le azioni cittadine?

R: *Scrittura* può essere usata soltanto per annullare azioni cittadine.

D: Quando si usa l'abilità di risorsa della tecnologia *Scrittura* per annullare un'azione cittadina di un altro giocatore, cosa accade alle eventuali risorse o punti commercio spesi per l'azione annullata?

R: Il giocatore che ha subito l'annullamento riprende le risorse o i punti commercio spesi, ma non può effettuare altre azioni con quella città. Allo stesso modo, quando un giocatore usa un evento culturale come "Un Dono da Lontano" come parte di un'azione che poi venisse annullata, riprende la carta usata.

D: Quando l'abilità di risorsa della tecnologia *Mass Media* viene usata per annullare un'altra abilità di risorsa, quest'ultima viene considerata spesa per quel turno (in altre parole, un giocatore può usare di nuovo quell'abilità se avesse altre risorse da spendere)?

R. No. Un'abilità di risorsa può essere usata una sola volta per turno. Anche se venisse annullata, è stata comunque spesa.

D: Cosa accade quando un giocatore con la tecnologia *Navigazione* sposta una sua miniatura sull'acqua ma non può finire il movimento in acqua, e il suo avversario ferma la miniatura in modo che termini il movimento nell'acqua usando l'abilità di risorsa della tecnologia *Comunismo*?

R. La miniatura si ferma nella casella acqua. In questo caso, l'abilità di risorsa della tecnologia *Comunismo* ha la precedenza sulla regola che impedisce alle miniaure di terminare il movimento in una casella d'acqua.

D: Se un giocatore usa l'abilità di risorsa della tecnologia *Teoria Atomica* per usare un'altra azione *Gestione Cittadina* con tutte le sue città, può riutilizzare i simboli sui segnalini di quelle città?

R. Sì. L'abilità di risorsa della tecnologia *Teoria Atomica* costituisce un'eccezione alla regola che i simboli si possono usare una sola volta.

D: Quando un giocatore ha due risorse uranio, può usare entrambe le abilità di risorsa della tecnologia *Teoria Atomica* nello stesso turno?

R. Sì.

D: Quando un giocatore che ha la tecnologia *Combustione* entra con una miniatura esercito in una casella che contiene un edificio, l'edificio viene distrutto immediatamente?

R. No. Il giocatore deve vincere la battaglia prima di finire il movimento con la miniatura, e quindi distruggere gli edifici.

D: Un giocatore può usare l'abilità di risorsa della tecnologia *Comunismo* per fermare una propria miniatura esercito durante il movimento?

R. Sì.

COMBATTIMENTO

D: Un giocatore può usare le abilità "una volta per battaglia" delle tecnologie *Allevamento* e *Biologia* diverse volte in un solo turno se combatte diverse battaglie?

R. Sì. *Allevamento* e *Biologia* si possono usare più volte in un turno, ma mai più di una volta in una singola battaglia.

D: Un giocatore può usare le abilità "una volta per battaglia" delle tecnologie *Metallurgia* o *Matematica* diverse volte in un solo turno se combatte diverse battaglie?

R. No. Le abilità di risorsa si possono usare una sola volta per turno.

D: L'abilità di risorsa su *Metallurgia* dice: "Quando giochi un'unità dalla tua mano, aggiungi 3 alla forza del suo attacco". Che cosa significa esattamente?

R. Significa che un giocatore può usare l'abilità di risorsa prima di giocare una carta unità in battaglia, per far sì che quell'unità infligga 3 danni aggiuntivi se giocata nello stesso fronte di un'unità nemica. Pertanto, un'unità di forza 1 infliggerebbe 4 ferite al nemico di fronte. Il bonus di forza dura per l'intera battaglia, rendendo l'unità più difficile da distruggere.

D: Durante una battaglia, un giocatore può curare una propria unità subito dopo che il suo avversario ha usato un'abilità di risorsa per infliggere danni, ma prima che il suo avversario giochi un'unità?

R. No. Per guarire l'unità, il giocatore deve attendere il proprio "turno" durante la battaglia (vedi "Turni di Battaglia" a pagina 1).

D: Un giocatore può usare abilità di risorsa da carte tecnologia nel suo "turno" in combattimento se non ha unità rimaste in mano?

R. Sì.

D: Un giocatore può vincere una battaglia se non ha più unità in battaglia, ma ha comunque un bonus militare sufficientemente alto da dargli la vittoria?

R. Sì.

MERAVIGLIE

D: Come funziona l'abilità della *Torre di Porcellana*?

R. Il giocatore che controlla la Torre di Porcellana ha bisogno di 5 punti commercio in meno quando ricerca una tecnologia. Pertanto, potrebbe ricercare una tecnologia di livello I pagandola 1 o più punti commercio, una di livello II pagandola 6 o più, e così via.

D: Le monete guadagnate dal *Canale di Panama* vanno sulla carta o sul segnalino? Che cosa accade se il *Canale di Panama* viene sottoposto ad embargo?

R. I segnalini moneta vanno sulla carta, e non possono essere raccolti da un esploratore avversario, né rubati. I segnalini moneta non vengono inclusi nella ruota economica del giocatore, e non contano ai fini di una vittoria economica fintantoché la meraviglia è sottoposta ad embargo. Se la meraviglia *Canale di Panama* viene liberata dall'embargo, le monete sono nuovamente disponibili e contano ai fini di una vittoria economica.

D: Che cosa protegge la meraviglia *Nazioni Unite*?

R. La meraviglia *Nazioni Unite* protegge un giocatore, le sue unità, miniature, edifici, periferie cittadine, monete, e carte cultura; tutte queste non possono essere bersaglio di una carta cultura contro la volontà del giocatore che le controlla.

D: Un giocatore può usare l'abilità di risorsa della carta tecnologia *Mass Media* per colpire un altro giocatore che controlla la meraviglia *Nazioni Unite*?

R. No. L'abilità della meraviglia *Nazioni Unite* non "annulla" le carte Evento Culturale, semplicemente impedisce che vengano giocate.



D: I segnalini meraviglia coprono tutti i simboli delle caselle in cui si trovano, o gli angoli tagliati sono fatti apposta per permettere di usare alcuni simboli?

R: I segnalini meraviglia coprono ogni cosa nella casella in cui si trovano, esattamente come gli edifici ed i grandi personaggi.

ERRATA PER FAMA & FORTUNA

Questa sezione riporta cambiamenti alle regole generali che chiariscono e sostituiscono quelle descritte nell'espansione *Fama & Fortuna*.

VESTIGIA SCUOLA DI CONFUCIO

Il giocatore che rimuove dalla mappa il segnalino Scuola di Confucio ottiene *un solo* grande personaggio, non due.

CASELLE VESTIGIA SU TESSERE MAPPA

La casella vestigia Le Sette Città d'Oro sulla mappa dovrebbe riportare i seguenti simboli: 2 ♠, 1 ⬤ moneta

GRANDE PERSONAGGIO "LEONIDA"

La carta grande personaggio "Leonida" dovrebbe riportare: **"Battaglia:** Ogni volta che sei il difensore in una battaglia, ed hai meno unità nella tua forza di battaglia rispetto all'attaccante, il tuo bonus di combattimento aumenta di 8 fino alla fine della battaglia".

INVESTIMENTO DONAZIONE PER LE ARTI

La carta investimento Donazione per le Arti dovrebbe riportare:

- 1 segnalino investimento: +1 dimensione mano della cultura.
- 2 segnalini investimento: +1 dimensione mano della cultura.
- Paghi 1 ♠ in meno per avanzare sul segnapunti culturale.
- 4 segnalini investimento: +1 dimensione mano della cultura.
- Paghi 2 ♠ in meno per avanzare sul segnapunti culturale.

FAQ PER FAMA & FORTUNA

Questa sezione riporta le domande frequenti per l'espansione *Fama & Fortuna*.

D: Quando un giocatore ricerca la tecnologia Agricoltura, può trasformare la sua capitale in una metropoli in modo che la periferia contenga un segnalino capanna o villaggio?

R: No. Il giocatore deve piazzare la metropoli in modo che la periferia non contenga segnalini capanna o villaggio.

D: Quando si ottiene una miniatura esercito dal segnalino capanna Barbari amichevoli, si può spostare questa miniatura nella stessa fase movimento in cui la si ottiene?

R: No. La nuova miniatura non può essere mossa fino al prossimo turno.

FORTIFICAZIONI E CAROVANE

D: Un giocatore può smobilare una miniatura esercito in una città che contiene già un segnalino fortificazione, o smobilare un esploratore in una città che contiene già un segnalino carovana?

R: Sì. Tuttavia, il giocatore non aggiunge un ulteriore segnalino fortificazione o carovana, né guadagna bonus aggiuntivi.

D: Un giocatore può sostituire una fortificazione con una carovana o viceversa?

R: Sì. Se un giocatore ha smobilato una miniatura esercito per fortificare una città, può in seguito smobilare un esploratore per rimpiazzare il segnalino fortificazione con un segnalino carovana. La città non beneficerebbe più del bonus di combattimento di +2 dovuto alla fortificazione.

ABILITÀ SPECIALI DELLE CIVILTÀ

D: Se gli Arabi investono due monete gratuite come risultato della rimozione dalla mappa del segnalino vestigia Le Sette Città d'Oro, avanzano anche di due spazi sul segnapunti culturale grazie all'abilità speciale degli Arabi?

R: Sì.

D: Quando gli Indiani consacrano una città alle arti, contano anche tutte le risorse che gli esploratori mandano in quella città, guadagnando quindi punti cultura extra?

R: Sì.

CARTE GRANDI PERSONAGGI

D: Se un segnalino grande personaggio subisce un embargo, il giocatore che sta subendo l'embargo può usare l'abilità di una carta grande personaggio di quel tipo?

R: Dipende. Se un giocatore ha almeno un segnalino grande personaggio che corrisponde al tipo di carta non sotto embargo, l'abilità può essere usata. Se un giocatore non ha almeno un segnalino grande personaggio del tipo corrispondente libero da embargo, l'abilità non può essere usata finché il segnalino è sotto embargo.

D: Come funziona la carta grande personaggio "Marie Curie"?

R: Un giocatore può scartare "Marie Curie" per spendere qualsiasi tipo di risorsa come se fosse uranio.

D: Quando viene risolta l'abilità della carta grande personaggio "Georgy Zhukov"?

R: Il danno dall'abilità di "Georgy Zhukov" si applica immediatamente quando una delle tue unità viene distrutta, e prima che il tuo avversario possa usare un'abilità dopo aver giocato un'unità.

D: L'abilità speciale di "Archimede" fornisce al giocatore 3 ♠ quando apprende una tecnologia tramite una carta culturale o investimenti nell'Istruzione Pubblica?

R: No. C'è differenza tra la ricerca e l'apprendimento. La ricerca si ha solamente durante la fase di Ricerca spendendo commercio.

VESTIGIA

D: Una miniatura può spostarsi attraverso una vestigia senza dover terminare il proprio movimento?

R: Sì.

D: Un esploratore può terminare il proprio movimento su una vestigia?

R: Sì, ma non può prenderne il segnalino.

MERAVIGLIE

D: L'abilità della meraviglia *Angkor Wat* si applica a qualsiasi azione della città?

R: Sì. L'abilità della meraviglia *Angkor Wat* si può usare per permettere ad una qualsiasi città di raccogliere due risorse come azione.

D: Quando un giocatore controlla la meraviglia *Porta di Brandeburgo*, è possibile fermare tramite l'uso di abilità come il *Comunismo* un'unità nemica che si muova attraverso la periferia di una delle sue città?

R: Sì. Tuttavia, la miniatura deve essere mossa per allontanarsi dalla periferia di quella città appena possibile (tranne che se stia sottoponendo ad embargo la *Porta di Brandeburgo*).

D: Quando un giocatore controlla la meraviglia *Porta di Brandeburgo*, è possibile, per una miniatura nemica attraversare la sua periferia fintantoché non vi si fermi?

R: Sì. Un giocatore può comunque attaccare una città che appartenga al controllore della meraviglia *Porta di Brandeburgo*, perché il centro città non viene considerato parte della periferia. Va anche specificato che la miniatura nemica non può attaccare nessun'altra miniatura in quella periferia perché dovrebbe fermarsi per farlo.

D: Quando la meraviglia *Piramidi* viene resa obsoleta o soggetto di embargo, la civiltà che la controlla entra in *Anarchia*?

R: Dipende. Se l'attuale governo del giocatore è stato sbloccato secondo le normali regole del gioco, non accade nulla; ma se il giocatore l'ha sbloccato solo tramite le *Piramidi*, allora entra immediatamente in *Anarchia*. Durante la Fase di Inizio Turno del turno successivo, il giocatore può passare ad una qualsiasi altra forma di governo che abbia sbloccato tramite i normali meccanismi di gioco, se la meraviglia *Piramidi* è ancora sotto embargo o è stata resa obsoleta.

ERRATA PER GUERRA & PACE

Questa sezione riporta cambiamenti alle regole generali che chiariscono e sostituiscono quelle descritte nell'espansione *Guerra & Pace*.

Il regolamento riporta nel paragrafo "Carte Piccole Sostitutive" la sostituzione delle carte tecnologia "Fusione del Metallo". In realtà ci si riferisce alle carte "Metallurgia", come facilmente evincibile dai componenti dell'espansione.

VARIANTI AVANZATE

Questa sezione contiene varianti speciali avanzate. Prima di preparare la partita, tutti i giocatori dovrebbero accordarsi su quali varianti usare, se si desidera usarle.

Le varianti Preparazione avanzata e Spareggio avanzato eliminano una parte di casualità del gioco, permettendo ai giocatori di avere maggior controllo sull'andamento del gioco stesso.

Si raccomanda di usare le varianti avanzate delle civiltà solo per i giocatori esperti che desiderano nuove sfide; esse rendono più difficile una vittoria culturale per gli Arabi, e l'Egitto non viene più contrastato dalla Monarchia. La Grecia scala in base al numero di giocatori, ma funziona al meglio in una partita a due.

PREPARAZIONE AVANZATA

Ciascun giocatore pesca due civiltà a caso, invece di una e sceglie quale giocare tra le due in ordine di turno durante il punto 9 della Preparazione Generale, dopo che è stato determinato il primo giocatore.

SPAREGGIO AVANZATO

Quando un giocatore ottiene una vittoria militare, la partita termina immediatamente e quel giocatore vince.

Quando un giocatore ottiene una vittoria culturale, economica, o tecnologica, si gioca il resto del turno. Alla fine del turno, ogni altro giocatore che abbia completato una vittoria non militare (ricordate che una vittoria militare termina immediatamente la partita) calcola il proprio PUNTEGGIO DI VITTORIA, sommando i seguenti fattori:

- Numero di Tecnologie Apprese
- Numero di Caselle Avanzate lungo il Segnapunti Culturale
- Numero di Monete
- Numero di Meraviglie (incluse quelle obsolete ma escluse quelle distrutte)

Il giocatore con il più alto Punteggio di Vittoria vince la partita. Nel caso in cui due o più giocatori pareggino, condivideranno la vittoria.

Quando si usa questa variante, quando un giocatore raggiunge la casella "Vittoria Culturale" sul segnapunti culturale, quel giocatore ottiene una carta evento culturale dal terzo mazzo.

CIVILTÀ ARABA AVANZATA

Gli Arabi guadagnano solamente 1 ♣ per segnalino risorse speso, invece di 2 ♣.

CIVILTÀ EGIZIA AVANZATA

Le Meraviglie Egizie non possono essere rese obsolete.

CIVILTÀ GRECA AVANZATA

Invece di mantenere ♣, la prima abilità speciale dei Greci sarà: "Dopo che i Greci ricercano o apprendono una tecnologia, ottengono 1 ♣ per ciascun giocatore che non conosce o sta al momento ricercando quella tecnologia".