

HISTORIA FAQ UFFICIALI RILASCIATE DALL'AUTORE

Vers. 1.0 ITA/ENG

Azioni:

Quando la carta azione rivoluzione viene giocata, i giocatori il cui turno deve essere ancora giocato, devono giocare le carte azione a faccia in su prima di avviare le procedure di fine turno.

L'unico modo per recuperare un cubo potere dalla mappa è con la carta azione Sfruttamento, perdendo i punti vittoria del territorio.

Un esagono con la linea continua significa "svolgere l'intera azione". Un esagono con la linea tratteggiata significa "Quando svolgete questa azione, allora..."

Consiglieri:

Nel gioco base standard non dovrete mai mescolare il mazzo dei consiglieri. Può capitare quando giocate con l'espansione traguardi delle civiltà.

L'esagono turismo raffigurato sulla carta consigliere Schliemann dovrebbe essere a linea continua; si compie un'azione turismo base e si recuperano le due carte più vecchie dalla coda degli scarti.

Schliemann può essere giocato anche se il giocatore non ha ancora raggiunto il livello militare 12.

Matrice:

Se un giocatore perde un livello (tecnologico o militare) deve anche perdere l'abilità associate al livello ma non il bonus ottenuto. Inoltre, quando il livello perso è riguadagnato, le abilità e il bonus vengono ottenute di nuovo. Ad esempio se un giocatore ha livello tecnologico 16 e perde un livello, quando raggiungerà nuovamente il livello 16 riotterrà i 6 punti vittoria (per la seconda volta).

Meraviglie:

Nessuna meraviglia può eliminare se stessa.

Quando si determina il numero di meraviglie da pescare non vanno contati i Civbot.

Le meraviglie non possono essere attivate al momento dell'acquisto; si deve attendere fino all'azione successiva, che può essere nello stesso round Azione.

Civbot:

I Civbot vengono posizionati sulla mappa seguendo l'ordine di turno.

I Civbot iniziano la partita con tutti e 8 i cubi disponibili e un cubo sul livello di difficoltà. Non ottengono cubi potere durante il gioco.

Quando la carta azione dei Civbot raffigura due azioni vengono svolte entrambe, per prima quella più in alto.

I Civbot ottengono punti vittoria solo se è specificato sulla carta azione. In altre parole, con la carta doppia Tecnologia/Militare non ottengono punti vittoria.

Quando un Civbot non può fare un'azione (militare tecnologica o arte) ottiene comunque 1 punto vittoria se la carta lo specifica.

Se un Civbot gioca la carta Militare oppure Tecnologia quando è a livello 16, ottiene 2 punti vittoria anziché il livello più 1 punto vittoria (se specificato sulla carta).

Quando si determina il numero di Meraviglie da pescare, non si contano i Civbots; non sono giocatori.

I Civbot fanno punti nelle stesse procedure di fine turno come gli umani. Ad esempio non ottengono punti bonus per i territori se non c'è l'icona che lo indica.

Se un Civbot perde il suo ultimo cubo potere dalla mappa, sono eliminati definitivamente dal gioco e non rientrano in gioco in alcun modo.

I Civbot possono dichiarare guerra anche se sono a livello tecnologico 1.

I Civbot non ottengono 6 punti vittoria quando raggiungono il livello 16 militare o tecnologico.

Se il Civbot non ha più cubi potere disponibili non può svolgere un'azione di espansione.

Territori:

L'icona della bandiera sulle carte Leader e Meraviglia indica presenza nel territorio. Non si deve essere l'unico occupante.

“Adiacente” include anche l'essere nello stesso territorio.

Eventi:

Termopili: Per poter giocare una carta azione Razzia, il giocatore deve scartare una carta addizionale (azione o consigliere) a sua scelta.

Morte Nera / Assedio di Costantinopoli: Se il giocatore non può perdere livello tecnologico / militare, l'evento non ha effetto.

Golden Era:

L'azione Golden Era (spendere 1 cubo potere per girare un token O attivare la Golden Era) è un'azione gratuita.

Traduzione a cura de IGiullari

Actions:

When a Revolution action is played, any other players in later turn order still get to play their current face-up actions before the Turn End procedure starts.

The only way to recover a Power Cube from the map is with the Exploit action and you will lose VPs when you do it.

A solid hex means "Do the whole action". A dotted hex means "When you do this action, then...".

Advisors:

In a current standard game you will never need to shuffle the Advisor deck. But it may happen when playing with Civilization Goals.

Advisor Schliemann's Tourism hex should be solid; you perform a complete basic Tourism action and you recover 2 cards from the Discard queue.

Schliemann can be played even if the player has not yet reached the technology level 12.

Matrix:

If a player lose a level (technology or military) he also lose the ability associated to the level but not the bonus gained. Additionally, once the lost level is gained again the ability and the bonus are gained again. For instance a player has technology level 16 and lose one level; when the level 16 is gained again 6 VP are scored (for the second time).

Wonders:

Wonders cannot destroy themselves.

When determining the number of Wonders to draw, do not count Civbots.

Wonders cannot be activated when they are acquired; they must wait until the next Action, which could be in the same Action round.

Civbots:

Civbot are placed on the map following the turn order.

Civbots start with all 8 cubes available and 1 cube on the difficulty level. They do not gain power cubes during the game.

For dual action Civbot cards both actions are performed, the top one first.

Civbots gain VP for an action only if it is specified on the action card. In other words with the dual card Technology/Military they do not gain VP.

When a Civbot cannot perform the action (Military, Technology, Art) it still gets 1 VP if the card specifies it.

If a Civbot plays Military/Technology while at level 16, he gets 2 VP instead of the level plus 1 VP (if specified on the card).

When determining the number of Wonders to draw, do not count Civbots; they are not players.

Civbots score in the same Turn Ends as humans; i.e. they don't score Territory bonuses unless there is a Territory bonus icon.

Civbots that lose their last Power Cube on the map are eliminated completely from the game and they do not enter in game anymore.

Civbots can wage war also at tech level 1.

Civbots do not gain 6 VP for reaching level 16 in military or technology.

If the Civbot has no available Power Cubes, the expansion is not performed.

Territories:

The Flag icon on Leaders and Wonders means presence in a territory; you do not have to be the sole occupier.

"Adjacent" includes being in the same territory.

Events:

Thermopilis: In order to play a Raid card the player has to discard an additional card (Action or Advisor) at his choice.

Black death/Costantinopolis Siege: As long as the player has no technology/military level to lose the event produces no effects.

Golden Era:

The Golden Era action (Spend 1 Power Cubes to flip a Token OR Activate the Golden Era) is a free action.