

## Civilization FAQ

Traduzione di Marco "Normanno" Signore

Questa traduzione include sia le FAQ ufficiali (18 novembre 2010), che includono errata e chiarimenti, sia quelle non ufficiali reperibili sul sito BoardGameGeek. Per chiarezza ho incluso i termini in inglese tra parentesi dove lo ritenevo necessario. I riferimenti alle pagine del regolamento sono ovviamente riferimenti alla copia in inglese.

### FAQ

**D: Quanto costa costruire le unità aeree (Aircraft units), 11 o 12 punti produzione?**

R: Il costo delle unità aeree è 12, come menzionato sulla plancia del mercato e sulla scheda di riferimento. Il testo della carta Volo (Flight) è sbagliato.

**D: Metallurgia (Metalworking) ha un'abilità di risorsa che costa 1 ferro, e dice "Quando si gioca un'unità dalla propria mano, si aggiunge 3 al suo attacco". Cosa significa?**

R: Significa che puoi spendere una segnalino di risorsa "ferro" prima di giocare una carta unità, in modo che quell'unità infliggerà 3 danni extra se la giochi nello stesso fronte di un'unità nemica. Pertanto, un'unità di forza 1 infliggerebbe 4 danni all'unità nemica nel suo fronte. Questo non aumenta la quantità di danni che l'unità può sopportare, ed il danno extra viene inflitto solo una volta, quando giochi la carta dalla tua mano.

D: Gli esploratori (Scout) possono raccogliere simboli e/o risorse da caselle che contengono edifici o meraviglie?

R: Sì. Se hai un esploratore nella periferia (outskirts) di una città nemica in una casella con un edificio o una meraviglia, oltre a negare all'avversario l'uso del simbolo e/o della risorsa in quella casella, puoi anche raccogliere ed inviare ad una delle tue città.

D: Se più giocatori ottengono una vittoria tecnologica nello stesso turno, chi vince?

R: Il giocatore che è primo nell'ordine di turno vince.

In alternativa, i giocatori possono scegliere di giocare la Variante Spareggio Avanzato (Advanced Tie-Breaker) riportata in questo documento.

D: Come funziona lo sconto della meraviglia Torre di Porcellana (Porcelain Tower)?

R: Il giocatore che la controlla ha bisogno di 5 punti commercio in meno quando ricerca una tecnologia. Per cui, il giocatore può ricercare una tecnologia di Livello I con 1 punto commercio o più, una di Livello II con 6 o più punti commercio, e così via.

D: Posso eseguire la stessa azione cittadina con più di una mia città nello stesso turno?

R: Sì. Ogni città che controlli ha l'opzione di costruire, consacrarsi all'arte, o raccogliere risorse.

### ERRATA:

La seguente regola è stata omessa dalle istruzioni: "Dopo aver costruito una meraviglia, pescate una nuova carta meraviglia dal mazzo delle meraviglie, ed aggiungetela al mercato, piazzando il rispettivo segnalino meraviglia vicino alla carta".

C'è un errore di stampa nella lista dei pezzi nelle istruzioni. Ci dovrebbero essere 16 risorse di mercato, non 20 come riportato.

### VARIANTE: SPAREGGIO AVANZATO

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

Se un giocatore ottiene una vittoria culturale, economica, o tecnologica, il resto del turno viene

giocato. Alla fine del turno, ogni giocatore che abbia ottenuto una vittoria non militare (ricordate che una vittoria militare termina immediatamente la partita) calcola il suo punteggio come segue:  
Punti Vittoria = Quantità di Tecnologie Scoperte + Numero di Caselle Oltrepassate sul Segnapunti Culturale + Quantità di Monete.

Il giocatore con più Punti Vittoria vince. Se due o più giocatori hanno gli stessi Punti Vittoria, condividono la vittoria.

FAQ ed ERRATA non ufficiali.

#### ERRATA

Il testo sulla carta verde “Scrittura” (Writing) è corretto, mentre le altre carte Scrittura non hanno il testo corretto.

#### FAQ

- Le Meraviglie coprono TUTTO (risorse e simboli) nella casella su cui si trovano, proprio come gli edifici ed i grandi personaggi.
- I bonus militari possono essere soggetto di embargo, ma gli esploratori NON possono rubare i bonus militari.
- Puoi vincere una battaglia (con bonus sufficientemente alti) anche se non hai unità rimaste in gioco. Puoi anche iniziare una battaglia senza unità nella tua forza permanente, ma è più difficile vincere in questo coaso.
- Se costretto alla battaglia, DEVI pescare e giocare carte unità fino al massimo della tua mano da battaglia (o al massimo delle tue forze permanenti, se inferiori).
- Gli esploratori possono mandare in patria qualsiasi cosa su cui si trovano tranne le abilità delle meraviglie ed i bonus militari (anche trovandosi nella periferia di un altro giocatore, anche su una meraviglia, edificio o grande personaggio).
- Un esploratore nella periferia di una delle tue città può trasferire risorse dalla casella in cui si trova ad un'altra tua città. Tuttavia, gli esploratori non possono fare questo nel turno in cui sono stati costruiti, e non puoi mai usare due volte la stessa casella, anche se vi si trovano più esploratori. Se una città usa una data casella, le altre città non possono usarla.
- Non c'è bisogno di consacrarsi all'arte per spendere cultura (durante la fase di Gestione Cittadina).
- Le risorse *possono* essere spese nella stessa fase di Gestione Cittadina in cui sono state raccolte.
- L'embargo termina nel momento in cui la miniatura lascia la casella. Se un'esercito su una moneta (in una periferia nemica) si sposta per attaccare la città relativa, la moneta viene immediatamente riconteggiata a favore del proprietario della città. Se è la sua 15a moneta, il giocatore vince immediatamente, a meno che non si sta usando la Variante Spareggio Avanzato (ufficiale FFG). I bonus militari funzionano in modo analogo. Se un esercito che sta facendo embargo si sposta da una caserma per attaccarne la città, il controllore della caserma (o Accademia, o Grande Generale) ottiene immediatamente il bonus di combattimento durante la battaglia.
- Quando si usa Scrittura per annullare l'azione di una città, qualsiasi abilità di risorsa che era parte di quell'azione (p.es. Spendere frumento per ottenere produzione) NON viene cancellata. Il giocatore attivo ha l'opzione di poter cancellare la sua azione risorsa, per evitare di perdere le risorse spese (non ufficiale).
- Le carte “Annulla azione”, o le abilità di risorsa, possono essere annullate da altre appropriate carte o abilità di risorsa.

REGOLE che spesso vengono ignorate:

- Ciascun giocatore inizia la partita con una quantità di Commercio pari alla produzione di commercio (NON ai Punti Produzione) delle proprie città (raddoppiando il Commercio per il primo turno) (pag. 12).
- Il difensore in una battaglia gioca le unità per primo, tranne contro città con Mura (pag. 17).

- Non si possono accumulare eserciti sulle proprie città per aumentare le dimensioni della mano di difesa. Le miniature possono muoversi attraverso le città amiche ma non possono mai fermarsi (pag. 20).
- Le abilità di risorsa possono essere usate una volta per fase, per tecnologia (pag. 22). Pertanto non si può usare Matematica due volte in combattimento (con due segnalini ferro), ma si possono usare due segnalini ferro in combattimento, uno con Matematica e l'altro con Balistica.
- Le monete non sono una Risorsa, e non possono essere "Raccolte". Le monete sulla mappa, da Grandi Personaggi, o da edifici (Banca) contano come parte dell'oro totale della propria civiltà finché si trovano nella periferia delle proprie città (esploratori inclusi), e non sono soggette ad embargo o distrutte. Se sono distrutte o non si trovano più nella propria periferia, vanno rimosse dalla propria ruota economica (pag. 26). L'unica sorgente di un "regolare" flusso di monete è la meraviglia Canale di Panama.
- Si può raccogliere UNA sola risorsa grazie ad un'azione cittadina (pag. 18), anche se si ha accesso a due (o più) risorse.
- Attenzione alle restrizioni di terreno per quanto riguarda la costruzione degli edifici (Plancia del Mercato e pag. 16).
- Ciascuna città può avere un solo edificio con la stella, ed **una sola meraviglia** (pag. 17) (anche se gli altri edifici ed i Grandi Personaggi non sono limitati, se non dal terreno e dal numero totale di segnalini sul mercato).
- Se vuoi far agire i tuoi eserciti come gruppo, devi raggrupparli almeno un turno prima. Il combattimento viene risolto immediatamente appena una miniatura entra in un villaggio o città nemica o casella con unità nemica. Le miniature degli eserciti attaccano in gruppo (per ottenere un maggior bonus della mano di battaglia) se hanno tutte iniziato il movimento dalla stessa casella (pag. 19).
- Esplorare una capanna o combattere in un villaggio termina il turno dell'unità che si sta muovendo (pag. 20).
- Non si può costruire (o ricostruire) una città se nella sua periferia dovesse trovarsi una capanna, villaggio o miniatura nemica (pag. 13).