

# Varianti per SID MEIER'S CIVILIZATION

---

## Mappe "mondo"

I bordi destro e sinistro sono comunicanti.

Movimento in montagna: 3 Punti Movimento (con meno di 3 si entra e ci si ferma)

Mappa circolare 8x2 (4 giocatori)



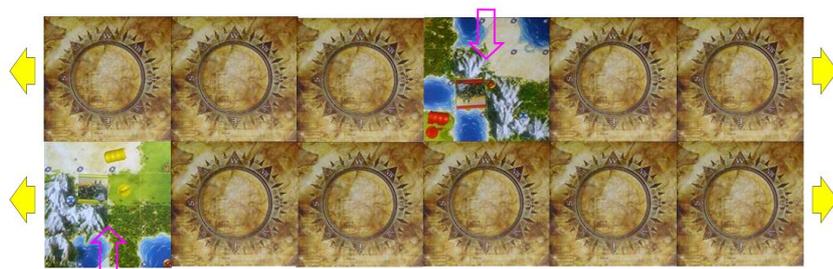
Mappa circolare 6x3 (4 giocatori)



Mappa circolare 5x3 (3 giocatori)



Mappa circolare 6x2 (2 giocatori)



---

## *Truppe Veterane*

A fine combattimento, tutte le unità (carte) sopravvissute possono essere scartate per pescare un'altra carta (stesso tipo)

---

## *Ritirata*

Quando è il proprio turno a scegliere l'unità, si può sacrificare 1 carta unità (e tutte quelle eventualmente a terra) e tutte le figure del settore (compresa eventualmente la città, in caso di assedio) per terminare immediatamente il combattimento (perdendolo). Il vincitore prosegue col bottino, come da manuale.

---

## *Conquista*

Quando s'invasa una città (vincendone il combattimento), si può decidere di rinunciare al bottino per acquisire la città (solo se non si ha già la terza): bisogna distruggere la metà (per eccesso) degli edifici e le eventuali mura. Inoltre, bisogna mettere 1 segnalino Villaggio (o un altro segnalino) sopra la città per ogni edificio distrutto nell'occupazione (minimo 1): finché ci sono segnalini su di essa, la città non produce Scambi né può far azioni. Alla fine di ogni fase Città, togliete 1 segnalino.

---

## *Avanzamento di Epoca Storica*

Le epoche sono 3: Antica, Medievale, Moderna. Sono costruibili solo le meraviglie dell'epoca in corso, quando si passa alla successiva si rimuovono dal tabellone tutte le meraviglie non costruite, sostituendole con quelle nuove. Quando un giocatore ottiene 2 tecnologie di 2° livello, si passa in epoca Medievale. Quando un giocatore ottiene 2 tecnologie di 3° livello si passa in epoca Moderna.

Varianti raccolte, tradotte e rimaneggiate da  
Riccardo "Richard" Pellitteri

