

# Неофициальный FAQ по игре «Цивилизация Сиды Мейера» (Sid Meier's Civilization)

## Версия FAQ: 1.1 от 30 марта 2011 года

FAQ составлен по материалам переписки с разработчиком игры Кевином Уилсоном.

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.boardgamer.ru>

### Содержание

Блокада.....	1
Смена формы правления.....	1
Монеты.....	2
Карты культурных событий .....	2
Свойства наций .....	2
Свойства технологий .....	2
Чудеса света .....	3
Версии FAQ .....	3

### БЛОКАДА

**Армия игрока, блокирующая казармы противника противника, уходит с клетки с казармами и атакует город противника. Получает ли противник боевой бонус за эти казармы?**

Да

**Может ли разведчик «добывать» боевой бонус с клетки с вражескими казармами, академией или генералом?**

Нет. Разведчик может добывать всё остальное, но не боевые бонусы.

### СМЕНА ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ

**Игрок изучил технологию, открывающую доступ к новой форме правления в фазу начала хода (например, с помощью карты «Обмен идеями»). Может ли игрок сразу же установить эту форму правления, или он сначала должен установить на 1 ход анархию?**

Игрок может сразу же установить новую форму правления (без перехода к анархии).

**Игрок изучил технологию, открывающую доступ к новой форме правления в фазу перемещения (например, с помощью свойства русских). Может ли игрок в следующем ходу сразу же установить эту форму правления, или он сначала должен установить на 1 ход анархию?**

В следующем ходу игрок может сразу же установить новую форму правления (без перехода к анархии).

### МОНЕТЫ

Игрок исследовал технологию, приносящую монету. Позволяет ли эта монета «сохранить» очко торговли, затраченное на изучение этой технологии?

Да.

Игрок А блокирует своей армией клетку с 15-й монетой игрока Б. Что происходит, если игрок А перемещает свою фишку с этой клетки в столицу игрока Б и атакует её?

Поскольку 15-я монета больше не блокируется, игрок Б сразу же выигрывает (экономическая победа).

### **КАРТЫ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ**

Игрок А играет против игрока Б карту. Игрок Б играет в ответ «Хлеб и зрелища» и отменяет карту игрока А. Может ли игрок А сыграть в ответ «Хлеб и зрелища», чтобы отменить «Хлеб и зрелища» игрока Б?

Да.

### **СВОЙСТВА НАЦИЙ**

Китай победил в бою с участием двух (или больше) своих армий. Что происходит сначала: гибель армий (1 армия за каждые 2 убитых в бою юнитов) или применение свойства Китая «после боя спасите 1 убитого юнита»?

Сначала учитываются потери армий, а потом Китай может «воскресить» одного юнита.

Германия изучила технологию, улучшающую юнитов до 3 или 4 уровня (например, Ковка металла – артиллерия 3 уровня), а затем изучила технологию, открывающую доступ ко 2 уровню тех же юнитов (например, Математика – артиллерия 2 уровня). Получает ли в данном случае Германия бесплатного юнита и любой ресурс за «новый уровень» юнита (при изучении Математики после Ковки металла)?

Да.

Применяется ли свойство немцев при получении технологий другими способами (не в фазу исследований), например, с помощью культурного события или при завоевании города противника?

Да.

Русские потеряли белую фишку армии. Могут ли они впоследствии её построить?

Да.

В начале игры Америка получает случайного великого деятеля. Он выставляется на поле до или после определения стартового значения диска монет?

Великий деятель помещается на поле до определения значения дисков.

### **СВОЙСТВА ТЕХНОЛОГИЙ**

Может ли игрок с формой правления Демократия (которая запрещает атаковать города) запустить ядерную ракету (свойство Атомной теории) по городу противника?

Да, может. Демократия запрещает атаковать города только с помощью фишек.

**Как действует Письменность, когда с её помощью игрок хочет отменить платное свойство или обмен торговли на производство?**

Если Письменностью отменено платное свойство игрока, он получает назад затраченные ресурсы. Если отменяется обмен торговли на производство, он получает назад очки торговли. Этот игрок больше не может выполнять в своём городе действие (оно отменено Письменностью).

**Может ли игрок А использовать вылечить своего юнита (например, с помощью Биологии) после того, как игрок Б использует свойство, наносящее повреждения (например, Математику), но до того, как игрок Б сыграет своего юнита? Аналогичный вопрос по ситуации, когда игрок сначала играет юнита, а потом использует свойство технологии для нанесения дополнительных повреждений?**

Нет. Для разрешения подобных ситуаций используются следующие правила. «Ход» в сражении состоит из следующих этапов:

1. Игрок А может использовать свойство технологии;
2. Игрок А должен разыграть карту юнита;
3. Игрок А может использовать свойство технологии;
4. «Ход» переходит к игроку Б.

**В правилах указано, что свойство можно использовать до или после атаки юнита противника. Можно ли использовать платное свойство (например, Математику), а затем не атаковать юнита противника, а выложить своего юнита в стороне (т.е. создать новый фронт)?**

Да (см. выше).

**Фишка игрока А движется через воду с помощью Навигации (но не может остановиться на клетке с водой). Игрок Б использует на него свойство, останавливающее движение (например, Коммунизм). Что происходит в этом случае?**

Фишка игрока А остаётся стоять на воде. Игрок не может останавливаться на воде по своему желанию, но это может произойти помимо его желания.

### **ЧУДЕСА СВЕТА**

**Увеличивает ли Замок белой цапли количество ран, которые могут быть нанесены юниту? Учитывается ли свойство этого чуда при подсчёте силы юнитов после окончания сражения?**

В обоих случаях – да.

**Панамский канал каждый ход приносит одну монету. Куда эти монеты помещаются: на жетон Панамского канала (где их могут заблокировать другие игроки) или на карту Панамского канала?**

Они помещаются на карту.

**Организация объединённых наций (ООН) защищает игрока только от карт культурных событий, направленных непосредственно против него, или также и против карт, сыгранных на его фишки, юнитов и т.п.?**

ООН защищает и юнитов и здания (как и карта «Хлеб и зрелища»).

#### **Версии FAQ**

1.0. 28 марта 2011 года – первая версия;Initial version

1.1. 30 марта 2011 года – Кевин Уилсон поменял мнение по вопросу о Панамском канале. Добавлены номера страниц, история FAQ.