

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.