PATH OF CIVILIZATION

FABIEN GRIDEL

FOIRE AUX QUESTIONS

1.0

Est-ce qu'il est possible de posséder plusieurs fois la même carte Technologie ?

Oui, il est possible de posséder plusieurs fois la même carte Technologie, mais on n'achète qu'une seule carte Technologie par tour lors de la phase E.

Faut-il posséder les cartes Technologie des premiers niveaux d'un type si on veut acheter une carte d'un niveau supérieur ? (Par exemple les cartes Technologies de type Culturel de niveau 1 et 2 pour acheter celle de niveau 3 ?)

Non, vous pouvez acheter la carte Technologie de votre choix tant que vous pouvez la payer avec les points de Recherche du type correspondant.

Comment intégrer les cartes promotionnelles Leaders et Merveilles dans le jeu ?

Il suffit de retirer le même nombre de cartes Leader et/ou Merveille du même type du jeu de base que le nombre de cartes que vous voulez ajouter. Par exemple, si vous intégrez une carte goodies Leader de type militaire de niveau 2, il suffit de retirer au hasard et secrètement une carte Leader de type militaire de niveau 2 du jeu de base et de la remplacer par la carte goodies. Si vous disposez d'un set de cartes goodies Leaders/Merveilles de tous les types et du même niveau alors vous pouvez l'intégrer dans le jeu sans retirer de cartes.

Lorsque la carte Défi « Premiers Philosophes » est en jeu, à quel moment son pouvoir devient-il effectif?

Le défi est résolu lors de la phase F du tour 3, son effet sera utilisé la première fois lors de la phase D du tour 4.

Que deviennent les cartes Leaders et Merveilles qui ne sont pas achetées ?

Elles restent à disposition. Les marchés ne se vident que par l'achat de cartes.

Le plateau numéro 1, celui de la civilisation Egyptienne, octroie bonus de population. En appliquant ce bonus, mon pion Civilisation atteint une case présentant un cube Ambassadeur, est-ce que je l'obtiens malgré le fait que cette progression est liée à un bonus de départ ?

Oui.

A quoi servent les stickers de pion Force Extérieure (le rouge) excédentaires sur le feuillet ?

Ils sont là uniquement pour vous permettre de choisir entre celui qui vous plait le plus pour le pion Force Extérieure (uniquement).

ERRATUM

(Règles) Page 4 : Zone individuelle

Il est précisé que les plateaux de civilisation doivent être distribués en respectant l'ordre des numéros de plateau. Ceci n'est pas une obligation mais un conseil pour les premières parties. Sentez vous libre de jouer avec les plateaux Civilisation de votre choix.

(Règles) Page 12 : Progression de la Philosophie

L'image utilisée pour illustrer la progression sur la piste de Philosophie est celle d'une progression du niveau 1 au niveau 2. Il s'agit normalement de l'image d'une progression du niveau 2 au niveau 3.

Défi Industriel : Invention du papier (D-27)



Il manque un logo « 1 Max » sous la flèche. Le logo indique effectivement que l'effet ne s'applique qu'**une fois** à partir du moment où on possède une ou plusieurs cartes.

Défi Industriel: Héritage militaire (D-36)



Il manque un logo « No Max » sous la flèche. La règle indiquée page 16 : « Un joueur peut bénéficier d'un nombre illimité de fois du même bonus tant qu'il est en mesure de le payer ou qu'il répond au prérequis à multiple reprises. Parfois un nombre maximum de gain est précisé sur la carte. » doit permettre de comprendre cet effet.

Défi Spirituel : Partage Humanitaire (D-42)



La carte spécifie que « Si le premier niveau de Philosophie est atteint ou dépassé, tous les joueurs gagnent, ou gagnent à nouveau, le Bienfait du premier niveau. » Le compendium diverge et indique : « Si le second niveau de Philosophie ... ». La carte est exacte, le compendium est erroné.

Défi Scientifique : Théorème de Thalès (D-5)



Le compendium indique :
« Jusqu'à la fin de la partie les Merveilles de niveau II et III coûtent 1 Bâtisseur de moins. ».

Il devrait indiquer :
« Jusqu'à la fin de la partie les Merveilles de types scientifique et de niveau II et III coûtent 1 Bâtisseur de moins. »

Leader Industriel : Aganice de Thessalie (L-10)



Le compendium indique :
« Tant que ce Leader est en vie, le joueur gagne immédiatement 2 PV à chaque achat de Merveille. »

Il devrait indiquer :
« Tant que ce Leader est en vie, le joueur gagne immédiatement 2 PV à chacun de **SES** achats de Merveille. »

(Compendium) « Au moins une fois »



Cette icône indique que l'effet s'applique une seule fois à partir du moment où le joueur possède une ou plusieurs de ces cartes.