

SID MEIER'S CIVILIZATION

FAQ 2.0

Do překladu byly doplněny poznámky vztahující se specificky k české verzi (označeno **CZ**).

ZÁKLADNÍ HRA

Opravy v pravidlech

CZ Stavění figurek, jednotek, budov nebo divů (česká verze, 1. vydání, s. 15)

Hráč smí v rámci každé městské akce postavit pouze **jeden** objekt (figurku, jednotku, budovu nebo div). První vydání české verze obsahuje v sešitu pravidel nejednoznačnou formulaci. Formulace na přehledových kartách je přesnější a odpovídá originálu. *(Možná, že byla tato pasáž v dotisku české verze opravena.)*

CZ Příprava bojových sil (česká verze, 1. vydání, s. 23)

- +3 karty, pokud hráč brání své **hlavní** město – tedy při obraně jakéhokoli svého města, nejen hlavního. *(Možná, že byla tato pasáž v dotisku české verze opravena.)*

Přidávání divů na tržiště

Jakmile je nějaký div postaven, ihned táhněte nový z balíčku divů a položte ho na desku tržiště spolu s odpovídajícím žetonem. *(Tato pasáž je již v české verzi obsažena.)*

Zastarávání divů na tržišti

Pokud by mělo dojít k zastarání divu prostřednictvím karty technologie, může se hráč rozhodnout nechat zastarat i div, který se dosud nachází na tržišti. V takovém případě se daný div odstraní spolu se svým žetonem z tržiště a na jeho místo se doplní nový z balíčku karet divů.

Odměna pro vítěze bitvy

Ačkoli ztráty způsobené poraženou stranou zůstávají v zásadě stejné, systém odměn byl upraven tak, aby došlo k jeho zjednodušení a zabránilo se určitým herním zlořádům.

- **Pokud měl poražený na políčku jednu nebo více figurek:** Vítěz získává odměnu v hodnotě 1 bodu.
- **Pokud poražený bránil jedno ze svých měst (nikoli hlavní):** Vítěz získává odměnu v hodnotě 2 bodů.
- **Pokud poražený bránil své hlavní město:** Vítěz ihned vyhrává hru vojenským vítězstvím.

Vítěz ihned využije získanou odměnu k zajištění výhod z následujícího přehledu. Když obdrží vícebodovou odměnu, může získat tolik výhod, na kolik má nárok, a jednu výhodu může získat vícekrát. Například hráč, který získal 2bodovou odměnu, si může vybrat jednu 2bodovou výhodu, dvě různé 1bodové výhody nebo tutéž 1bodovou výhodu dvakrát.

1bodové výhody

- Zisk až 3 bodů obchodu z číselníku obchodu poraženého.
- Zisk až 3 žetonů kultury poraženého.

- Zisk libovolného žetonu suroviny poraženého (je možné si vybrat i žeton chýše nebo vesnice otočený lícem dolů, avšak vítěz nebude dopředu vědět, co získá).
- Poražený přijde o 1 žeton mince podle volby vítěze. Toto se netýká investic (viz rozšíření *Sláva a bohatství*).

2bodové výhody

- Naučení se 1 technologii poraženého, kterou vítěz nezná, bez placení její ceny v bodech obchodu. Vítěz musí mít pro tuto technologii vhodné volné místo ve své pyramidě technologií.
- Zisk 1 karty kulturní události. Vítěz se nemůže na karty předem podívat, aby si vybral. Tahá si kartu náhodně, přičemž vidí pouze rubové strany.
- Zisk 1 žetonu mince poraženého. Tuto minci si vítěz umístí na svou tabulku národa. Toto se netýká investic (viz rozšíření *Sláva a bohatství*).

Bitevní tahy

Během boje v kroku „Bitva“ se hráči střídají v bitevních tazích; začíná obránce. Pouze hráč, jehož bitevní tah právě probíhá, může používat schopnosti (například z technologií nebo karet kulturních událostí) nebo zahrávat jednotky. Hráčův bitevní tah sestává z následujících fází:

1. Příležitost k použití schopnosti.
2. Zahrání jednotky.
3. Příležitost k použití schopnosti.
4. Konec bitevního tahu.

Jakmile hráč zahraje svou poslední jednotku, již další bitevní tahy neprovádí.

Opravy karet

Div **Angkor Wat** má tento opravený text:

Správa města: Jednou za tah můžeš jako městskou akci těžit v jednom městě suroviny dvakrát (dokonce i z téhož políčka).

Cena: 20 bodů produkce/10 s Teologií

CZ (Opravená karta vyšla v rozšíření *Sláva a bohatství*, v české verzi tohoto rozšíření je však chybný překlad. Oficiální stanovisko k tomuto divu se objevilo až ve FAQ 2.0.)

CZ Technologie **Letectví** byla na rozdíl od prvního originálního vydání vydána v české verzi se správným textem. Není tedy třeba nahrazovat ji kartami z české verze *Slávy a bohatství* (karty jsou totožné).

Technologie **Odlévání kovů** nemá mít symbol mince.

Technologie **Železnice** má mít symbol mince.

CZ Technologie **Zpracování kovů** má mít tento opravený text:

Boj: když zahraješ z ruky kartu jednotky do nepřátelské fronty, přidej k síle jejího ~~prvního~~ útoku 3. (Chyba v české verzi, správný text je zdůrazněn mj. i níže ve FAQ.)

CZ Karta kulturní události **Dar zdaleka** je přeložena tak, že umožňuje nejednoznačný výklad. Lepší je vycházet z následujícího textu (*Možná, že byla tato pasáž v dotisku české verze opravena.*):

... Poté si vyber **jiného** hráče. ...

FAQ

Obecná pravidla

Může hráč během jednoho tahu provést tutéž městskou akci s více než jedním svým městem?

Ano. Každé město si může vybrat mezi stavěním, zaměřením na umění nebo těžbou surovin.

Pokud ve stejném tahu dosáhne více hráčů vědeckého vítězství, kdo vyhraje?

Zvítězí ten z nich, který je na řadě nejdříve. Jako alternativu si lze vybrat hru s Pokročilým rozhodováním remíz, viz níže.

Pokud hráč využije technologii nebo kulturní událost, aby získal bonus k produkci, a poté použije Teorii atomu nebo Adu Lovelace (z rozšíření *Sláva a bohatství*) k získání městské akce navíc, získá bonus k produkci pro obě městské akce?

Bonus k produkci lze využít v jakékoli akci, ale jakmile je jednou použit, už z něj nelze těžit znovu. Tedy jestliže hráč využije bonusovou produkci ke stavbě divu, nemůže z ní profitovat při druhé akci daného města.

Zvláštní schopnosti národů

Pokud Čína zvítězí v boji, do něž byly zapojeny alespoň dvě její figurky armád, zachrání jednu ze svých zabitých jednotek před určováním ztrát za účelem odstranění figurek armád nebo až po něm?

Ztráta figurek na základě zabitých jednotek se projeví dříve, teprve poté může hráč využít schopnost Číny k záchraně zabitých jednotek.

Pokud Německo vyzkoumá technologii, která mu zpřístupní jednotku na III. nebo IV. hodnoti, a později vyzkoumá technologii, která mu zpřístupní tentýž typ jednotky na II. hodnoti, dostane i pak zdarma jednotku a surovinu z tržiště?

Ano.

Funguje zvláštní schopnost Německa i tehdy, jestliže si zpřístupní danou technologii i jinak než výzkumem?

Ano.

Může si hráč Ruska znovu postavit bílou figurku armády, pokud je zničena? Může si stejně tak Španělsko (viz rozšíření *Sláva a bohatství*) znovu postavit zničenou bílou figurku osadníka?

Ano v obou případech.

Může Amerika rozdělit 2 body produkce získané za 3 body obchodu mezi dvě městské akce?

Ne.

Může hráč kombinovat schopnost Egypta postavit zpřístupněnou budovu zdarma se schopností Architektury rozdělit produkci?

Ne, tyto dvě schopnosti nelze kombinovat v rámci jedné městské akce.

Může Egypt použít svou zvláštní schopnost na stavbu hradeb?

Ano. Hradby jsou považovány za budovu.

Osadníci a blokády

Může osadník získávat symboly a/nebo suroviny z políček, nacházejících se v okolí města? Co v případě, že na takovém políčku stojí budova nebo div?

Osadník může získávat symboly a suroviny z políčka v okolí města, i když se na něm nachází budova nebo div. Pokud osadník tyto symboly a suroviny posílá do jiného města, původní město nemůže tyto symboly a suroviny využívat.

Pokud se osadník přesune na políčko nebo z políčka s ikonou mince, má to okamžitý vliv na počet vlastněných mincí?

Ano. Pokud tak některý hráč získá 15. minci, může to vést i k ekonomickému vítězství.

Může osadník blokující soupeřovy Kasárny/Akademii/vojevůdce posílat bojový bonus do města svého hráče?

Ne. Osadník může blokovat políčko a posílat domů všechny symboly s výjimkou bojového bonusu.

Může hráč v rámci městské akce postavit figurku armády a umístit ji do okolí daného města, kde se nachází nepřátelské figurky? Dojde tak k zahájení boje?

Ano. Boj se odehraje okamžitě.

Pokud hráč, který blokuje Kasárny, přesune svou figurku pryč, aby zaútočil na centrum města, získá obránce výhodu z kasáren?

Ano. Pokud figurka armády opustí políčko s Kasárnami a vstoupí do centra města, Kasárny už nejsou nadále blokovány a obránce je může využít v boji.

Pokud hráčova figurka blokuje políčko s ikonou mince, kterou jiný hráč potřebuje k dosažení ekonomického vítězství, a poté se tato figurka přesune pryč, dojde k naplnění podmínek pro vítězství?

Ano. Hráč vlastní 15 mincí okamžitě vyhrává (pokud nepoužíváte variantu Pokročilého rozhodování remíz).

Státní zřízení

Pokud hráč ve fázi Pohybu získá technologii, jež mu zpřístupňuje nové státní zřízení (např. po dobytí soupeřova města nebo za použití zvláštní schopnosti Ruska), může na takové státní zřízení přejít v následující fázi Začátku tahu, aniž by musel přejít na Anarchii?

Ano.

Pokud hráč ve fázi Začátek tahu získá technologii, jež mu zpřístupňuje nové státní zřízení (např. za použití karty kulturní události), může na takové státní zřízení přejít v téže fázi Začátku tahu, aniž by musel přejít na Anarchii? Má na to nějaký vliv pořadí hráčů?

Ano, hráč může ihned přejít na nové státní zřízení bez nutnosti přejít na Anarchii. Pořadí hráčů zde nemá žádný vliv, i kdyžby se hráč danou technologií naučil prostřednictvím karty kulturní události od soupeře, který přijde na řadu až po něm.

Pokud se hráčovo státní zřízení změní na Anarchii a hráč ztrácí městskou akci svého hlavního města, shromažďuje z něj i nadále obchod?

Ano.

Má-li hráč jako své státní zřízení Feudalismus, může z téhož políčka těžit surovinu dvakrát, jednou prostřednictvím města, v jehož okolí se políčko se surovinou nachází, a podruhé prostřednictvím jiného svého města?

Ne. Hráč nemůže těžit v jednom tahu z téhož políčka stejnou surovinu dvakrát, i kdyby na to použil akce různých měst (výjimku umožňují technologie Teorie atomu a div Angkor Wat).

Karty kulturních událostí

Pokud je zahrána karta Chléb a hry, aby zrušila efekt karty kulturní události, může být zahrána další karta Chléb a hry či karty Rytířský turnaj nebo Hlavní vysílací čas, aby zrušily první kartu Chléb a hry?

Ano. Pokud je karta Chléb a hry zahrána, aby zrušila jinou kartu Chléb a hry, Rytířský turnaj nebo Hlavní vysílací čas, navzájem se vyruší. Karta kulturní události, jež byla zahrána původně jako první, se poté vyhodnotí, jako by k žádnému pokusu o její zrušení nedošlo.

Může hráč zrušit pomocí karty Chléb a hry karty Dar zdaleka nebo Výměna nápadů?

Ano, ale pouze tehdy, pokud je sám cílem těchto karet. Například hráč nemůže zahrát Chléb a hry pro zrušení Daru zdaleka nebo Výměny nápadů, pokud nemá získat žeton mince nebo technologii.

Počítá se karta kulturní události typu Dar zdaleka jako placení surovinou pro zvláštní schopnost Arábie nebo Indie?

Ano.

Může hráč použít karty Období sucha, Odlesnění nebo Záplava na políčko obsahující chýši, vesnici nebo slavnou osobnost?

Ano. Umístěte žeton katastrofy pod žeton chýše, vesnice nebo slavné osobnosti.

Technologie

Pokud hráč vyzkoumá technologii se symbolem mince ve fázi Výzkumu, započítává se tato mince do redukce ceny výzkumu v bodech obchodu?

Ano.

Co přesně znamená údaj „nejvýše 4“ na kartách Demokracie, Zákoník nebo Hrnčířství?

Znamená to, že hráč smí mít na těchto kartách současně nanejvýš čtyři žetony mincí. Pokud jsou nějaké žetony mincí z karty odebrány, hráč může znovu plnit podmínky pro jejich přidání.

Může hráč použít surovinami placenou schopnost Teorie atomu ke zničení města, jehož hráč má státní zřízení Demokracie?

Ano. Útok na město je definován jako zvláštní druh pohybu figurky armády do centra města.

Může hráč použít surovinami placenou schopnost Písma na zrušení jakékoli akce, například městské?

Písmo lze použít pouze na zrušení městské akce.

Pokud je surovinou placená schopnost Písma použita na zrušení městské akce jiného hráče, co se stane se surovinami nebo obchodem, které byly použity na zaplacení zrušené akce?

Hráč, jehož městská akce byla zrušena, dostane zpět všechny zaplacené suroviny a body obchodu použité případně na její posílení (například technologie Peníze nebo Rytířství posilují zaměření na umění, technologie Stavitelství či možnost změnit 3 body obchodu na 1 bod produkce posilují stavění), ale nemůže s daným městem provést jinou městskou akci. Podobně pokud hráč použije jako součást zrušené akce kartu kulturní události typu Dar zdaleka, dostane tuto kartu zpět.

Pokud je surovinami placená schopnost Masmédií použita ke zrušení jiné schopnosti placené surovinou, je zrušená schopnost pro daný tah vyčerpána (tedy může hráč tuto schopnost použít znovu, jestliže má na zaplacení další surovinu)?

Schopnost placenou surovinami lze využít pouze jednou za tah. I když je taková schopnost zrušena, stále se počítá, že byla použita.

Hráč má technologii Navigace, pohybuje svou figurkou přes vodu (kde nemůže svůj pohyb skončit) a soupeř zastaví pohyb této figurky pomocí schopnosti placené surovinami z karty Komunismus. Co se stane?

Figurka se zastaví na vodním políčku. V tomto případě má schopnost placená surovinami na kartě Komunismus přednost před pravidlem, že figurky nemohou ukončit svůj pohyb na vodě.

Pokud hráč použije surovinami placenou schopnost Teorie atomu, aby získal pro všechna svá města jednu městskou akci navíc, může znovu využít symboly na políčkách v okolí měst?

Ano. Surovinami placená schopnost Teorie atomu je výjimkou z pravidla, že všechny symboly lze využít pouze jednou.

Pokud má hráč k dispozici dva kusy uranu, může využít obě surovinami placené schopnosti Teorie atomu v témže tahu?

Ano.

Pokud má hráč technologii Spalovací motor a vstoupí na políčko obsahující budovu i nepřátelské figurky, je budova zničena okamžitě?

Ne. K ukončení pohybu a tím pádem i zničení budovy dojde pouze tehdy, pokud dotyčný hráč zvítězí v boji.

Může hráč použít surovinami placenou schopnost Komunismu, aby zastavil pohyb své vlastní armády?

Ano.

Boj

Může hráč použít schopnosti „jednou během boje“ technologií Chov dobytka a Biologie vícekrát za tah, pokud svádí více bitev?

Ano. Chov dobytka a Biologii lze použít několikrát za tah, ale vždy pouze jednou v každé konkrétní bitvě.

Může hráč použít surovinami placené schopnosti technologií Zpracování kovů a Matematika vícekrát za tah, pokud svádí více bitev?

Ne, každou surovinami placenou schopnost je možné použít pouze jednou za tah.

Surovinami placená schopnost technologie Zpracování kovů říká: „Když zahraješ z ruky kartu jednotky do nepřátelské fronty, přidej k síle jejího útoku 3.“ Co to přesně znamená?

To znamená, že hráč může použít uvedenou surovinami placenou schopnost předtím, než zahraje kartu jednotky z ruky, aby daná jednotka udělovala navíc 3 zranění, pokud bude zahrána do stejné fronty jako nepřátelská jednotka. Tedy jednotka se silou 1 by nepřátelské jednotce ve stejné frontě udělila 4 zranění. Navýšení síly zůstává v platnosti po celý boj, takže jednotku je těžší zabít.

Může hráč v průběhu bitvy vyléčit svou jednotku okamžitě poté, co soupeř použil surovinou placenou schopnost k udělení zranění, ale ještě předtím, než soupeř zahraje jednotku?

Ne. Hráč musí s léčením jednotky počkat, dokud nenastane jeho „bitevní tah“ (viz Bitevní tahy výše).

Může hráč použít surovinami placené schopnosti ze svých karet technologií, když nastane jeho „bitevní tah“, i když už v ruce nemá žádné jednotky?

Ano, ale může tak učinit naposledy ve 3. fázi bitevního tahu, (Příležitost k použití schopnosti, viz Bitevní tahy výše) poté co zahrál svou poslední jednotku.

Může hráč zvítězit v bitvě, pokud mu po bitvě nezůstaly naživu žádné zahrané jednotky, ale má dostatečně vysoký bojový bonus, aby vyhrál?

Ano.

Divy

Jak funguje schopnost Porcelánové pagody?

Hráč, který má postavený tento div, potřebuje pro vyzkoumání technologie o 5 bodů obchodu méně. Může tedy například vyzkoumat technologii I. úrovně za 1 a více bodů obchodu, II. úrovně za 6 a více bodů obchodu atd.

Umist'ují se mince získané díky divu Panamský průplav na jeho kartu nebo žeton? Co se stane, pokud je Panamský průplav zablokován?

Žetony mincí se umist'ují na kartu divu a nemůže je „posílat domů“ soupeřův osadník ani je nelze ukrást. Pokud je políčko se žetonem divu blokováno, neznázorňují se tyto mince na hráčově číselníku ekonomiky ani se nezapočítávají do podmínek pro ekonomické vítězství. Jakmile je Panamský průplav uvolněn z blokády, mince jsou znovu k dispozici a počítají se do podmínek pro ekonomické vítězství.

Jakým způsobem zabraňují Spojené národy zacílení kulturními událostmi?

Spojené národy chrání hráče, jeho jednotky, figurky, budovy, okolí měst, mince a karty kulturních událostí před vlivem kulturních událostí proti jeho vůli.

Může hráč použít surovinou placenou schopnost technologie Masmédia proti hráči, který má postaveny Spojené národy?

Ne. Div Spojené národy „neruší“ karty kulturních událostí. V první řadě zabraňuje zkrátka tomu, aby byly hrány.

Zakrývají žetony divů všechny symboly na políčkách, na nichž se nachází, nebo jsou seříznuté rohy určeny k tomu, aby zdůrazňovaly, že některé symboly zůstávají i nadále v platnosti?

Žetony divů zakrývají vše na políčkách, na nichž jsou umístěny, stejně jako budovy nebo slavné osobnosti.

SLÁVA A BOHATSTVÍ

Opravy v pravidlech

Hráč, který odstraní z herního plánu žeton relikvie **Konfuciova škola**, získá pouze **jednu** slavnou osobnost, nikoli dvě.

Opravy herních komponentů

CZ Česká verze *Slávy a bohatství* již obsahuje správnou variantu políčka relikvie **Sedm zlatých měst**, tedy symboly 2 bodů produkce a 1 mince. (*Oprava z FAQ 2.0 je tedy irelevantní.*)

CZ Tabulka národa **Řecko** má mít u první civilizační schopnosti tento opravený text:
... teprve ~~toto kolo~~ **v tomto tahu**, získá ... (*chyba v české verzi*)

Slavná osobnost **Leonidás** má mít tento opravený text:

Boj: Pokaždé, když **se účastníš boje jako obránce** s méně jednotkami...

Karta investice **Dotace na umění** má mít tento opravený text:

1 žeton investice: Limit kulturních karet se zvyšuje o 1.

2 žetony investic: Limit kulturních karet se zvyšuje o 1. Za posun o jedno pole dopředu na kulturní stupnici platíš o 1 kulturní bod méně.

4 žetony investic: Limit kulturních karet se zvyšuje o 1. Za posun o jedno pole dopředu na kulturní stupnici platíš o 2 kulturní body méně.

FAQ

Pokud hráč vyzkoumá technologii Zemědělství, může rozšířit své hlavní město na metropoli tak, že se v jejím okolí bude nacházet chýše nebo vesnice?

Ne. Hráč musí umístit metropoli tak, aby se v jejím okolí žádná chýše ani vesnice nenacházela.

Pokud je získána figurka armády díky žetonu chýše Spřátelení barbaři, může se tato figurka pohnout v téže fázi Pohybu?

Ne. Figurka armády získaná díky této chýši se může pohnout až v následujícím tahu.

Opevnění a karavany

Může hráč rozpustit figurku armády ve městě, kde se již nachází žeton opevnění, či figurku osadníka ve městě, kde se již nachází žeton karavany?

Ano. Hráč však nepřidává další žeton opevnění nebo karavany ani nezískává dodatečný bonus.

Může hráč nahradit opevnění karavanou a naopak?

Ano. Pokud hráč rozpustil figurku armády, aby vybudoval ve městě opevnění, může později rozpustit osadníka, aby nahradil žeton opevnění žetonem karavany. Město díky tomu již nebude mít +2 k bojovému bonusu za opevnění.

Zvláštní schopnosti národů

Pokud Arábie investuje dvě mince v důsledku odstranění žetonu relikvie Sedm zlatých měst, posune se díky své civilizační schopnosti na kulturní stupnici o dvě pole dopředu?

Ano.

Pokud Indie zaměří své město na kulturu, započítávají se do její civilizační schopnosti i suroviny, které do daného města posílají osadníci?

Ano.

Karty slavných osobností

Pokud je žeton slavné osobnosti zablokovaný, může hráč využít schopnost karty slavné osobnosti daného druhu?

Záleží na konkrétní situaci. Jestliže má alespoň jeden neblokovaný žeton daného druhu osobnosti, může karetní schopnost použít. Pokud nikoli, není možné karetní schopnost využívat do té doby, dokud je daný žeton blokový.

Jak funguje karta slavné osobnosti Marie Curie?

Hráč může odhodit její kartu a následně zaplatit jakoukoli surovinou místo uranu.

Kdy se aplikuje zvláštní schopnost karty slavné osobnosti Georgij Žukov?

Zranění způsobené Žukovovou schopností se aplikuje ihned poté, co je jedna z hráčových jednotek zabita, a předtím, než soupeř může použít jakoukoli schopnost, která se uplatňuje po zahrání jednotky.

Poskytuje zvláštní schopnost Archiméda hráči 3 kulturní body i tehdy, pokud se danou technologií naučí díky kulturním kartám nebo investiční kartě Veřejné vzdělávání?

Ne. Mezi vyzkoumáním a naučením se je rozdíl. Výzkum probíhá pouze ve fázi Výzkumu po zaplacení bodů obchodu.

Relikvie

Může se figurka pohnout přes políčko relikvie, aniž by se na něm zastavila?

Ano.

Může se na políčku relikvie zastavit i osadník?

Ano, ale nemůže odstranit její žeton.

Divy

Pokud se nepřátelská figurka pohybuje okolím města hráče vlastního Braniborskou bránu, může se zde zastavit v důsledku efektů karet (např. Komunismu)?

Ano. Jakmile je to však možné, musí okolí města opustit (pokud neblokuje samotnou Braniborskou bránu).

Může se nepřátelská figurka pohybovat okolím města s Braniborskou branou, pokud se zde nezastaví?

Ano. Může se přesunout i do centra města, protože toto políčko není považováno za okolí města. Na druhou stranu ovšem nemůže napadnout žádnou jinou figurku v okolí města, protože by se zde kvůli tomu musela zastavit, což není dovoleno.

Pokud je div Pyramidy blokový nebo zastaralý, přejde daná civilizace na Anarchii?

Záleží na konkrétní situaci. Jestliže bylo stávající státní zřízení zpřístupněno běžným způsobem, nic se nestane. Ale pokud aktuální státní zřízení takto zpřístupněno není, přechází daná civilizace okamžitě na Anarchii. V následující fázi začátku tahu si může zvolit státní zřízení, které má normálně zpřístupněné (pokud Pyramidy zastaraly nebo jsou stále zablokované).

VARIANTY PRO POKROČILÉ

Tato část obsahuje volitelné varianty pro pokročilé hráče. Před zahájením hry by se všichni měli dohodnout, jakou z nich ve své hře použijí.

Varianty Pokročilá příprava a Pokročilé rozhodování remíz odstraňují ze hry určitou míru náhody a tím poskytují hráčům ještě více kontroly nad průběhem hry.

Varianty Pokročilých národů jsou doporučeny pro zkušené hráče, kteří chtějí čelit novým výzvám. Díky tomu bude kulturní vítězství pro Arábii složitější a Egypt už nebude nadále postihován Monarchií. Řecko bude skórovat na základě počtu hráčů a jeho nejlepší využití je ve hře dvou hráčů.

Pokročilá příprava

Každý hráč si náhodně vylosuje dvě tabulky národů místo jedné. Poté si hráči v kroku č. 9 obecné přípravy hry, jakmile je určen první hráč, popořadě zvolí, za který z obou národů budou hrát.

Pokročilé rozhodování remíz

Pokud hráč dosáhne vojenského vítězství, hra okamžitě končí a daný hráč zvítězil. Jestliže hráč docílí kulturního, ekonomického nebo vědeckého vítězství, dohraje se zbytek tahu do konce. Poté si každý hráč, který dosáhl jiného než vojenského vítězství (nezapomeňte, že vojenské vítězství znamená okamžitou výhru), spočítá své **vítězné skóre**, sestávající ze součtu následujících, jím dosažených hodnot:

- Počet zpřístupněných technologií
- Počet polí na kulturní stupnici
- Počet mincí
- Počet divů (včetně zastaralých, ale nikoli zničených)

Hráč s nejvyšším vítězným skóre vyhrává hru. V případě, že zde dojde ke shodě u více hráčů, se všichni z nich o vítězství dělí.

Pokud používáte tuto variantu, získává hráč, který na kulturní stupnici dosáhne pole „Kulturní vítězství“, jednu kartu z balíčku moderních kulturních událostí.

Pokročilá Arábie

Arábie získává za každý zaplacený žeton suroviny pouze 1 kulturní bod (místo 2).

Pokročilý Egypt

Egyptské divy nemohou zastarat.

Pokročilé Řecko

První civilizační schopnost Řecka funguje místo zpětného získání obchodu následovně:
„Kdykoli Řecko vyzkoumá nebo se naučí technologii, získává 1 kulturní bod za každého hráče, který tuto technologii dosud nemá nebo ji zkoumá teprve v tomto tahu.“