



Europa Universalis II

hardcore dla fanatyków

Poziom trudności: Średni

1. Którego terenu nie da się odkryć w EU II?

- A - Wschodniego wybrzeża Australii
 - B - Południowej Grenlandii
 - C - centralnej Afryki
 - D - Przylądka Horn
-

2. Na początku scenariusza "Wiek odkryć" niepodległość ogłasza:

- A - Kraj Basków
 - B - Ukraina
 - C - Finlandia
 - D - Irlandia
-

3. W scenariuszu "Fantazja" gracz:

- A - Może zagrać Bawarią
 - B - Zaczyna grę z 2,5 tysiącami dukatów
 - C - Od razu musi walczyć o utrzymanie
 - D - Nie musi zajmować się kolonizacją
-

4. Luizjana to zespół kolonii należący do:

- A - Francji
 - B - Hiszpanii
 - C - Portugalii
 - D - Meksyku
-

5. Polska nigdy nie miała pretensji terytorialnych do:

- A - Szczecina
 - B - Kujaw
 - C - Podola
 - D - Połocka
-



6. Grenlandię skolonizowali:

- A - Szwedzi
 - B - Duńczycy
 - C - Rosjanie
 - D - Anglicy
-

7. Które państwa nie zmieniają religii podczas wprowadzenia protestantyzmu?

- A - Francja, Szwecja, Irlandia
 - B - Francja, Szwajcaria, Meklemburgia
 - C - Szwajcaria, Lotaryngia, Hesja
 - D - Dania, Szwecja, Państwo Kościelne
-

8. Który naród nigdy w grze nie ma własnej państwowości?

- A - Burgundowie
 - B - Ukraińcy
 - C - Finowie
 - D - Włosi
-

9. Etiopia jest krajem:

- A - sunnickim
 - B - szyickim
 - C - pogańskim
 - D - prawosławnym
-

10. Ostatnia epoka rozwoju wojskowego wzięła nazwę z języka:

- A - włoskiego
 - B - francuskiego
 - C - angielskiego
 - D - niemieckiego
-

11. W jakich latach rozgrywa się EU II?

- A - 1419-1819
 - B - 1419-1848
 - C - 1492-1848
 - D - 1492-1912
-

12. Którą nacją indiańską nie da się zagrać?

- A - Irokezami
 - B - Krikami
 - C - Apaczami
 - D - Szaunisami
-

13. Casus belli to:

- A - termin handlowy
 - B - powód do wojny
 - C - dowódca floty Państwa Kościelnego
 - D - kontrybucja wojenna
-

14. Ile lat trwa rozejm?

- A - 2 lata
 - B - 5 lat
 - C - 10 lat
 - D - 30 lat
-

15. Państwa katolickie mają stały powód do wojny z państwami, które:

- A - wyznają islam i walczą z krajem katolickim
 - B - przeszły na protestantyzm lub kalwinizm
 - C - walczą z Państwem Kościelnym
 - D - są prawosławne
-

16. Jaki przywilej daje przejście na protestantyzm?

- A - jednorazowy zastrzyk dukatów, jeśli kraj ma prowincje protestanckie
 - B - zmianę religii w kilku prowincjach na protestantyzm
 - C - od razu poprawia stabilność kraju
 - D - daje powód do wojny z krajami katolickimi
-

17. Polska na początku scenariuszu Wiek Odkryć graniczy z:

- A - Saksonią
 - B - Rosją
-



- C - Austrią
 - D - Mołdawią
-

18. Bizancjum podejmując próbę uratowania się przed wchłonięciem przez Turcję ma możliwość przejścia na:

- A - Islam
 - B - Prawosławie
 - C - Katolicyzm
 - D - Kalwinizm
-

19. W której z tych prowincji najtrudniej jest zmienić religię?

- A - Lombardia
 - B - Florencja
 - C - Rzym
 - D - Wenecja
-

20. Jak nazywa się ostatni kraj muzułmański na Płw. Iberyjskim?

- A - Algieria
 - B - Maroko
 - C - Gibraltar
 - D - Grenada
-

21. Wobec którego kraju Rosja ma w późniejszej fazie gry Casus belli?

- A - Japonii
 - B - Chin
 - C - Tybetu
 - D - USA
-



Europa Universalis II

hardcore dla fanatyków

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. C
2. D
3. B
4. A
5. A
6. B
7. C
8. C
9. D
10. B
11. A
12. C
13. B
14. B
15. C
16. A
17. D
18. C
19. A
20. D
21. B