

Соло-режим

Подготовка: Подготовьте игру на двоих как обычно, но используйте только один планшет цивилизации. Случайным образом сформируйте очередь жетонов из трёх синих, трёх желтых и трёх белых кубиков. Подробнее см. «Ход Вымышленного Друга».

Пример очереди: начало  конец

Цвет второго игрока – цвет для Вымышленного Друга.

Вымышленный Друг всегда имеет 4 символа счастья (напр. для карты события «Иммиграция»).

Разделите Военные карты Эпохи I в три колоды: 1) тактика/военный бонус, 2) события, и 3) агрессия/война.

Отложите эти колоды лицом вниз. Это Военные колоды для Вымышленного Друга.

Возьмите половину каждой из трех колод (с округлением вниз), смешайте их между собой – это ваша Военная колода.

Особые правила:

Вымышленный Друг получает 10 очков культуры каждый раз, когда открывается событие Эпохи III (во время игры или в конце).

Вымышленный Друг никогда не получает/не теряет ничего от агрессий, войн, событий.

Если вы выигрываете агрессию/войну, вы выбираете, что получите.

Ваш ход

- 1. Ряд карт** – Уберите карты с первых СЕМИ ячеек, сдвиньте карты, доложите новые карты (кроме первого раунда).
- 2. Конец Эпохи** – Следуйте обычным правилам, но создавайте Военные колоды новой Эпохи так, как делали это для Эпохи I. Вымышленный Друг в свой следующий ход будет тянуть карты из колод новой Эпохи.
- 3. Проведите войну** – Вымышленный Друг ничего не получает/не теряет. Вы получаете/теряете, что написано на карте войны.
- 4. Переместите вашу личную тактику в общую область тактики поля военной силы.**
- 5. Политическое действие**
Сыграйте будущее событие (зеленая карта События или Новой территории)
Территории Эпохи I – ваша ставка должна быть как минимум 4, чтобы претендовать на колонию. И как минимум 8 для территорий Эпохи II.
Сыграйте Агрессию - Если ваша сила цивилизации на [номер Эпохи x 2] больше, чем сила цивилизации Вымышленного Друга, вы автоматически побеждаете. Получите только награду за агрессию, игнорируя всё остальное. За агрессию «Рейд» получите 6 ресурсов, если идет Эпоха I, и 8 ресурсов, если идет Эпохи II и III (наивысшая стоимость гражданского строения этой эпохи). Если вы выиграли агрессию «Аннексия», найдите в сбросе любую колонию, текущей эпохи или старую. Если уничтожаете лидера или чудо Вымышленного Друга, получите 6 очков культуры, если идет Эпоха II, и 9 очков культуры, если идет Эпоха III или Эпоха IV.
Сыграйте Войну – Играется по обычным правилам.
- 6. Гражданские и Военные действия, затем процедуры конца хода.**

Ход Вымышленного Друга (пропустите в первый раунд, сделайте только Шаг 4 во второй раунд)

- 1. Проведите войну** - Вымышленный Друг ничего не получает/не теряет. Вы получаете/теряете, что написано на карте войны.
- 2. Переместите личную тактику Вымышленного Друга в общую область тактики поля военной силы, если возможно.**
- 3. Политическое действие**
ЕСЛИ: сила цивилизации Вымышленного Друга меньше вашей:
Откройте карту из колоды «тактика/военный бонус» Вымышленного Друга. Если вышла карта тактики, и тактика лучше текущей (если есть), добавьте разницу между старой тактикой (если есть) и новой к силе цивилизации. Используйте большее значение тактики. Если новая тактика хуже текущей, сбросьте её.
Если вышла карта военного бонуса, сбросьте её лицом вниз.
ЕСЛИ: сила цивилизации Вымышленного Друга на 2/4/6 больше, чем ваша, во время Эпохи I/II/III, откройте карту из колоды «агрессия/война».
Иначе: Вымышленный Друг добавляет будущее событие, получает за это очки, затем открывает текущее событие.
Помните: Вымышленный Друг не получает/не теряет ничего от событий, но получает 10 очков культуры за события Эпохи III.
- 4. Ход Вымышленного Друга**
- Выполните следующие действия за Вымышленного Друга, в зависимости от цвета куба в начале очереди.
Желтый = Вымышленный Друг получает 1/2/3/4 приросту культуры во время Эпохи I/II/III/IV.
Синий = Вымышленный Друг получает 1/2/3/4 приросту науки во время Эпохи I/II/III/IV.
Белый = Уберите первые 1/2/3/4 карты с КОНЦА ряда карт во время Эпохи I/II/III/IV.
- Передвиньте сыгравший куб в конец очереди.
- 5. Конец хода**
- Получите очки культуры и науки
- Вымышленный Друг тратит каждые 10 очков науки на увеличение силы цивилизации на 1/2/3/4 во время Эпохи I/II/III/IV.

Важные моменты одиночной игры:

- Вымышленный Друг никогда не получает/не теряет ничего от /агрессий/войн.
- Вы всегда выбираете, что потерять от агрессии/войны.
- Способность Ганди не работает.
- Помните, что значит «две сильнейших/слабейших» в игре на двоих, и как разрешаются ничьи.