

Gentes

1-4

90+ min

12+

Правила игры

Введение

В первом тысячелетии нашей эры в бассейне Средиземного моря бурно развивались города-государства, также большое влияние на регион оказывали этнические группы, которые порою захватывали весьма обширные территории. Это было время расцвета новых государств, королевств и обществ, которые развивались через культурный обмен и торговлю.

В игре Gentes вам предстоит провести свой народ через различные взлёты и падения, в надежде занять достойное место в Истории Мира. Вы будете обучать жрецов, солдат, торговцев, ремесленников, учёных и дворян, с чьей помощью вы будете основывать города в важных пересечениях путей, а также строить величественные монументы.

Хитро придуманные взаимодействия механик в этой игре потребуют от вас множества мелких тактических решений для достижения вашей глобальной цели – стать лучшим из правителей!

Компоненты и подготовка к игре

- A. **1 Игровое поле.** Поместите игровое поле в центре стола. Если в игре участвует всего 2 игрока, то поместите его стороной со значком «1-2P» вверх.
- B. **6 миплов стоимости обучения.** Разместите их на предназначенные для них местах в случайном порядке.
- C. **28 жетонов действий.** Разместите их на места на поле, совпадающие по цвету и картинке. На каждом жетоне действия указано несколько важных моментов. Число в круге показывает стоимость (в монетах) совершения этого действия. Значок песочных часов (отсюда и далее просто «часов») показывает, сколько времени занимает выполнение этого действия. Количество точек указывает на количество игроков в партии, при котором этот жетон участвует в игре. Рисунок помогает определить, что это за действие. Отделите все жетоны, количество точек на которых не соответствует количеству игроков в партии, и верните их в коробку.
- D. **12 жетонов бонусных ПО.** На каждом жетоне указаны требования для его получения, количество приносимых им ПО и индикатор количества игроков, при котором этот жетон участвует в игре. Верните в коробку все жетоны, чей индикатор не соответствует количеству игроков. Рассортируйте жетоны по изображениям и поместите их стопками на поле на отведённые для них места. На верху каждой стопки должен располагаться жетон «8 ПО», а под ним жетоны «4 ПО».
- E. **1 маркер раунда (фиолетовый).** Поместите маркер на ячейку «1» трека раундов.
- F. **40 кубиков (коричневые).** Поместите их в общий запас в зоне общей доступности.
- G. **4 планшета игроков.** Каждый игрок выбирает себе 1 планшет. Лишние планшеты верните в коробку.
- H. **60 жетонов песочных часов.** Поместите по 1 жетону часов на планшеты игроков на ячейку на треке времени с нарисованными песочными часами. Остальные жетоны положите в общий запас в зоне общей доступности.
- I. **21 жетон замков.**  Поместите по 1 жетону замка на каждую ячейку на треке времени на планшетах игроков с изображением замка. Лишние жетоны верните в коробку.



- J. 89 монет (36х «1», 32х «5», 21х «10»).** Выдайте каждому игроку по 20 монет. Оставшиеся монеты поместите в общий запас в зоне общей доступности. Количество монет у игроков – это общедоступная информация. Игроки вольны в любой момент времени разменивать монеты.
- В игре нет ограничения на количество монет, поэтому в редких случаях, когда монет не хватает, просто замените их чем-то подручным.
- K. 24 жетона городов.** Выдайте каждому игроку по 6 жетонов городов их цвета. Оставшиеся жетоны верните в коробку.
- L. 4 маркера ПО.** Поместите по 1 соответствующему по цвету маркеру ПО за каждого игрока на ячейку «0» трека ПО. Оставшиеся маркеры верните в коробку.
- M. 4 жетона «+50/+100».** Выдайте по 1 соответствующему по цвету жетону каждому игроку. Оставшиеся жетоны верните в коробку. Если в течение игры ваш маркер ПО достигнет ячейки «50» на треке ПО, то переместите его на ячейку «0» и положите рядом с ней ваш жетон «50/100» стороной «50» вверх. Если ваш маркер ПО снова достигнет ячейки «50», то повторите процедуру, но переверните ваш жетон на сторону «100».
- N. 1 маркер первого игрока.** Игроку, который последним разрушил цивилизацию, выдайте маркер первого игрока.
- O. 54 карты цивилизации.** Рассортируйте карты в 3 колоды по их рубашкам. Перемешайте каждую колоду в отдельности и поместите рядом с игровым полем.

Если это ваша первая игра в Gentes, то её мы рекомендуем начать с фиксированными наборами карт и работников:

	Карты цивилизации	Работники
Первый игрок	Treasure Chamber, Monument	1 дворянин, 2 жреца, 1 торговец
Второй игрок	Tenement, Training Ground	1 дворянин, 3 солдата
Третий игрок	Marketplace, Shipyard	1 ремесленник, 3 торговца
Четвёртый игрок	Scriptorium, Road	1 ремесленник, 3 учёных

Если все игроки уже до этого играли в Gentes, то просто выложите по 3 карты из колоды I эры на игрока в центре стола.

Начиная с последнего игрока и продолжая против часовой стрелки, каждый игрок берёт по 1 карте из ряда в центре стола на руку. Продолжайте, пока у каждого игрока не окажется в руке по 2 карты цивилизации.

Замешайте оставшиеся на столе карты I эры в соответствующую колоду. Не показывайте никому свои карты цивилизации, пока не разыграете их. Возьмите из колоды I эры 8 карт и разложите их случайным образом под нижней гранью поля строго под местами для карт.

- P. 54 мипла работников (6 разных типов).** Поместите по 1 жетону с соответствующим рисунком на все ячейки «0» диаграммы населения на каждом планшете игрока (по 6 разных миплов на планшет). Лишних миплов верните в коробку.

В течение игры, когда вы будете обучать работников, вы будете продвигать мипл соответствующей профессии на своей диаграмме в сторону увеличения номера ячейки. Таким образом, вы всегда сможете определить, сколько работников каких профессий есть в вашей цивилизации. Миплы не могут находиться на одной ячейке. Если ячейка, на которую вы хотите продвинуть определённого мипла, не пуста, то этот мипл сдвигает того, который занимает нужное место. (Т.е., увеличивая количество работников одной профессии, вы теряете работников другой профессии.) Ни один из миплов не может продвинуться дальше ячейки «0».

Если это ваша первая игра в Gentes, то игроки получают стартовый набор работников на основе таблицы, расположенной выше.

Если все игроки уже до этого играли в Gentes, то каждый сам выбирает 4 работников каких профессий он получит на старте (можно повторяться).

Q. Подготовка к продвинутой версии игры (опционально). Если вы являетесь опытными игроками в Gentes, то можете закрыть жетоном замка первое место «Сбора налогов» (которое приносит 4 монеты за 1 часы), сделав его, таким образом, недоступным для выбора, тем самым усложнив игру в целом.



Обзор игры

Игра в Gentes продолжается на протяжении 3 эр, что указано на треке раундов римскими цифрами.



Каждая эра состоит из 2 раундов, а каждый раунд из 2 фаз: фазы рассвета  (в которой вы будете совершать действия путём забирая жетоны действия с карты или размещения кубиков) и фазы заката  (в которой происходит возвращение жетонов на карту и совершение приготовлений к следующему раунду).

После 6 раундов игра заканчивается, а игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем.

Фаза рассвета

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки совершают свои ходы. В свой ход, если на вашем треке времени есть свободные места, вы обязаны совершить одно из доступных действий.

Вы не можете выбрать действие, для совершения которого у вас недостаточно свободных ячеек на треке времени. Также вы не можете совершить действие, если не в состоянии оплатить его совершение. Некоторые действия имеют помимо всего ещё и свои специфические требования, которые вы должны удовлетворить в полной мере, чтобы иметь возможность совершить такое действие.

Получение жетона действия

Чтобы совершить определённое действие с символом , вы берёте жетон этого действия с поля и помещаете его на свободную ячейку на вашем треке времени.



Затем вы оплачиваете совершение этого действия, стоимость указана непосредственно на жетоне действия.



Далее, вы размещаете указанное на жетоне действия количество жетонов часов на своём треке времени.



И только после этого совершаете выбранное действие.

Если вы не в состоянии удовлетворить все требования жетона действия, то вы не можете взять его.

Размещение кубиков



Чтобы совершить действие с символом , у вас должна быть возможность разместить на нём кубик из общего запаса. Такое действие может быть выполнено всего 1 раз за раунд, соответственно на нём может лежать максимум 1 кубик.

Такого рода действия вы можете найти в 2 местах:

- 1) На карте цивилизации, которую вы разыграли на одном из предыдущих ходов, лежащей перед вами лицом вверх.



- 2) В том же ряду, что и жетон города, который вы поместили на место ключевого города в один из предыдущих ходов.



В обоих случаях вы сначала платите столько монет и помещаете столько жетонов часов на трек времени, сколько указано на рисунке, а затем совершаете указанное действие и помещаете кубик на картинку, чтобы обозначить, что в текущем раунде это действие более недоступно. Если вы совершали действие одного из ваших ключевых городов, то вместо картинки поместите кубик к этому городу, чтобы показать, что он более не может быть использован в текущем раунде.

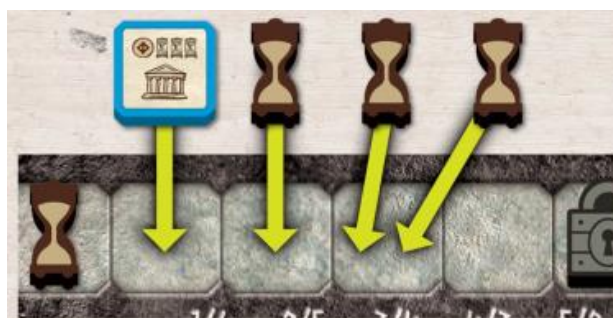
Многоразовые действия



Действия со значком  могут быть совершены сколько угодно раз за раунд, но по 1 за ход, они не требуют от вас размещения на них кубика или получения жетона действия.

Жетоны часов

Если вы хотите совершить действие, которое приносит вам 2 и более жетонов часов, вы можете разместить их на треке времени отдельно или попарно объединить в одной ячейке. Вы не можете добавлять жетоны часов в ячейки, которые уже чем-то заняты.



Пас

Вы не можете спасовать, пока на вашем треке времени свободна хотя бы одна ячейка. После паса вы не можете совершать никаких действия до окончания текущей фазы рассвета. То, что игроки могут совершить разное количество действий за ход, является нормальной ситуацией.

Модификаторы действий

Некоторые карты цивилизации и ряды ключевых городов содержат модификаторы действий. Рисунки таких модификаторов выделены особо.



Если у вас есть такая карта или город в соответствующем ряду, то вы можете использовать соответствующий модификатор.



Если на них есть символ , то они могут быть использованы только 1 раз за раунд. Не забудьте поместить кубик на такой модификатор или рядом с соответствующим жетоном города, чтобы обозначить, что в текущем раунде вы больше не можете его использовать. Если же у модификатора имеется символ , то вы можете использовать его в каждой подходящей ситуации.

Сборщик налогов



Получите монеты.

Поместите 1 жетон времени на трек времени и получите 4 монеты ИЛИ поместите 2 жетона времени на трек времени и получите 8 монет.

Лидер



Станьте следующим первым игроком.

Поместите жетон действия лидера на трек времени и получите 2 монеты. Вы станете новым первым игроком в фазе заката текущего раунда.

Философ



Увеличьте ваше население.

Обучите 1 или 2 работников, и отметьте это на вашей диаграмме населения, продвигая соответствующих миплов по рядам. Какие виды профессий доступны вам для обучения зависит от того, как расположены жетоны стоимости обучения, и от того, сколько монет вы заплатили за совершение этого действия.

Количество монет, которое вы должны потратить на действие, обычно зависит от того, какой жетон действия вы получаете. Вы не можете тратить больше или меньше, чем указано на жетоне, только если вы не берёте жетон действия, на котором указано иначе, или если вы не применяете модификатор, позволяющий тратить другую сумму денег.

Если вы обучаете только 1 работника, то найдите число монет, которое вы потратили на действие в верхнем ряду прайса. Выберите любой жетон под этим числом или слева от него. Обучите 1 работника соответствующей профессии и продвиньте его фишку на вашей диаграмме населения.



Если вы обучаете 2 работников, то найдите число монет, которое вы потратили на действие в нижнем ряду прайса. Выберите 2 любых жетона под этим числом или слева от него (можно выбрать 1 жетон дважды). Обучите 2 работников соответствующих профессии и продвиньте их фишки на вашей диаграмме населения.



После обучения вы должны изменить положение жетонов стоимости обучения работников, и тем самым изменить расценки на обучение людей конкретных профессий:

1) Удалите из ряда жетоны стоимости обучения, которые вы использовали.



2) Сдвиньте максимально влево оставшиеся жетоны.



3) Поместите удалённые жетоны на освободившиеся правые ячейки в ряду в порядке обратном тому, как они лежали до совершения вам действия философа.



Если вы обучаете работника, но следующая ячейка в ряду диаграммы населения занята другим миплом, то сдвиньте этого мипла на шаг назад, тем самым уменьшая количество соответствующих работников в вашей цивилизации.



Переписчик



Получите карты цивилизации.

Возьмите карты на руку, выбрав ОДНУ из опций, указанных на поле:



Если вы заплатили минимум 6 монет, то можете взять 1 любую карту цивилизации из стопки сброса.



ИЛИ если вы заплатили как минимум 10 монет, то можете взять 2 любые карты цивилизации из стопки сброса.



ИЛИ в зависимости от того, сколько монет вы потратили, вы можете взять 1, 2 или 3 карты цивилизации с рынка, находящегося под полем. Выберите в нижней части поля одну из ячеек покупки, на которой указано то количество монет, которое вы потратили на активацию данного действия. Затем возьмите с рынка указанное количество карт из разрешённой области рынка (строго под выбранной ячейкой или слева от неё). Вы можете брать любые карты из разрешённой области.

После того, как вы забрали необходимое число карт, вы должны сдвинуть оставшиеся карты максимально влево, а на освободившиеся места добавить новые карты из колоды карт цивилизации текущей эры. Если в колоде текущей эры не осталось карт, то места остаются пустыми до начала следующей эры.

Вы не обязаны забирать столько карт, сколько вам позволено свойством ячейки. Вы можете иметь на руке сколько угодно карт цивилизации, но помните, что в фазу заката вы получите штраф за каждую карту на руке, начиная с 4ой. Разыгранные карты, само собой, не учитываются в этом лимите.

Вы вправе в любой момент времени просматривать стопку сброса, а также колоду текущей эры, но после того, как вы её посмотрели, вы обязаны перемешать её.

Например, если вы заплатили за действие 8 монет, то вы можете:

А. Взять первые 3 карты с рынка.



В. Взять 2 любые карты с первых (слева) 6 мест на рынке.



С. Взять 1 любую карту с рынка.



Навигатор



Постройте город.

Поместите один из ваших жетонов города на одно из мест для городов на поле в зоне любого цвета () и с тем же символом ( ,  или ), что и жетон действия, который вы взяли. Если вы взяли жетон с  , то вы можете разместить жетон города в любом месте для города любой цветной зоны на поле.



Если вы строите город в одном из мест непосредственно на карте средиземного моря, в зелёной, оранжевой или жёлтой области, то вы немедленно активируете все ваши города в этой области (в том числе и новоразмещённый), получая указанные у городов бонусы.



Поместите кубик на одно из мест под



на вашем планшете, если возможно.



Поместите кубик на одно из мест под



на вашем планшете, если возможно.



Получите 5 монет.



Получите 2 ПО.

Когда все ваши 6 жетонов городов будут размещены на поле, вы получите верхний жетон дополнительных ПО из соответствующей стопки. Каждый игрок может иметь только 1 жетон бонусных ПО каждого типа.

С этого момента, когда вы будете совершать действие навигатора, вы можете перемещать один из уже находящихся на поле ваших жетонов города на новое место.

Ключевые города

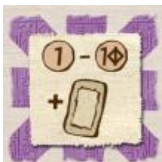
Если вы помещаете свой жетон города на одно из 9 мест ключевых городов, то вы сами выбираете регион какого цвета активировать, чтобы активировать все ваши города в этом регионе.



Наличие у вас ключевого города даёт вам доступ к действию или модификатору действия того ряда, в котором расположен ваш жетон города. Каждый жетон города позволяет вам получить бонус его ряда по 1 разу за раунд. Когда вы используете город для совершения действия или применения модификатора, поместите рядом с этим городом кубик, чтобы обозначить, что он более не доступен для использования в текущем раунде. Доступные действия и/или модификаторы показаны справа от городов.



Совершите действие переписчика стоимостью 6 монет и получите 1 жетон часов.



Вы можете применять этот модификатор, когда совершаете действие переписчика, чтобы решить, сколько монет вы на него потратите (1 - 10), вместо того, что указано на жетоне действия.



Совершите действие философа стоимостью 4 монеты и получите 1 жетон часов.



Вы можете применять этот модификатор, когда совершаете действие философа, чтобы решить, сколько монет вы на него потратите (1 - 8), вместо того, что указано на жетоне действия.



Вы можете применять этот модификатор, когда совершаете действие философа, чтобы обучить на 1 работника больше по правилам того жетона действия, который вы взяли (не тратя на это дополнительных монет). Т.о., вы можете обучить 2 работников, заплатив за 1, или 3 работников, заплатив за 2.



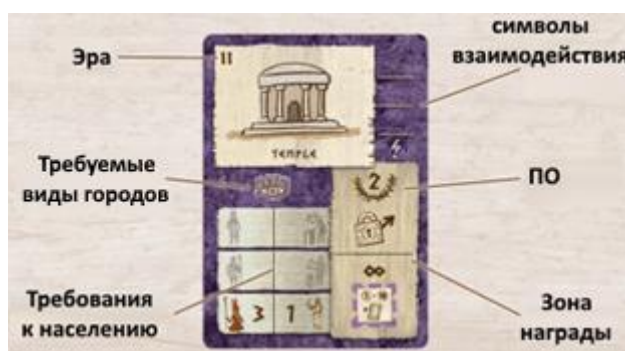
Вы можете применять этот модификатор, когда совершаете действие сборщика налогов, чтобы удвоить количество денег, которое вы получаете. (Может быть скомбинировано с картами цивилизации "Tenement" и "Well".)

Летописец



Разыграйте карту цивилизации.

Разыграйте с руки 1 карту цивилизации, требования которой вы способны удовлетворить.



Список требований приведён в левой части карты. Обычно от вас требуется иметь определённое число работников определённых профессий, а также наличие ваших жетонов городов на одном или нескольких местах для городов определённого типа. После розыгрыша карты вы получаете бонусы или штрафы, указанные в правой части карты. Вы не можете получить только часть бонусов/штрафов.

Символы взаимодействия

После получения бонусов/штрафов выберите 1 из символов взаимодействия () указанных справа от иллюстрации. Получите по 1 ПО за каждую разыгранную вами карту цивилизации (в том числе и непосредственно эту карту) с таким же символом.

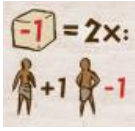
Помните, что символы взаимодействия присутствуют только на картах 1 и 2 эр.

Как только вы разыгрываете 8-ю карту цивилизации, получите верхний жетон бонусных ПО из соответствующей стопки.

После розыгрыша карты цивилизации вы также можете получить верхний жетон дополнительных ПО из стопки «населения», если у вас в сумме есть 18 работников. Перед получением этого жетона вы обязаны полностью отыграть свойство карты цивилизации, так как это может привести к тому, что вы перестанете удовлетворять требованию жетона.

Дополнительные возможности

Любое количество раз за ход вы можете вернуть в общий запас кубики с вашего планшета, чтобы сделать следующее:



- В любой момент времени вы можете вернуть кубики с вашего планшета с места под символом , чтобы ДВАЖДЫ обменять 1 работника одной профессии на 1 работника другой профессии. Сначала проведите целиком первый обмен, а только затем вы сможете применить опцию обмена ещё раз.



- Когда вы разыгрываете карту цивилизации, вы можете вернуть любое число кубиков с вашего планшета с места под символом , чтобы получить по 1 временному виртуальному работнику выбранной вами профессии (может потребоваться для выполнения требований розыгрыша карты) за каждый сброшенный кубик. Такой работник существует только в момент розыгрыша карты и никак не отмечается на диаграмме вашего населения. Также этот виртуальный работник не идёт в счёт требования жетона дополнительных ПО из стопки «населения».



- В любой момент времени вы можете вернуть 3 кубика с любых мест на вашем планшете, чтобы обучить 1 работника любой профессии. Не забудьте отметить это на диаграмме населения.

Жетоны дополнительных ПО

В фазе рассвета, если вы отвечаете некоторым требованиям после совершения действия, вы можете взять верхний жетон дополнительных ПО из соответствующей стопки и сразу отметить приносимые им ПО (8 ПО для игрока, первым выполнившего требования конкретного типа жетонов, 4 ПО для всех следующих). У вас может быть только 1 жетон одного типа.



- Разыграть 8 карт цивилизации**

Получите этот жетон после выполнения действия летописца, которым вы разыгрываете 8-ю карту цивилизации.



- Иметь 18 работников**

Получите этот жетон, когда ваше население будет составлять 18 работников (не учитывайте виртуальное население с карт цивилизаций или от дополнительных возможностей).



- Построить все 6 городов**

Получите этот жетон, после того, как завершите действие навигатора, которым вы строите свой 6-й город.

Фаза заката



В фазе заката вы обновите свой планшет, а также отыграете свойства карт цивилизации с символом . Эту фазу можно отыгрывать одновременно, помогая друг другу. Если это ваша первая игра, мы советуем отыгрывать эту фазу для каждого игрока отдельно в любом порядке.

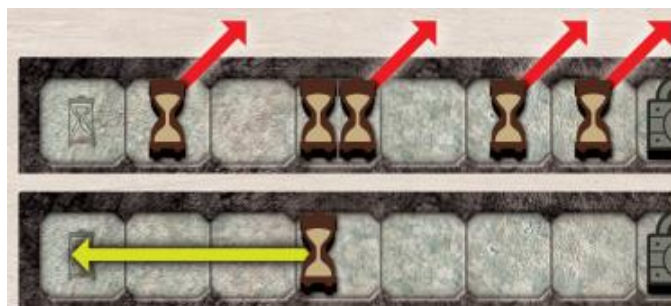


1. Сбросьте жетоны действий, жетоны времени и кубики.

Верните все жетоны действия с вашего трека времени на их начальные позиции.



Удалите по 1 жетону часов с каждой ячейки трека времени, где они есть. Оставшиеся жетоны сдвиньте максимально влево. Таким образом, если у вас были ячейки, содержащие 2 жетона часов, они остаются недоступными на следующий раунд.



Верните все кубики с игрового поля и карт цивилизации в общий запас.



Не снимайте никакие кубики с вашего планшета!!!

2. Определите нового первого игрока.



Если вы взяли (а затем вернули) жетон действия лидера в этом раунде, то заберите жетон первого игрока. Если никто из игроков не брал жетон действия лидера, то жетон первого игрока остаётся у его текущего владельца.

3. Продвиньте маркер раунда, проверьте, не наступил ли конец эры.



Продвиньте маркер раунда на 1 шаг вправо. Если маркер переместился в новую эру (I, II, III), то возьмите все оставшиеся карты цивилизации соответствующей колоды и с рынка и поместите их в стопку сброса. Возьмите колоду цивилизации приходящей эры и пополните её картами рынок карт цивилизации (8 шт).

При наступлении новой эры каждый игрок убирает по 1 жетону замка с трека времени на своём планшете, если они ещё остались.



Если у вас на планшете к этому моменту уже нет жетонов замков, то вы можете поместить 1 кубик в зону под значком  или  по своему выбору.



Если вы не можете продвинуть маркер раунда, так как он уже находится на последней (6) ячейке трека раундов, то игра закончится после окончания текущей фазы заката и вы будете должны провести итоговый подсчёт ПО.



4. Активируйте города и карты цивилизации.

Выберите по 1 вашему жетону города в каждом регионе (по цветам) карты средиземноморья на игровом поле и получите награду, указанную рядом с ним.



Если у вас есть карты цивилизации со значком , то вы можете активировать свойство, указанное под значком.



Вы можете активировать свойства карт и получать бонусы от городов в любом порядке.



5. Проверьте, не превысили ли вы лимит карт на руке.

Если у вас на руке более 3 карт цивилизации, то вы должны получить штраф: по 1 жетону часов на свой трек времени за каждую карту, начиная с 4ой. Если вы получаете более 1 жетона часов, то можете скомпоновать их парами, чтобы они заняли на треке времени меньше места.

Итоговый подсчёт ПО

Итоговый подсчёт происходит сразу после окончания 6 раунда (обеих его фаз). Побеждает игрок, набравший больше всех ПО. В случае ничьи, выигрывает игрок, у которого разыграно больше карт цивилизации. Далее идёт проверка по количеству оставшихся в личном запасе монет. Если и монеты не помогли, то все участвующие в ничье игроки объявляются победителями.



- Разыграйте карты, требования которых вы в состоянии удовлетворить. Карты разыгрываются по одной за раз, вы получаете половину указанных в зоне бонуса/штрафа ПО (с округлением вверх, для каждой карты отдельно). Вы можете тратить кубики с планшета между розыгрышами карт, чтобы удовлетворить требования конкретной карты. Вы не получаете никаких бонусов и штрафов с разыгранной карты, кроме ПО. Также вы не получаете никаких жетонов бонусных ПО при розыгрыше карт цивилизации таким способом.



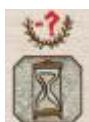
- Потеряйте ПО за все оставшиеся у вас на руках карты цивилизации в размере половины от указанных в зоне бонуса/штрафа ПО (с округлением вверх, для каждой карты отдельно).



- Получите по 1 ПО за каждые 2 кубика у вас на планшете.



- Получите по 1 ПО за каждые 10 монет в вашем личном запасе.



- Потеряйте ПО если на вашем треке времени остались жетоны часов.

Количество жетонов часов	1	2	3	4+
Вычитаемые ПО	-2 ПО	-4 ПО	-8 ПО	-16 ПО

Правила для двух игроков

На первом шаге подготовки в игре разместите поле стороной «1-2P» вверх.

После того, как оба игрока выбрали свои стартовые карты, верните оставшиеся на столе карты в **коробку**, а не в колоду карт цивилизации I, как обычно. Затем верните в коробку по 2 верхние карты из колод I, II и III эр, не смотря на них. Удалённые карты не принимают участия в игре, и вы не можете их смотреть в течение игры. Также вы не можете просматривать колоды карт цивилизаций, как бы вы могли это делать при игре втроём или вчетвером. Если это ваша первая игра в Gentes, то мы советуем игрокам взять карты в соответствии с табличкой из основных правил, после чего верните в коробку 4 верхние карты из колоды I эры и по 2 карты из колод II и III эр.

Фаза расцвета

В начале каждой фазы расцвета помещайте по 1 кубик на 4 карты, которые лежат лицом вверх на рынке карт цивилизации (под нижней границей поля), над которыми на поле изображён кубик. Если вы забираете карту с кубиком, просто верните кубик в общий запас. Если карта с кубиком должна сместиться влево при обновлении рынка, то кубиком переезжает вместе с ней.



Фаза заката

В начале каждой фазы заката, верните с рынка в коробку все карты цивилизации, на которых есть кубик. Кубики с этих карт возвращаются в общий запас. После всего сдвиньте оставшиеся на рынке карты максимально влево и пополните рынок по обычным правилам.



Ещё немного изменений

На стороне поля для 1-2 игроков, на местах для постройки некоторых ключевых городов указаны 2 значка типов городов. При постройке города вы используете любой из 2 представленных значков типа города. А если у вас город построен на таком месте, то для требований розыгрыша карт цивилизации считается, что он является городом обоих представленных типов.

Правила для соло-игры.

На первом шаге подготовки в игре разместите поле стороной «1-2Р» вверх.

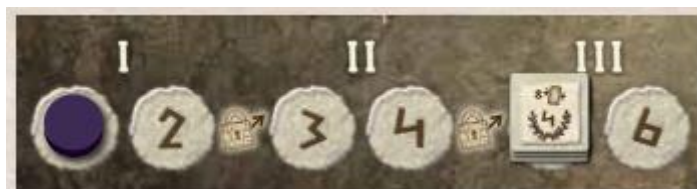
Выложите 6 верхних карт из колоды карт цивилизации I эры на стол лицом вверх. Возьмите себе любые 2 из них, а остальные 4 верните в коробку, затем верните в коробку ещё по 2 карты из колод карт цивилизации I, II и III эр (не смотря на них). Убранные в коробку карты, не участвуют в игре, вы не можете на них смотреть в течение игры. Также вы не можете просматривать колоды карт цивилизаций, как бы вы могли это делать при игре втроём или вчетвером.

Используйте в игре только следующие 8 жетонов действий, остальные верните в коробку:



Поместите указанный слева жетон на место для жетона действия лидера. Этот жетон будет считаться жетоном «любого действия». Когда вы его берёте, то можете выполнить любое действие (а не только действие навигатора), уплатив 6 монет и получив 2 жетона часов.

Поместите жетоны бонусных ПО со значением «8 ПО» на их обычные места на поле. Поместите по 1 жетону дополнительных ПО каждого типа со значением «4 ПО» на ячейку «5» трека раундов.



Фаза расцвета

В начале каждой фазы расцвета помещайте по 1 кубик на 4 карты, которые лежат лицом вверх на рынке карт цивилизации (под нижней границей поля), над которыми на поле изображён кубик. Если вы забираете карту с кубиком, просто верните кубик в общий запас. Если карта с кубиком должна сместиться влево при обновлении рынка, то кубиком переезжает вместе с ней.



Далее, поместите кубик на третий слева жетон стоимости обучения (над местом для этого жетона на поле изображён небольшой значок кубика с надписью «1р»). Если вы обучаете человека профессии, на жетоне стоимости обучения которой лежит кубик, просто верните этот кубик в общий запас. Если жетон стоимости обучения с кубиком должен сдвинуться влево, то кубик сдвигается вместе с ним.

В начале фазы расцвета 5 раунда, замените оставшиеся на поле жетоны дополнительных ПО со значением «8 ПО», на соответствующие жетоны со значением «4 ПО». Лишние жетоны «4 ПО» верните в коробку.

Фаза заката

В начале каждой фазы заката, верните с рынка в коробку все карты цивилизации, на которых есть кубик. Кубики с этих карт возвращаются в общий запас. После всего сдвиньте оставшиеся на рынке карты максимально влево и пополните рынок по обычным правилам.



Ещё немного изменений

На стороне поля для 1-2 игроков, на местах для постройки некоторых ключевых городов указаны 2 значка типов городов. При постройке города вы используете любой из 2 представленных значков типа города. А если у вас город построен на таком месте, то для требований розыгрыша карт цивилизации считается, что он является городом обоих представленных типов.

Окончание соло-игры

После завершения 6 раунда и проведения итогового подсчёта ПО, найдите свой результат в табличке, приведённой ниже, и определите свой уровень игры.

ПО	Результат
0-70 ПО	Вам нужно больше тренироваться! Срочно переиграйте и не останавливайтесь, пока не наберёте более 70 ПО!
71-80 ПО	Поселенец
81-90 ПО	Вождь
91-100 ПО	Военачальник
101-110 ПО	Знать
111-120 ПО	Монарх
121-130 ПО	Император
131-140 ПО	Бессмертный
141- ПО	Божество