



Орошение I

GROWTH

Разместите случайный неподкреплённый район на клетке, прилегающей к дружественному городу с наибольшей сложностью рельефа; при ничьей — ближе всего к наибольшему количеству подкреплённых жетонов контроля. Если при этом заменяется существующий жетон контроля, верните его в запас игрока.

Затем подкрепите 5 жетонов контроля игрока; если был размещён район — подкрепите 2 жетона. Подкрепляйте жетоны контроля, ближайшие к варварам и/или вражеским клеткам; при ничьей — с наибольшей сложностью рельефа.

Если район не был размещён и не было подкреплено ни одного жетона контроля, замените эту карту на «Инженерию»

 Подкрепить 1 жетон контроля



Инженерия II

GROWTH

Разместите случайный неподкреплённый район на клетке, прилегающей к дружественному городу с наибольшей сложностью рельефа; при ничьей — ближе всего к наибольшему количеству подкреплённых жетонов контроля. Если при этом заменяется существующий жетон контроля, уберите его и разместите на неподкреплённой стороне на клетке, прилегающей к району с наибольшей сложностью рельефа. Если вы не можете разместить этот жетон, уберите его с поля.

Затем подкрепите 5 жетонов контроля игрока; если был размещён район — подкрепите 3 жетона. Подкрепляйте жетоны контроля, ближайшие к варварам и/или вражеским клеткам; при ничьей — с наибольшей сложностью рельефа.

Если район не был размещён и не было подкреплено ни одного жетона контроля, замените эту карту на «Санитарию».

 Подкрепить 1 жетон контроля



Санитария III

GROWTH

Разместите случайный неподкреплённый район на клетке, прилегающей к дружественному городу с наибольшей сложностью рельефа; при ничьей — ближе всего к наибольшему количеству подкреплённых жетонов контроля. Если при этом заменяется существующий жетон контроля, уберите его и разместите на подкреплённой стороне на клетке, прилегающей к размещённому району с наибольшей сложностью рельефа. Если вы не можете разместить этот жетон, уберите его с поля.

Затем подкрепите 5 жетонов контроля игрока; если был размещён район — подкрепите 4 жетона. Подкрепляйте жетоны контроля, ближайшие к варварам и/или вражеским клеткам; при ничьей — с наибольшей сложностью рельефа.

 Подкрепить 1 жетон контроля



Глобализация IV

GROWTH

Разместите случайный неподкреплённый район на клетке, прилегающей к дружественному городу с наибольшей сложностью рельефа; при ничьей — ближе всего к наибольшему количеству подкреплённых жетонов контроля. Если при этом заменяется существующий жетон контроля, верните его в запас игрока.

Затем разрешите эффекты всех районов этого игрока.

Затем подкрепите 5 жетонов контроля игрока. Подкрепляйте жетоны контроля, ближайшие к варварам и/или вражеским клеткам; при ничьей — с наибольшей сложностью рельефа.

 Подкрепить 1 жетон контроля



Каменная Кладка I

MILITARY

Переместите свою армию до 3 клеток в направлении ближайшей цели. Боевая сила игрока равна 5.

Порядок приоритета целей:

1. Варвар
2. Вражеский город с защитой < 5
3. Вражеский район
4. Вражеская армия с защитой < 3
5. Вражеский жетон контроля

При ничьей: ближайший, затем с наименьшей защитой.



 Переброс/+1 к боевой силе



Железная Промышленность II

MILITARY

Переместите свои армии до 4 клеток в направлении ближайшей цели. Боевая сила игрока равна 6, или 8, если атакует варвара.

Порядок приоритета целей:

1. Неуправляемый форт
2. Варвар
3. Вражеский форт с защитой < 7
4. Вражеский город с защитой < 7
5. Вражеский район
6. Вражеская армия
7. Вражеский жетон контроля

При ничьей: ближайший, затем с наименьшей защитой.

 Переброс/+1 к боевой силе



Массовое Производство III

MILITARY

Переместите свои армии до 5 клеток в направлении ближайшей цели; армии могут перемещаться по воде. Боевая сила игрока равна 7.

Порядок приоритета целей:

1. Неуправляемый форт
2. Вражеский форт с защитой < 9
3. Варвар, прилегающий к дружественной клетке
4. Вражеский город с защитой < 9
5. Город-государство
6. Вражеский район
7. Вражеская армия
8. Вражеский жетон контроля

При ничьей: ближайший затем с наименьшей защитой.

 Переброс/+1 к боевой силе



Авиация IV

MILITARY

Переместите свои армии до 5 клеток в направлении ближайшей цели; армии могут перемещаться по воде. Боевая сила игрока равна 8.

Порядок приоритета целей:

1. Неуправляемый форт
2. Вражеский форт с защитой < 11
3. Варвар, прилегающий к дружественной клетке
4. Вражеский город с защитой < 11
5. Город-государство
6. Вражеский район
7. Вражеская армия
8. Вражеский жетон контроля

При ничьей: ближайший, затем с наименьшей защитой.

 Переброс/+1 к боевой силе



Civilization: A New Dawn – Дополнение Terra Incognita

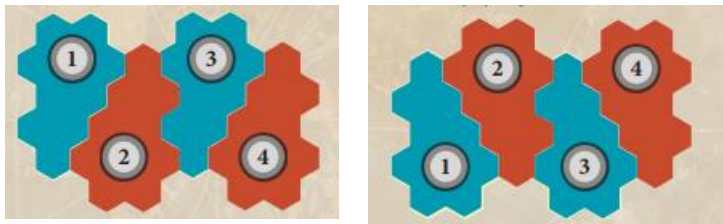
Правила для соло-режима

Сетап

Игрок выбирает цивилизацию согласно правилам соло режима и берёт уникальную карту фокуса, связанную с этой цивилизацией. Автоматический противник (АП) не использует уникальные карты фокуса. При настройке карты используйте следующие правила

Бросьте кубик, чтобы решить, использовать ли сторону А или В плиток.

Возьмите случайно выбранный тайл столицы и три случайно выбранных других тайла и создайте карту следующим образом: столица АП помещается в позицию 2, как показано ниже. Эти 4 тайла считаются «основными» для целей создания карты.



- Бросьте ещё один кубик и поместите тайл крепости в одну из 5 возможных позиций так, чтобы крепость имела по крайней мере одну сторону, примыкающую к тайлу столицы АП. Тайл крепости должен иметь по крайней мере 2 стороны, соприкасающиеся с «основными» тайлами.
- После этого игрок следует правилам создания карты, изложенным в дополнении Terra Incognita.

Civilization: A New Dawn – Дополнение Terra Incognita

Правила для соло-режима

ИССЛЕДОВАНИЕ

- АП не исследует. Однако игрок может исследовать согласно правилам дополнения Terra Incognita.

БОЙ

- Следуйте правилам боя, как указано в соло правилах, до шага 4 «Потратить торговые жетоны».
- В бою против неуправляемого форта или варвара АП предпочитает тратить торговые жетоны в следующем порядке предпочтений
 - Получить бонус +1 к боевой силе, если, сделав это, у него окажется достаточно торговых жетонов, чтобы выиграть бой.
 - Перебросить кубик, если он не может выиграть, потратив жетоны, как указано в 1 шаге выше, но может выиграть, выбросив более высокое значение. После переброса кубика вернуться к шагу 1 выше.
 - Если АП не может выиграть, используя торговые жетоны, как указано в шагах 1 или 2, он не тратит больше жетонов и проигрывает бой.
- В бою между АП и игроком игрок всегда принимает решение о трате торговых жетонов первым, даже если он является защитником.
- После того как игрок завершит трату своих торговых жетонов, АП следует шагам 1-3 выше при принятии решения о тратах своих торговых жетонов.

ПРИМЕЧАНИЕ: ФОРТ = Крепость
Укрепить = Подкрепить=Усилить

Civilization: A New Dawn – Дополнение Terra Incognita

Правила для соло-режима

Формы правления

- Когда указатель события переходит на значок Формы правления АП выбирает значок формы правления, соответствующий карте фокуса в его первом самом левом слоте.
- Когда карта фокуса с жетоном Формы правления достигает пятого слота, она получает следующий бонус, соответствующий количеству стрелок на жетоне Формы правления. Жетон остаётся на карте при сбросе
 - Наука - получить 1 дополнительное очко на шкале технологий.
 - Культура - разместить 2 дополнительных неусиленных жетона контроля
 - Рост - усилить 2 дополнительных жетона контроля.
 - Индустрия - снизить стоимость чуда на 1 .
 - Экономика - передвинуть караваны на 2 дополнительных клетки.
 - Армия - получить 2 дополнительных переброса / +1 в бою.

РАЙОНЫ

- АП размещает районы в соответствии с правилами на его карте «Рост». Районы выбираются случайным образом перед размещением.
- Когда указатель события достигает значка района, АП получает 2 жетона фокуса за каждый район на поле, и они размещаются по одному на карту фокуса с наименьшим количеством торговых жетонов при равенстве - на самую верхнюю карту в ряду фокусов.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

ЦЕЛИ

- Либо удалите карты целей «Экспансионист» и «Губернатор» из игры до шага 10 сетапа,
- Либо, при разрешении Идустриальной карты АП и размещении города, АП отдаёт предпочтение тайлам с природными чудесами и ресурсами, на которых у него ещё нет города, по сравнению с любыми другими вариантами. АП также увеличивает максимальное расстояние размещения городов от дружественной клетки на 2 клетки.

РАЗРЕШЕНИЕ НИЧЬИХ – ПОРЯДОК ПРИОРИТЕТОВ АП

- Если после определения порядка приоритетов для АП остаётся более одного варианта, бросьте кубик, чтобы разрешить оставшиеся ничьи.