

# ПРАВИЛА СОЛО-РЕЖИМА ТЕОКРАТИЯ

## СОСТАВ СОЛО-ИГРЫ

### 26 карт инопланетного разума



### Планшет инопланетного разума



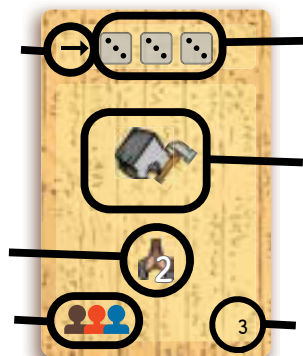
Оборотная сторона

(двусторонний)

## ИНОПЛАНЕТНЫЙ РАЗУМ

Инопланетный разум (далее **ИР**) – это виртуальный, но весьма серьёзный соперник. Инопланетный разум может предстать в формах 3 разных пришельцев (или богов, если вам угодно) с разными стилями игры. Вы можете играть против ИР на стандартном или повышенном уровне сложности. Также с ИР можно играть не только в соло-режиме, но и с другими игроками.

### Структура карты ИР



**Стрелка** показывает, какую карту играет ИР и с какой стороны он берёт кубик (и при необходимости жетон пирамиды). Стрелка может находиться слева или справа.

**Очки поклонения**, которые получает ИР.

Указывает на колоду стиля ИР, в которой используется эта карта.

**Кубик**, который ИР берёт из таблицы действий.

**Действие**, которое выполняет ИР. Может не соответствовать обычному действию для кубика, который использует ИР.

**Номер карты** помогает при составлении колоды ИР.

## ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Подготовьте поле по обычным правилам со следующим изменением. Во время **шага 6** расставьте крепости и здания цивилизаций в порядке, рекомендованном в основных правилах. Во время **шага 16** уберите **1 любой повторяющийся жетон пирамиды** — должно остаться 12 жетонов.

## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- **ИР** считается ещё одним игроком. До того, как вы и другие игроки выберете цвет, определите стиль игры ИР и соответствующий ему цвет. Составьте колоду карт ИР: в неё должны войти карты с номерами от 1 до 20, на которых в нижнем левом углу указан выбранный для ИР цвет. **ИР** будет использовать компоненты и гексы поля выбранного для него цвета.
- Положите рядом с игровым полем **планшет ИР** стороной с выбранной вами сложностью вверх. Перемешайте колоду карт ИР и положите её лицевой стороной вниз в крайнюю левую ячейку **планшета ИР**.

Разместите по 3 случайных жетона пирамиды лицевой стороной вверх слева от ряда каждой цивилизации, как показано на рисунке справа.



- **ИР** пользуется всеми жетонами преобразования своего цвета с начала игры.
- Вы и другие игроки должны выбрать по одному из оставшихся цветов и выполнить **шаги 17 и 18** подготовки. В 1-м раунде **ИР** будет ходить **последним**, и он не получает начальные очки космо, так как энергия космо не понадобится ИР в ходе игры.
- Во время **шага 19** вытащите из мешка 1 кубик, чтобы определить, **дом** какой цивилизации **ИР** построит на **своём гексе**. Затем верните кубик в мешок и закончите подготовку по обычным правилам.

## ПРАВИЛА СТАНДАРТНОГО УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

- **ИР не получает** и **не использует** очки космо, скверны и эффекты карт бонусов раунда.
- **ИР не получает** бонусы за совпадение цвета кубика и цивилизации, а также **игнорирует** ограничение на размещение подряд кубиков с одинаковыми значениями в ряду действий цивилизации.
- **ИР игнорирует** правило, запрещающее размещать в ряду одной цивилизации больше 3 кубиков, и, таким образом, **ИР может** разместить 4-ый и последующие кубики в одном ряду.
- Когда **игрок** выполняет действие, эффект которого влияет на **ИР**, следуйте обычным правилам (например, в случае с получением компенсации).
- У **ИР** нет карт в руке. Если **ИР** должен получить карту силы, такая карта отправляется в сброс.
- Выбирая цивилизацию, если не указано иное, **ИР** следует обычному порядку выбора по часовой стрелке: пурпурная, бирюзовая, фиолетовая, розовая.
- Выбирая гекс или здание, **ИР** всегда выбирает ближайšie к крепости цивилизации, действие которой он выполняет.
- Когда **ИР** выбирает цель для атаки или преобразования, в приоритете нейтральные гексы (1. зелёные равнины и 2. жёлтые пустыни) и только затем гексы игроков.

- Когда **ИР** устраивает **праздник**, он тратит кристаллы в следующем порядке: кристаллы своего цвета, нейтральные (зелёные и цветов, не выбранных игроками), кристаллы цветов игроков, осквернённые кристаллы (чёрные).
- Если **ИР** уже построил 3 **пирамиды** (или 2, если вы играете с ИР не в соло-режиме) и открывается карта ИР с действием «построить пирамиду», эта карта **немедленно сбрасывается** и открывается новая.
- Если **ИР** должен, но не может выполнить действие карты (например, все доступные здания указанного типа построены, или в гарнизоне цивилизации нет воинов, чтобы отправиться на войну), такая карта сбрасывается. Оставшиеся карты сдвигаются вправо, чтобы освободилась ячейка справа от колоды карт ИР. Откройте новую карту и определите, какую карту должен сыграть ИР. *Если вы открыли ещё одну карту ИР, которая также не может быть сыграна, повторите описанный выше шаг, и так до тех пор, пока не откроется карта, действие которой ИР сможет выполнить.*

### Стили игры ИР:

Зеврон — : сбалансированный

Ори — : ориентирован на праздники

Нокс — : ориентирован на войну

## ПРАВИЛА ПОВЫШЕННОГО УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

Соблюдаются все правила стандартного уровня сложности со следующими изменениями.

- Если **ИР** должен получить карту силы, он получает **1 очко поклонения** от цивилизации, которая позволила ему получить карту силы.
- Когда **ИР** выбирает цель для атаки или преобразования, он сперва пытается атаковать игроков, а затем нейтральные гексы.

- Когда **ИР** тратит кристаллы на **праздник**, он делает это в следующем порядке: кристаллы своего цвета, нейтральные (зелёные и цветов, не выбранных игроками), осквернённые кристаллы (чёрные), кристаллы цветов игроков.

Если несколько игроков играют с ИР в режиме повышенной сложности, смотрите на странице 2 красную рамку с важной информацией.

- Если один из жрецов находится на последнем делении **шкалы поклонения ИР** и должен продвигаться дальше на любое количество делений, вместо этого **другой жрец ИР**, находящийся на самом низком делении, делает 1 шаг вперёд. Если таких жрецов несколько, при выборе жреца следуйте обычному порядку выбора цивилизаций по часовой стрелке: пурпурная, бирюзовая, фиолетовая, розовая.

- Когда **ИР** строит **пирамиду**, он дополнительно убирает 1 из зданий игрока с гекса, соседствующего с этой пирамидой.
- Получая **очки поклонения** за карты действия «Праздник», **ИР** также получает по **1 очку поклонения** за каждую **пирамиду** этой цивилизации на **своих гексах**.

## Ход игры

Количество раундов и ходов не меняется: 4 раунда, в каждом из которых игрок и ИР делают по 3 хода (если несколько игроков играют с ИР, то 5 раундов и по 2 хода в каждом).

**ПОДГОТОВКА К РАУНДУ** и сам раунд проходят по обычным правилам со следующими дополнениями.

**Важно.** ИР считается игроком, поэтому цивилизации не будут расширяться на его гексы во время подготовки к раунду.

- Откройте **2 верхние карты** из колоды **карт ИР** и положите их в ячейки с символами **→** и **←** на **планшете ИР**.
- В **1-м раунде ИР** делает ход **последним**. В течение игры ИР может получить **жетон первого игрока**. В последующих раундах первый игрок определяется по обычным правилам.

- Когда наступает ход **ИР**, откройте **верхнюю карту** из стопки **карт ИР** и положите её в пустую ячейку на **планшете ИР**. Изображение стрелки на **этой** карте указывает, какую из 2 карт в ячейках с символами **→** и **←** ИР должен сыграть в этот ход. Если стрелка слева, ИР играет левую карту, а если стрелка справа – правую.
- После того как **ИР** применил все эффекты, сыгранная карта убирается из игры, а оставшиеся карты сдвигаются вправо, чтобы освободить ячейку рядом с колодой. В следующий ход ИР снова сыграет 1 из 2 карт в обозначенных ячейках.
- Раунд продолжится, пока каждый игрок не сделает нужное количество ходов в зависимости от количества игроков.
- Перед началом следующего раунда **замешайте** 2 оставшиеся на **планшете ИР** карты в его колоду. **Примечание.** Сыгранные **ИР** карты удаляются из игры и не замешиваются обратно в его колоду!

## Ход ИР

Чтобы выполнить ход **ИР**, примените сверху вниз все эффекты карты, которую играет ИР.

- В соответствии с **символом кубика** возьмите 1 кубик с таким же значением из **таблицы действий**. Если в таблице несколько подходящих кубиков, возьмите первый доступный, начиная со стороны, на которую указывает **стрелка** на карте.
- Если в таблице нет кубика с нужным значением, возьмите кубик **со значением «б»** (со стороны **стрелки**). Если кубиков со значением «б» тоже нет, возьмите кубик с **ближайшим значением** к указанному на карте. Если таких кубиков несколько, выберите кубик с более высоким значением. Поменяйте значение кубика на указанное **на сыгранной ИР карте**.
- **Разместите кубик** в ряду **цивилизации его цвета**, заняв первую доступную ячейку слева.
- Выполните действие, указанное **на сыгранной ИР карте** (может отличаться от действия, связанного со значением кубика).
- В конце своего хода **ИР** получает указанное на карте количество **очков поклонения**, продвигая жреца цивилизации, от имени которой он сейчас действовал, на необходимое количество делений на **планшете поклонения**. В случае если **ИР** выполнял действие «Праздник», количество получаемых им **очков поклонения** равно **размеру цивилизации** (на сложном уровне также учитывается количество пирамид, подробнее см. выше).



**ИР** получает **жетон первого игрока следующего раунда** и **карту конца раунда**, эффект которой срабатывает как обычно. Если кто-то из игроков уже забрал **карту конца раунда**, сбросьте верхнюю карту из стопки карт силы, как если бы **ИР** должен был её получить.



Если действием карты является **строительство**, разместите указанное на карте здание на **свободном гексе ИР**, который находится ближе всего к крепости цивилизации, действие которой выполняет ИР, и соседствует с гексом, на котором есть одно из её зданий: крепость, пирамида, фабрика, казарма, дом. Если подходящего гекса нет, **ИР преобразует** ближайший подходящий гекс по обычным правилам.



При **строительстве фабрики** или **казармы** ИР улучшает ранее построенный **дом** на своём гексе, если такой есть. Если у цивилизации нет **дома**, ИР сразу строит **фабрику** или **казарму** на ближайшем подходящем свободном **своём гексе**.

При **строительстве пирамиды**, если у цивилизации есть построенное здание на **гексе ИР**, он **улучшает** его до пирамиды. Если таких зданий несколько, приоритет отдаётся **казарме** затем **фабрике** и потом **дому** . Если у цивилизации нет зданий на **гексе ИР**, ИР сразу строит **пирамиду** на ближайшем подходящем свободном **гексе ИР**. Другие здания при этом **не убираются** с игрового поля. Затем ИР **сбрасывает первый доступный жетон пирамиды** возле ряда цивилизации, для которой он только что построил пирамиду. Выбор жетона зависит от направления **стрелки** на карте ИР.



**Выполняя действие «Война»**, ИР использует максимальное доступное количество воинов в гарнизоне цивилизации для определения цели. Для атаки **монстра** — 1 воин, **дома** — 2 воина, **фабрики** или **казармы** — 3 воина. Определив в зависимости от приоритета цель, ИР ищет соответствующий объект ближайший к крепости атакующей цивилизации. Направление поиска зависит от направления **стрелки** на карте: по часовой стрелке или против часовой стрелки. Приоритет целей зависит от выбранного уровня сложности (подробнее смотрите на стр. 1), а также он может меняться при разном количестве игроков (смотри важную информацию ниже).



Когда **ИР** устраивает **праздник**, **размер цивилизации** подсчитывается по обычным правилам, а затем **ИР** тратит необходимое количество кристаллов из области этой цивилизации, размещая их на странице её хроники.

*Порядок, в котором ИР тратит кристаллы, зависит от выбранного уровня сложности (подробнее смотрите на стр. 1), также он может меняться при разном количестве игроков.*

Если кристаллов недостаточно, **ИР** тратит все доступные кристаллы, и всё равно устраивает праздник!

### ФАЗА РАЗВИТИЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ

В этой фазе **ИР** всегда получает по 1 **очку поклонения** от каждой цивилизации **кроме** той, под областью которой лежит **пустая** карта развития, и **не получает** очки поклонения, которые мог бы получить во время активации эффектов карт развития.

В конце игры **ИР** подсчитывает очки по обычным правилам. При подсчёте **ПО за жрецов**, если ИР должен выбрать и убрать 1 из нескольких жрецов, продвинувшихся дальше всех, уберите того жреца, который принёс бы ИР меньше очков.

### Важно. Если несколько игроков играют с ИР, примените следующие изменения.

- На высоком уровне сложности, когда ИР строит пирамиду, он уничтожает все соседние с пирамидой здания на гексах других игроков, если такие есть.
- При выполнении действия «Праздник», если ИР достаточно нейтральных зелёных (и чёрных) кристаллов, чтобы устроить праздник, он тратит только их. Если ему нужны ещё кристаллы, он тратит все кристаллы цветов игроков, даже если их больше, чем нужно.
- При выполнении действия «Война», если на гексах нескольких игроков есть здания атакующей цивилизации, ИР атакует здание на гексе игрока, у которого наибольшее количество очков поклонения от атакующей цивилизации. Если таких игроков несколько, бросьте кубик, чтобы решить, кого атакует ИР (игроки сами выбирают определяющее значение: меньшее или большее).