

Through the Ages - Version solo par Tom

Mise en place

1. Le joueur joue contre un adversaire fictif : le Rival. Utiliser les règles de mise en place pour 2 joueurs. Le joueur peut jouer en premier ou dernier.
2. Le rival utilise les indicateurs de points de culture (PC) et de force uniquement. Il n'utilise que les cartes militaires.
3. Préparer la pile de cartes civiles : utiliser les cartes pour 2 joueurs
 - I. Antiquité : Enlever 3 cartes aléatoirement (faces cachées).
 - II. Age I, II, III : Enlever 9 cartes de chaque âge (faces visibles).
 - Ne pas enlever la même carte 2 fois.
 - Ne pas défausser plus d'une merveille et plus de deux dirigeants par âge.
4. Evènements de l'âge III
 - I. Piochez 4 évènements de l'âge III aléatoirement et ajouter « l'impact de la force. » Les autres évènements retournent dans la pile de l'âge 3, mais n'ont aucun effet s'ils sont révélés.
 - II. Lors du décompte pour le score final, le rival gagne 60 points pour l'ensemble des 4 évènements.
 - III. Ajouter le score pour "l'impact de la force" pour le rival comme d'habitude
5. L'objectif est d'avoir plus de culture que le rival.

1er tour

1. Le rival va enlever une carte civile s'il joue en premier, 2 s'il joue en dernier.
2. Le rival défausse en priorité les cartes dirigeants ou merveilles les plus à gauche de la rangée.

Tour du joueur

1. Suivre l'ordre normal des phases.
2. Mise à jour de la rangée de cartes :
 - I. Défausser les 4 premières cartes
 - II. Enlever éventuellement une carte supplémentaire :
Regarder la première carte de la pile de cartes civiles, enlever la carte du même type la plus à gauche. Si il n'y en a pas, n'en enlever aucune.
3. Glisser à gauche et compléter comme d'habitude

Généralités sur le rival

1. Le rival ne possède que des cartes tactiques tirées des paquets militaires. Il y pose des cubes jaunes, cela représente ses unités et donc sa force..Il peut avoir plusieurs cartes Tactiques à la fois.

2. Le rival commence avec la tactique "Cavalerie légère" et une unité dessus (y placer un cube jaune).
 - I. 1 cube sur une carte tactique donne au rival une force équivalente à la plus petite valeur indiquée. S'il n'y a qu'une seule valeur sur la carte, il correspond à la valeur de la carte tactique divisée par 2 (arrondir au supérieur).
 - II. 2 cubes sur une carte tactique donnent au rival une force équivalente à la plus grande valeur indiquée (indépendamment du nombre d'unités nécessaires pour activer la carte tactique dans une partie normale).
3. Les unités du rival peuvent être sacrifiées mais jamais plus de la moitié d'entre elles. Toujours choisir les unités sur les cartes tactiques les plus faibles (celles donnant le moins de point de force).
4. Les unités sont construites ou améliorées lors de la phase de production du rival (voir plus loin).

Le rival ne peut avoir qu'un nombre limité d'unités selon le niveau choisi :

Facile : 4 unités

Moyen : 6 unités

Dur : 8 unités

Extrême : 10 unités

Tour de jeu du Rival.

1. Résolution de Guerre si il y en a une de déclarée.
2. Action politique : Regarder la main du rival (toujours composée de 3 cartes militaires piochées en fin de tour) puis jouer (par ordre de priorité) :
 - I. Guerre : si la force du rival est supérieure d'au moins AGE x 2 à la vôtre.
 - II. Agression : si la force du rival est supérieure à la vôtre.
 - III. Evènement : Si la force du rival est supérieure à la vôtre (pensez à jouer une carte évènement courant et à marquer éventuellement des PC pour le rival).
 - IV. S'il y a plusieurs cartes du même type, piochez-en une aléatoirement
3. Production
 - I. Tactique : s'il y a une carte tactique plus forte dans la main du rival que celles en jeu, la jouer.
 - II. Mobilisation : UNIQUEMENT si la force du rival est inférieure à la vôtre d'au moins AGE X 2
 - Améliorer 4 unités ou construire 2 unités ou en améliorer 2 et construire en 1 (Le rival peut avoir à ce moment là ,plus d'unité que la valeur maximum dû au niveau de jeu)
 - Cela remplace la phase de production normale (il n'y a pas d'augmentation des PC du rival)
 - III. Production normale (s'il n'y a pas eu de mobilisation) :
 - Améliorer 2 unités ou en construire 1 (Ne permet pas au rival d'avoir plus d'unité que la limite maximum autorisé par le niveau de jeu)
 - Augmenter la culture selon l'âge actuel
 - Age I : 0 PC
 - Age II : 5 PC
 - Age III : 10 PC
 - Age IV : 10 PC

4. Piocher des cartes face cachée, c'est la main du rival pour le prochain tour

- Si le rival a effectué un tour normal : 3 cartes
- Si le rival a déclaré une agression ou une guerre : 2 cartes
- Si le rival a effectué une phase de mobilisation : 1 carte

Rival : Règles de construction

- Construire de nouvelles unités jusqu'à atteindre la limite avant d'améliorer les anciennes.
- Toujours construire sur la meilleure carte tactique.
- Améliorer une unité consiste à déplacer un jeton de la carte tactique la plus faible ((celle donnant le moins de point de force). sur la carte tactique la plus puissante.
- Enlever les anciennes cartes tactiques quand il n'y a plus d'unités dessus.

Résolution des cartes militaires

Guerre

1. L'attaquant sacrifie ses unités en premier.
 - I. Si le rival a une force inférieure, il essaie d'égaliser en sacrifiant des unités, au maximum la moitié (arrondi au supérieur).
 - II. Si le rival a une force supérieure, il sacrifie autant d'unités que nécessaire pour garder l'avantage.
2. Résolution pour le joueur : résoudre la carte normalement (le rival choisit la ressource plutôt que la nourriture).
3. Résolution pour le rival : Gain ou perte de culture équivalent à la différence de force entre le joueur et lui.

Agression

1. Attaque du joueur
 - I. Le rival pioche trois cartes, joue les cartes défenses puis défausse tout.
 - II. Le rival sacrifie des unités uniquement pour éviter de perdre (au maximum 2 unités).
 - III. Si le joueur gagne, il peut prendre le maximum de ce que lui permet l'agression et le rival perd des PC

Age I : -3 PC
Age II : -5 PC
Age III : -7 PC

2. Attaque du rival

Le rival ne sacrifie rien.

S'il gagne il obtient de la culture et le joueur perd en fonction de la carte

- I. Production : le joueur perd prioritairement des ressources plutôt que de la nourriture.

- II. Bâtiment : le joueur perd prioritairement :
 - le bâtiment de Plus haut niveau
 - un bâtiment correspondant à celui où il a le plus d'ouvriers présents
 - le bâtiment le plus cher en ressources
 - Le bâtiment rapportant le plus de culture
- III. Colonie : le joueur perd en priorité les colonies d'âge II (au hasard après).

Le rival gagne, selon les âges :

- Age I : +3 PC
- Age II : +5 PC
- Age III : +7 PC

Evènements

1. Appliquer les évènements au rival en ajoutant ou soustrayant des PC suivant que l'évènement est positif ou négatif.
 - I. Le leadership pour les évènements non militaire est calculé à partir des PC.
 - Age A : 3 PC
 - Age I : 3 PC
 - Age II : 5 PC
- Les évènements de l'âge III sont ignorés.

Colonisation

1. Le rival enchérit d'abord.
 - I. Il pioche 3 cartes, joue les Bonus puis défaisse tout.
 - II. Il ajoute 1 unité.
S'il est leader en militaire, il ajoute une 2^{ème} unité à condition de rester en tête.
2. Le joueur enchérit ou passe une seule fois.
3. Le gagnant sacrifie ses unités, le joueur défaisse ses cartes utilisées.
4. Si le rival gagne il marque des PC et la colonie est défaissee.
 - Age I : 7 PC
 - Age II : 13 PC

Règles spéciales de cartes

Gandhi: Si le rival a joué 3 cartes Agression ou guerre depuis le début de la partie, il n'augmente pas sa force, ne reconstruit pas d'unités, et ne pioche pas de cartes pendant le tour.

Tesla: Jouer la pénalité d'une ressource comme une ristourne pour le joueur

Variante 2 joueurs créée par Toms.

Traduite par Simon Villiot 'Matrium', aidé de Olivier Bourgeois 'Streak76' et 'Grolapinos'