

요약표

각 상징의 상세 설명



상대 플레이어는 사용된 군사 토큰에 따라 2주화 또는 5주화를 잃습니다. (은행으로 돌려놓습니다.) 그리고 나서 사용된 군사 토큰을 상자로 돌려 놓습니다. 만약 상대 플레이어의 주화가 잃어야 하는 주화보다 적다면, 모든 주화를 잃습니다.



게임이 끝날 때, 보유한 진보 토큰 1개당 승점 3점씩 얻습니다. (이 토큰도 포함됩니다.)



앞으로 건설하는 모든 군사 건물(**빨간색 카드**)은 추가로 1 방패를 더 가지고 있는 것으로 간주합니다.
해설: 이 진보 토큰의 능력은 불가사의의 방패에는 적용되지 않습니다. 이 진보 토큰을 얻기 전에 건설한 군사 건물에는 이 효과를 적용하지 않습니다.



앞으로 해당 건축물(공공 건물 또는 불가사의)을 건설할 때, 원하는 자원을 2개 적게 냅니다. 건설하는 공공 건물 또는 불가사의마다 절약할 자원을 선택할 수 있습니다.



즉시 6주화를 얻습니다.
연계 건설로 인해 무료로 건물을 건설할 때마다, 4주화를 얻습니다.



상대 플레이어가 자원을 교역으로 구매할 때마다, 그 플레이어가 지불한 만큼의 주화를 얻습니다.
이 능력은 교역으로 자원을 구매할 때만 적용되고, 건설비용에 포함되어 있는 주화는 해당하지 않음을 주의하십시오.
해설: 상대 플레이어가 건물의 능력(돌 저장고, 나무 저장고, 흙 저장고, 세간 건물)으로 교역 비용을 할인받을 경우, 그 플레이어가 실제로 지불한 금액만큼만 이 토큰의 능력으로 받을 수 있습니다.



앞으로 건설하는 모든 불가사의는 “차레 추가” 능력을 가진 것으로 간주합니다.(불가사의를 건설한 후, 즉시 차레 한번을 더 가집니다.) **이미 이 능력을 가지고 있는 불가사의는 이 효과를 받지 않음을 주의하십시오.(차레 추가 두 번을 연속할 수는 없습니다.)**



이 상징을 가진 카드는 표시된 자원을 생산합니다.



이 상징을 가진 카드는 표시된 숫자만큼의 승점을 줍니다.



이 상징을 가진 카드는 표시된 방패 수만큼의 군사력을 줍니다.(군사 경쟁 말을 전진시킵니다.)



이 상징들을 가진 카드는 표시된 과학 상징을 도시에 추가합니다. (같은 과학 상징 2개를 모을 때마다 진보 토큰 1개를 가져갑니다.)



이 상징들을 가진 카드는 교역 규칙을 변경합니다. 다음 차례부터, 플레이어는 표시된 자원을 은행에서 구입할 때 한 개당 1주화에 구매합니다.



이 상징들은 해당 카드가 연계 건설이 가능함을 표시합니다. 다음 시대에 플레이어는 이 상징들을 사용하여 연계된 건물을 무료로 건설할 수 있을 것입니다.



이 상징을 가진 카드는 매 차례마다 표시된 자원 중 원하는 자원 1개를 생산합니다.
해설: 이 건물로 인한 생산은 상대방의 교역에는 영향을 미치지 않습니다.



이 상징을 가진 카드는 표시된 숫자만큼의 주화를 줍니다.



이 상징들을 가진 카드는 건설될 때, 플레이어의 도시에 건설된, 표시된 건물 또는 불가사의마다 표시된 만큼의 주화를 줍니다.
해설: 이 종류의 모든 건물은 오직 그 건물이 건설될 때 한 번만 기능을 발휘합니다.



이 상징들을 가진 카드는 건설될 때, 즉시 표시된 건물이 더 많은 도시의 해당 건물 1개당 1주화를 카드를 건설한 플레이어에게 줍니다.

게임이 끝났을 때, 이 건물은 표시된 건물이 더 많은 도시의 해당 건물 1개당 승점 1점을 카드를 건설한 플레이어에게 줍니다.

해설:

- 이 종류의 모든 건물은 오직 그 건물이 건설될 때 한 번만 주화를 줍니다.
- 게임이 끝났을 때 승점을 얻기 위해 선택된 도시는, 건물이 건설될 때 주화를 얻기 위해 선택된 도시와 다를 수 있습니다.
- 선주 조합의 경우 두 종류 건물을 합쳐 가장 많은 도시 하나를 선택해야 합니다.



게임이 끝났을 때, 이 건물은 더 많은 불가사의를 건설한 도시에 건설된 불가사의 하나당 승점 2점을 카드를 건설한 플레이어에게 줍니다.



게임이 끝났을 때, 이 건물은 더 부유한 도시에 있는 3주화당 승점 1점을 카드를 건설한 플레이어에게 줍니다. 3주화씩 묶고 남은 주화는 승점이 되지 않습니다.



게임 시작 후 버려진 카드를 모두 가져옵니다. 이 중 1장을 선택하여 즉시 무료로 건설합니다.

해설: 게임 준비 시 버려진 카드는 가져올 수 없습니다.



이번 게임에 사용하지 않는 진보 토큰 중 3개를 무작위로 뽑습니다. 그중 하나를 선택하여 가지고, 나머지 토кен은 상자로 돌려 놓습니다.



상대 플레이어의 도시에 건설된 표시된 건물(갈색 또는 회색) 중 하나를 선택해서 버립니다.



즉시 추가 차례를 진행합니다.

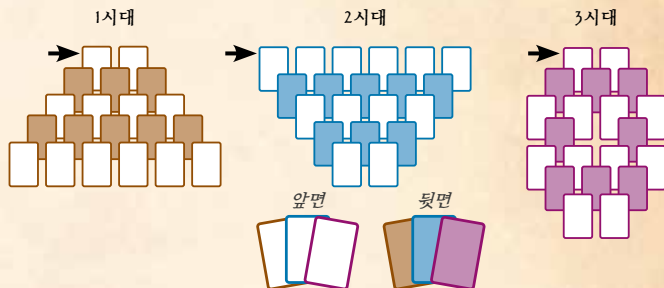
중요 규칙 알림

시대에 따른 카드 덱미 구조물

각 시대가 시작될 때마다, 해당하는 시대 카드 덱미를 잘 섞고, 아래 그림을 참조하여 그 시대에 맞는 구조물이 되도록 카드를 배열하십시오.

일부는 앞면, 나머지는 뒷면으로 배치해야 함을 주의하십시오.

더 쉽게 구성하려면, 화살표 방향(→)부터 카드를 배치하십시오.



차례에 하는 행동

자신의 차례를 진행하는 플레이어는 카드 구조물에서 “가져올 수 있는 카드”를 한 장 가져옵니다. 그리고 나서 가져온 카드를 3가지 방법 중 하나로 사용합니다.

- 건물 건설하기
- 카드를 버리고 주화 얻기(2주화 + 자신의 도시에 있는 노란색 건물 숫자 만큼의 주화)
- 불가사의 건설하기

교역

차례를 진행하는 플레이어는 건물 또는 불가사의를 지을 때, 언제든지 모자라는 자원을 은행에서 구입할 수 있습니다. 그 가격은 다음과 같이 계산합니다.

자원 가격 = 2주화 + 상대가 갈색/회색 건물로 생산하는 해당 자원 숫자만큼의 주화

예와: 일부 건물의 능력은 교역 규칙을 바꾸어 자원의 가격을 정확히 1주화로 고정 시킵니다. 이 건물을 가지고 있다면 상대방이 생산하는 자원과 상관없이 해당 자원을 1주화에 살 수 있습니다.

2시대와 3시대의 시작

2시대와 3시대를 시작할 때, 군사력이 더 약한 플레이어가 다음 시대의 시작 플레이어를 결정합니다. 만약 군사력이 동점이라면, 전 시대에 마지막으로 카드를 가져왔던 플레이어가 시작 플레이어를 결정합니다.

7대 불가사의

누군가가 게임 중에 7번째 불가사의를 지으면, 아직 짓지 못하고 남은 8번째 불가사의 카드는 더 이상 지을 수 없습니다. 즉시 해당 카드를 게임에서 제거하여 상자에 넣습니다.