

HELPBLAD

Beschrijving van de symbolen



Je tegenstander verliest het aangegeven aantal muntstukken. Deze worden teruggegeven aan de bank.
Als je tegenstander niet genoeg muntstukken heeft, verliest hij gewoon al zijn muntstukken.



Aan het einde van het spel krijg je 3 winstpunten voor elk vooruitgang-fiche dat je bezit (met inbegrip van dit fiche zelf).

Zodra je Strategie gewonnen hebt, krijgen alle toekomstige militaire gebouwen (rode kaarten) die je bouwt, 1 extra schild.

Verduidelijking: deze vooruitgang geldt niet voor Wonderen met een schild-symbool. Deze vooruitgang heeft geen gevolgen voor militaire kaarten die gebouwd werden vóór dit fiche in het spel kwam.



Alle toekomstige blauwe kaarten die je bouwt, zullen je 2 grondstoffen minder kosten. Bij elke bouw mag je vrij kiezen voor welke grondstof deze korting geldt.



Neem onmiddellijk 6 muntstukken van de bank. Telkens als je een gratis gebouw bouwt via een keten (gratis bouwen), win je 4 muntstukken van de bank.



Je wint de muntstukken die je tegenstander uitgeeft als hij handel drijft om grondstoffen te verwerven. **Opgelet... Dit geldt alleen voor muntstukken die uitgegeven worden om grondstoffen te verwerven, niet voor de muntstukken die deel uitmaken van de kostprijs van het gebouw.**
Verduidelijking: de commerciële kortingen van je tegenstander (Stone Reserve, Wood Reserve, Clay Reserve en Customs House kaarten) veranderen de aankoopprijs. Met het vooruitgang-fiche voor economie krijg je de daadwerkelijke muntstukken die je tegenstander uitgeeft.



Alle toekomstige Wonderen die je bouwt, krijgen allemaal het «Extra beurt» voordeel. **Opgelet: dit heeft geen gevolgen voor de Wonderen die al een «Extra beurt» hebben (een Wonder kan dus nooit twee «Extra beurten» opleveren).**



Deze kaart produceert de aangegeven grondstof.



Deze kaart levert het aangegeven aantal winstpunten op.



Deze kaart levert het aangegeven aantal schilden op.



Deze kaart, fiche of Wonder levert het aangegeven wetenschappelijke symbool op.



Deze kaart verandert de handelsregels voor de aangegeven grondstof. Vanaf de volgende beurt kun je de aangegeven grondstof van de bank kopen tegen een vaste kostprijs van 1 muntstuk per eenheid.



Deze kaart geeft je het getoonde ketensymbool. In de loop van een later tijdperk zul je dankzij dit symbool gratis een kaart kunnen bouwen die dit symbool in de kostprijs heeft.



Deze kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de aangegeven grondstoffen.
Verduidelijking: deze productie heeft geen gevolgen voor de handelsprijzen.



Deze kaart is het getoonde aantal muntstukken waard.



De kaart is 1 of 3 muntstukken waard per aangegeven element (kaart of Wonder) in je stad op het moment dat deze kaart gebouwd is.
Verduidelijking: voor alle kaarten geldt dat de muntstukken slechts één keer uit de bank worden genomen op het moment dat de kaart gebouwd is.



Op het moment dat deze kaart gebouwd is, levert deze 1 muntstuk op voor elk aangegeven element in de stad met de meeste van deze elementen.

Aan het einde van het spel is deze kaart 1 winstpunt waard voor elk aangegeven element in de stad met het grootste aantal.

Verduidelijking:

- Voor al deze kaarten worden de muntstukken slechts één keer uit de bank genomen op het moment dat de kaart gebouwd is.
- Aan het einde van het spel kan de stad die gekozen wordt voor de winstpunten, verschillen van de stad die eerder gekozen werd voor het winnen van de muntstukken.
- Voor het redersgilde geldt: je moet slechts één stad kiezen voor beide kaartkleuren.



Aan het einde van het spel is deze kaart 2 winstpunten waard voor elk Wonder dat gebouwd werd in de stad met de meeste Wonderen.



Aan het einde van het spel is deze kaart 1 winstpunt waard voor elke set van 3 muntstukken in de rijkste stad.
Er worden alleen volledige sets geteld.



Neem alle kaarten die afgelegd werden sinds het begin van het spel en bouw gratis een door jou gekozen kaart.

Verduidelijking: De tijdens de opstelling afgelegde kaarten maken geen deel uit van de stapel kaarten die tijdens het spel zijn afgelegd.



Trek 3 vooruitgang-fiches uit de fiches die aan het begin van het spel zijn afgelegd. Kies er één uit, speel deze en leg de andere 2 weer in de doos.



Kies een kaart met de aangegeven kleur (bruin of grijs) in de stad van de tegenstander. Deze kaart wordt afgelegd.



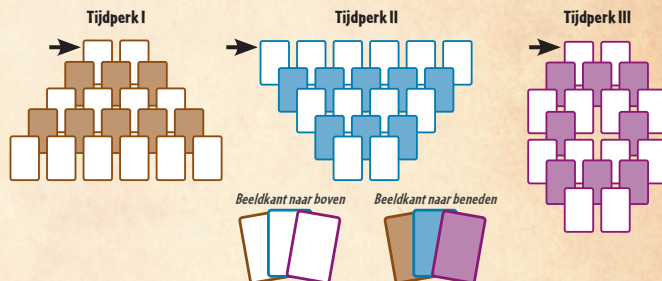
Speel een volledige tweede beurt onmiddellijk na het einde van deze beurt.

LET OP

Opstelling van de kaarten per tijdperk

Aan het begin van elk tijdperk: schud de betreffende stapel en leg de 20 kaarten neer volgens onderstaand schema.

Opgelet: sommige kaarten leg je met de beeldkant naar boven, andere kaarten met de beeldkant naar beneden. Start bij de kaart volgens de pijl. →



Speelbeurt

Tijdens zijn beurt, kiest de een speler een “toegankelijke” kaart uit de opstelling en heeft de keuze uit:

- Een gebouw bouwen
- De kaart afleggen om 2 muntstukken te krijgen + 1 muntstuk voor elk gele kaart in zijn stad
- Een Wonder bouwen

Handel

De actieve speler kan altijd grondstoffen kopen van de bank. De kosten worden als volgt berekend.

KOSTPRIJS = 2 + het aantal symbolen van dezelfde grondstoffen geproduceerd door de bruine en grijze kaarten van de andere stad.

LET OP: de 3 grondstoffen en Douane veranderen deze regel en leggen de kostprijs vast op 1 muntstuk.

Begin Tijdperk I en II

De speler met de zwakste militaire positie kiest welke speler het volgende Tijdperk begint. In geval van gelijkspel, kiest de speler die het laatst aan de beurt was tijdens het vorige tijdperk.

7 Wonderen

Vanaf het moment dat de actieve speler het 7de Wonder bouwt, gaat het laatste laatste Wonder (dat nog niet gebouwd werd) terug in de doos.