

PODSUMOWANIE ZASAD

Opis symboli



Twój przeciwnik traci wskazaną liczbę monet. Monety należy odłożyć do banku. Jeśli przeciwnik nie posiada wymaganej liczby monet, traci tyle, ile posiada.



Na koniec gry otrzymujesz 3 punkty za każdy żeton postępu, jaki posiadasz (wliczając także ten żeton).



Od momentu pozyskania żetonu Strategii wszystkie przyszłe Budowle militarne (czerwone karty), jakie wzniesiesz, otrzymują 1 dodatkową Tarczę.

Objaśnienia:

- Żeton nie odnosi się do Cudów, na których widnieją symbole Tarczy.
- Żeton nie ma wpływu na karty militarne wybudowane przed jego wejściem do gry.



Wszystkie wskazane na żetonach konstrukcje (niebieskie Budowle albo Cuda), jakie wzniesiesz w przyszłości, będą wymagać 2 sztuk materiałów mniej. Podczas wznoszenia każdej z nich możesz wybrać, których 2 materiałów nie dostarczysz.



Natychmiast otrzymujesz 6 monet z Banku.

Za każdym razem, gdy wznosisz darmową Budowlę dzięki białemu symbolowi (warunek darmowej budowy), otrzymujesz 4 monety.



Otrzymujesz monety, które Twój przeciwnik wydaje na zakup materiałów.

Uwaga! Efekt dotyczy tylko monet wydawanych na zakup materiałów; nie dotyczy monet widniejących w koszcie Budowli.

Objaśnienie. Zniżki przy zakupie materiałów, jakie posiada Twój przeciwnik (z kart „Magazyn kamienia”, „Magazyn drewna”, „Magazyn gliny” i „Urząd celny”), wpływają na ceny zakupu materiałów, tym samym żeton Ekonomii pozwala Ci wziąć tylko faktycznie wydane przez niego monety.



Wszystkie przyszłe Cuda, jakie wybudujesz, są traktowane jakby posiadały efekt „Natychmiast rozegraj jeszcze jedną turę”.

Uwaga! Cuda posiadające już ten efekt nie są objęte działaniem żetonu (Cud nie może posiadać dwóch efektów powtarznej tury).



Ta karta produkuje przedstawione na niej materiały.



Ta karta zapewnia wskazaną na niej liczbę punktów.



Ta karta zapewnia wskazaną na niej liczbę Tarcz.



Ta karta, żeton albo Cud zapewnia wskazany na nim symbol naukowy.



Ta karta zmienia cenę zakupu dla wskazanego materiału. Począwszy od następnej tury, możesz kupować wskazany materiał z Banku po stałym koszcie 1 monety za sztukę.

Ta karta zapewnia wskazany biały symbol darmowej budowy. W jednej z przyszłych Epok będziesz mógł wnieść Budowlę z tym samym symbolem (w obszarze kosztu) za darmo.



Ta karta w każdej turze produkuje JEDNĄ sztukę jednego z przedstawionych materiałów.

Objaśnienie. Ta produkcja nie ma wpływu na cenę zakupu.



Ta karta zapewnia wskazaną liczbę monet.



Ta karta (w momencie wybudowania) zapewnia 1-3 monety za każdy wskazany element (kartę lub Cud) znajdujący się w Twoim mieście.

Objaśnienie. Wszystkie karty zapewniają monety z Banku, ale zapewniają je tylko raz, w momencie wybudowania.



W momencie wybudowania ta karta zapewnia 1 monetę za każdą kartę ze wskazanego rodzaju obecną w tym mieście, w którym znajduje się więcej kart tego rodzaju. Na koniec gry ta karta warta jest 1 punkt za każdą kartę ze wskazanego rodzaju obecną w tym mieście, w którym znajduje się więcej kart tego rodzaju.

Objaśnienia:

- Wszystkie te karty zapewniają monety z Banku, ale zapewniają je tylko raz, w momencie wybudowania.
- Na koniec gry miasto, dzięki któremu otrzyma się punkty z karty, nie musi być tym samym, dzięki któremu wcześniej otrzymało się monety.
- W przypadku „Cechu armatorów” gracz wybiera jedno miasto, które posiada w sumie więcej kart w obu kolorach.



Na koniec gry ta karta jest warta 2 punkty za każdy Cud wybudowany w mieście, w którym znajduje się więcej Cudów.



Na koniec gry ta karta jest warta 1 punkt za każde 3 monety w skarbcu bogatszego miasta. Liczą się tylko pełne trójki monet.



Spośród wszystkich kart odrzuconych od początku gry wybierz jedną Budowlę i natychmiast wnieś ją za darmo.

Objaśnienie. Karty odrzucone podczas przygotowania do gry nie są częścią stosu kart odrzuconych.



Wylusuj 3 żetony Postępu spośród żetonów odrzuconych na początku rozgrywki. Wybierz jeden z nich i zagraj go, a pozostałe 2 odłóż do pudełka.



Odłóż z miasta przeciwnika na stos kart odrzuconych wybraną kartę we wskazanym kolorze (brązowym albo szarym).



Natychmiast po zakończeniu bieżącej tury rozegraj jeszcze jedną turę.

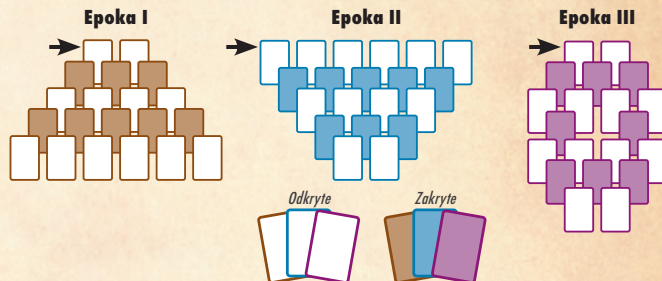
PRZYPOMNIENIE

Rozłożenie kart w poszczególnych Epokach

Na początku każdej Epoki potasujcie odpowiadającą jej talię kart, a następnie rozłóżcie na stole 20 kart w układzie odpowiednim dla danej Epoki.

Niektóre karty należy wykładać odkryte, a inne zakryte.

Dla ułatwienia proponujemy rozpocząć wykładanie kart we wskazanym miejscu. →



Przebieg tury

W swojej turze aktywny gracz wybiera „dostępną” kartę z właściwego dla danej Epoki rozkładu i wykonuje jedną z poniższych czynności.

- Wznosi Budowlę.
- Odrzuca kartę, by otrzymać 2 monety + 1 monetę za każdą żółtą kartę znajdującą się w jego mieście.
- Wznosi Cud.

Zakup

Aktywny gracz zawsze ma możliwość zakupu materiałów. Koszt zakupu jednostki materiału oblicza się w następujący sposób:

KOSZT = 2 + liczba symboli przedstawiających te same surowce produkowane przez brązowe albo szare karty wrogiego miasta.

Wyjątek. 3 Magazyny i Urząd celny zmieniają tę zasadę i ustalają cenę na dokładnie 1 monetę za jednostkę.

Początek Ery II i III

Słabszy militarnie gracz decyduje, kto gra jako pierwszy w danej Erze. W przypadku remisu decyzję podejmuje gracz, który grał jako ostatni w poprzedniej Erze.

7 Cudów

Gdy tylko aktywny gracz wzniesie 7. Cud, karta ostatniego Cudu (który nie został jeszcze wybudowany) wraca natychmiast do pudełka.