

7 DIVŮ SVĚTATM DUEL

PRAVIDLA

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Artistic signature

„Začátek nenapovídá nic o konci.“

Hérodotos

Vítejte ve hře 7 divů světa: Duel!

7 divů světa: Duel je hra pro 2 hráče vycházející z úspěšné hry 7 divů světa.

Některé herní mechanismy si půjčila od svého staršího bratra, ale nabízí nové výzvy, upravené především pro hru jeden na jednoho.



OBSAH BALENÍ

- 1 herní deska
- 23 karet I. věku
- 23 karet II. věku
- 20 karet III. věku
- 7 karet cechů
- 12 karet divů
- 4 vojenské žetony
- 10 žetonů pokroku
- 1 figurka konfliktu
- 31 mincí (14 v hodnotě 1, 10 v hodnotě 3 a 7 v hodnotě 6)
- 1 blok na výsledky
- 1 pravidla hry
- 1 rychlý přehled

PŘEHLED & CÍL HRY

Ve hře 7 divů světa: Duel je každý hráč vůdcem vlastní civilizace a bude za ni stavět budovy a divy světa. Všechny budovy, které postavil tento hráč, včetně jeho divů, se nazývají „město“.

Hra probíhá během 3 věků. Každý věk využívá jeden ze 3 balíčků karet (nejprve karty z I. věku, poté ze II. věku a nakonec ze III. věku). Každá karta věku představuje budovu.

Tyto věky se hrají podobným způsobem. Každý hráč má šanci zahrát přibližně 10 karet za věk, aby získal mince, posílil svou armádu, provedl vědecké objevy a rozvinul své město.

Ve hře 7 divů světa: Duel jsou 3 způsoby, jak zvítězit: vojenská převaha, vědecká převaha a občanské vítězství.

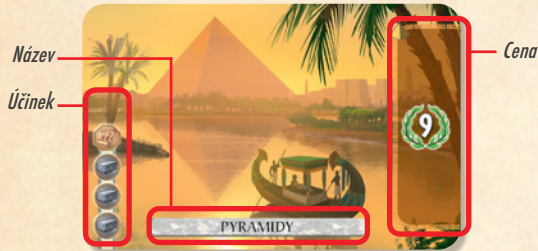
Vojenské a vědecké vítězství se může odehrát kdykoliv během hry, a tím ji lze okamžitě ukončit. Pokud na konci třetího věku nikdo nezvítězil, hráči sečtou své body vítězství a za vítěze je vyhlášen ten hráč, který jich má nejvíce.



HERNÍ SOUČÁSTI

Karta divu

Každá velká karta představuje starověký div. Každá karta divu obsahuje název, cenu stavby a svůj účinek.



Vojenské žetony

Vojenské žetony představují výhody, které město získá tehdy, když má vojenskou převahu nad svým soupeřem.



Žetony pokroku

Žetony pokroku představují účinky, které můžete získat sbíráním stejných párů vědeckých symbolů.



Figurka konfliktu

Figurka konfliktu ukazuje na herním plánu vojenskou převahu jednoho města nad jiným.



Deska

Deska představuje vojenskou rivalitu mezi dvěma městy. Je rozdělena na oblasti (9) a pole (19). Poslední pole na obou koncích představují hráčovo jméno. Na tato pole se také umísťují vojenské žetony a žetony pokroku, které jsou pro aktuální hru k dispozici.



Mince

Mince vám umožňují postavit určité budovy a pomocí obchodu nakoupit zdroje. Mince nahromaděné ve vaší pokladnici odpovídají na konci hry bodům vítězství.



Karty cechů a karty věku

V 7 divech světa: Duel představují všechny karty věku a cechů budovy. Všechny karty budov obsahují název, účinek a cenu stavby.



Ve hře se nachází 7 různých druhů budov, které snadno rozeznáte podle barev jejich okrajů.

- **Suroviny (hnědé karty),**
tyto budovy těží následující zdroje:
- **Výrobky (šedé karty),**
tyto budovy těží následující zdroje:
- **Domy občanů (modré karty),**
tyto budovy mají cenu v bodech vítězství:
- **Vědecké budovy (zelené karty),**
tyto budovy vám umožňují přičíst si body vítězství a poskytují vědecký symbol:
- **Obchodní budovy (žluté karty),**
tyto budovy mají cenu mincí, těží zdroje, mění pravidla obchodu a někdy mají i cenu bodů vítězství.
- **Vojské budovy (červené karty),**
tyto budovy zvyšují vaši vojenskou moc:
- **Cechy (fialové karty),**
tyto budovy vám umožňují přičítat body podle určitých podmínek.

Poznámka: Balíček karet III. věku neobsahuje žádné karty suroviny (hnědé karty) ani výrobků (šedé karty), zato obsahuje karty cechu (fialové karty).

Cena karet

Část, nacházející se pod barevným pruhem na kartě věku udává cenu její stavby. Pokud je tato část karty prázdná, budova je zdarma a na svou stavbu nepotřebuje žádné zdroje.

Příklad: Sklad dřeva je zdarma, Kamenolom stojí 1 minci, Lázně vyžadují pro svou stavbu 1 kámen a Aréna vyžaduje 1 hlinu, 1 kámen a 1 dřevo.



Počínaje II. věkem mají některé budovy jak svou cenu stavby, tak možnost stavby zdarma: pokud hráč v minulých tazích postavil budovu uvedenou symbolem v oblasti s její cenou, je stavba zdarma.

Příklad: stavba Chovatele koní vyžaduje 1 hlinu a 1 dřevo, NEBO vlastnictví Stáje.



PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte desku mezi dva hráče na jedné straně herní oblasti.
2. Umístěte figurku konfliktu do neutrálního pole uprostřed desky.
3. Umístěte 4 vojenské žetony lícem nahoru na odpovídající pole.
4. Zamíchejte žetony pokroku a umístěte 5 z nich náhodně lícem nahoru na desku. Zbytek vraťte do herní krabice.
5. Každý hráč obdrží z banky 7 mincí.



Fáze výběru divů

- Určete prvního hráče.
- Zamíchejte 12 dílků s divy.
- Umístěte 4 náhodné divy lícem nahoru mezi oba hráče.
- První hráč zvolí 1 div.
- Druhý hráč zvolí 2 divy.
- První hráč si vezme zbývající div.
- Umístěte další 4 divy a opakujte jejich výběr, ale tentokrát začíná druhý hráč.

Jakmile je tento krok dokončen, každý hráč bude mít pro hru 4 divy, které umístí do sloupce nalevo ve své herní oblasti.

Pro první hru vynechte fázi výběru divů a vezměte si následující dílky s divy:

Hráč 1:

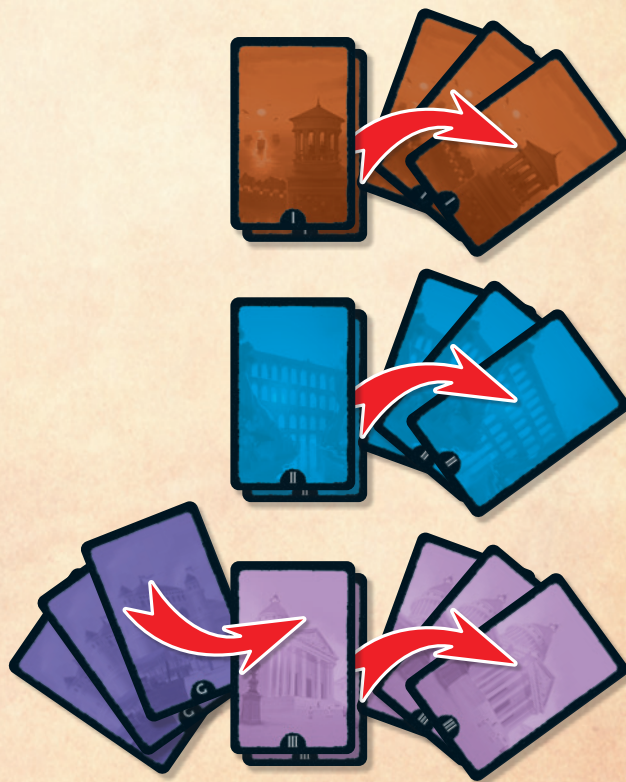
- Pyramidy
- Velký maják
- Artemidin chrám
- Diova socha

Hráč 2:

- Circus maximus
- Pireus
- Via appia
- Rhódský kolos

Jeden balíček na jeden věk

Do herní krabice vraťte 3 karty z každého balíčku věku, aniž byste se na ně podívali. Poté náhodně doberte 3 karty cechu a přidejte je do balíčku III. věku, aniž byste se na ně podívali. Zbývající karty cechu vraťte do herní krabice.



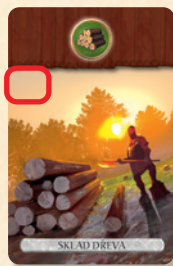
STAVBA V 7 DIVECH SVĚTA: DUEL

V průběhu hry budete stavět budovy a divy. Většina budov stojí nějaké zdroje. Některé jsou zdarma a jiné stojí mince. Některé budovy stojí zdroje, ale lze je za určitých podmínek postavit i zdarma. Všechny divy světa mají uvedenou cenu ve zdrojích.

Stavba zdarma

Některé karty nemají uvedenou cenu a mohou být do hry vloženy zdarma.

Příklad: Stavba Skladu dřeva je zdarma.



Cena zdroje

Některé karty mají uvedenou cenu ve zdrojích.

Aby bylo možné takovou kartu postavit, musíte vytěžit odpovídající zdroj A/NEBO daný zdroj koupit od banky podle pravidel obchodu.

Těžba

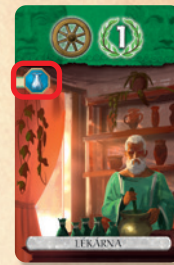
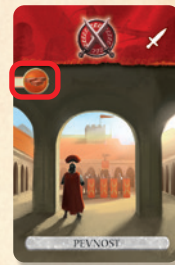
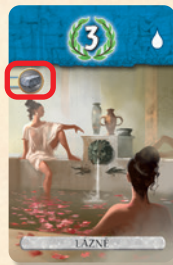
Zdroje vašeho města jsou těženy odpovídajícími hnědými kartami, šedými kartami, některými žlutými kartami a také některými divy.

Příklad: Karel ve svém městě dokáže vytěžit 1 kámen, 3 hlíny a 1 papyrus.



Pokud máte ve svém městě všechny zdroje uvedené na kartě budovy, můžete tuto budovu postavit.

Příklad: Karel může postavit Lázně (1 kámen) nebo Pevnost (1 hlína), protože jeho město těží požadované zdroje. Bez obchodování však nemůže postavit Lékárnu (1 sklo).



Důležité: zdroje se během stavby neutratí. Mohou být použity v každém tahu, a to po celou hru. Pokud není určeno výjimkou jinak, těžba ve městě není nikdy snížena.

Obchodování

Často budete chtít postavit budovu a bude vám na ni chybět jeden či více požadovaných zdrojů. V takovém případě můžete vždy chybějící zdroj koupit od banky. Cena každého chybějícího zdroje je závislá na průběhu hry. Počítá se následujícím způsobem:

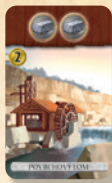
CENA = 2 + počet symbolů stejného zdroje těženého hnědými nebo šedými kartami v soupeřově městě.

Vysvětlení:

- Pamatujte si, že nákupní cena se počítá podle zdrojů ve městě vašeho soupeře, ale nákup je placen bance.
- Na počet zdrojů, které můžete koupit během svého tahu, není žádné omezení.
- Zdroje těžené žlutými kartami a divy se do prodejních cen nepočítají.
- Některé obchodní budovy (žluté karty) mění pravidla obchodování a stanovují cenu některých zdrojů na 1 minci.

Příklad: Honza ve svém lomu těží 2 kameny.

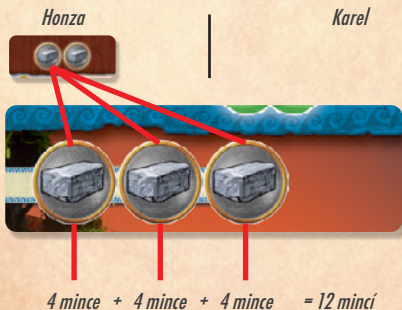
- Pokud chce Karel nakoupit jeden nebo více kamenů, musí za každý z nich zaplatit 4 mince.
- Pokud Honza potřebuje třetí kámen, musí zaplatit 2 mince, protože Karel netěží svými hnědými kartami žádný kámen.



Honza chce postavit Opevnění, které má následující cenu: 2 kameny, 1 hlína a 1 papyrus. Ve svém městě má 2 kameny. Musí si proto dokoupit chybějící hlínu a papyrus. Protože jeho soupeř Karel má ve svém městě 1 hlínu, ale žádný papyrus, musí Honza zaplatit 5 mincí bance: 3 za hlínu (základ 2 + 1), a 2 za papyrus (základ 2 + 0).



Karel chce postavit Akvadukt, který stojí 3 kameny. Protože však netěží žádný kámen, musí bance zaplatit 12 mincí. To proto, že Honza svými hnědými kartami těží 2 kameny, což dává cenu 4 mince za kámen (2 + 2) a Karel potřebuje 3 kameny.



Cena mincí

Některé karty mají cenu uvedenou v mincích, které musí být zaplacený bance ve chvíli, kdy jsou stavěny.

Příklad: Stavba Písařské dílny stojí 2 mince, stavba Kamenolomu stojí 1 minci.



Cena mincí a zdrojů

Některé karty mají uvedenou cenu v mincích a zdrojích. Na postavení takových karet musíte zaplatit cenu v mincích a také vytěžit požadované zdroje, nebo je získat nákupem.

Příklad: Honza chce postavit Stanoviště karavan, které stojí 2 mince, 1 sklo a 1 papyrus. Honza musí celkem zaplatit 7 mincí. 2 mince za cenu karty, 3 mince za cenu karty, 3 mince za sklo (Karel těží 1) a 2 mince za papyrus (Karel žádný netěží).



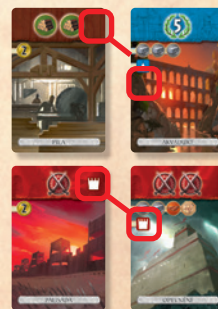
Podmínka stavby zdarma (řetěz)

Některé budovy poskytují symbol řetězu (bílý). Některé budovy ve II. a III. věku mají pod svou cenou zdroje uvedeny bílý symbol odkazující na budovu z minulého věku.

Pokud ve svém městě máte postavenou budovu s tímto symbolem, můžete zdarma postavit novou.

Příklad:

- Karel postavil Lázně. Během II. věku může postavit Akvadukt zdarma, protože se na kartě Lázně nachází symbol .
- Honza postavil Palisády. Během III. věku bude schopen postavit Opevnění zdarma.



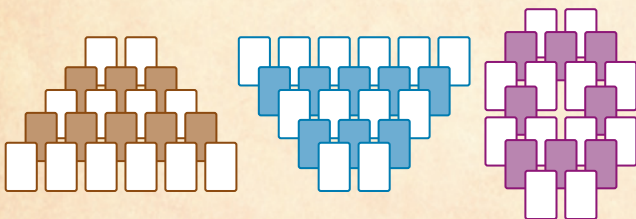
PŘEHLED HRY

Hra začíná I. věkem, pokračuje II. věkem a končí III. věkem. V případě vítězství převahou (buď vojenskou, nebo vědeckou), hra okamžitě končí.

Přehled věku

Příprava rozložení

Na začátku každého věku zamíchejte odpovídající balíček karet, poté vyložte 20 karet odpovídajících rozložení aktuálního věku (viz Rychlý přehled na poslední straně těchto pravidel). Buďte opatrní, protože některé karty se vykládají licem nahoru, zatímco jiné by měly být vyloženy licem dolů.



Herní tah

Ve hře 7 divů světa: duel se hráči po každém tahu střídají.

První hráč začíná I. věk.

Ve svém tahu musíte vybrat „dostupnou“ kartu z rozložených karet a zahrát ji. Dostupná karta je taková karta, která není zčásti zakrytá jinými kartami.

Příklad: Lázně, Kamenolom, Sklad dřeva a Pisařská dílna jsou dostupné. Ostatní karty v tuto chvíli dostupné nejsou.



Kartu, kterou jste si zvolili, můžete zahrát třemi různými způsoby:

1. Postavit budovu
2. Odložit kartu a získat za ni mince
3. Postavit div světa

Poté, co jste odehráli svou kartu, musíte odhalit všechny karty, které mohly být odehranou kartou skryty a které jsou nyní dostupné.

Poznámka:

- *Některé divy vám umožňují hrát znovu. Začnete tedy svůj nový tah po odhalení nově dostupných karet.*
- *Pokud má hráč k dispozici účinek, který by mu umožnil hrát znovu na konci věku (když je struktura vyložených karet již prázdná), tento účinek se nevyhodnocuje.*

1. Stavba budovy

Pro postavení budovy zaplatíte její cenu a umístíte ji před sebe. Tato budova nyní patří k vašemu městu.

Jak hra pokračuje, třídíte své budovy podle barev, pomůže vám to lépe se vyznat ve svém městě.



2. Odložení karty a získání mincí

Odložte kartu a získáte od banky 2 mince + 1 za každou žlutou kartu ve vašem městě. Peníze jsou přidány do pokladnice vašeho města.

Odložené karty se umístí licem dolů vedle herní desky. Hráči se mohou během hry kdykoliv podívat do odkládací hromádky.

Příklad: Honza odložil Akvadukt. Získá za něj 4 mince, protože má ve svém městě Krčmu a Zásobárnu hlíny.



3. Stavba divu světa

Zaplatíte cenu divu (nikoliv cenu karty věku), pak kartu věku umístíte lícem dolů a čištěně ji překryjete kartou divu, který je právě stavěn.

Použitá karta nemá žádný účinek, slouží jen k tomu, abyste ukázali, že byl postaven div světa.

Příklad: Karel si vzal dostupnou kartu, kterou si vybral, aby postavil Rhódský kolos, který stojí 3 hlíny a 1 sklo. Poté, co zaplatil cenu Rhódského kolosu (nikoliv oné dostupné karty), vsunul ji lícem dolů pod pravou stranu Rhódského kolosu a posunul figurku konfliktu o 2 pole.



7 Divů, ani o jeden víc!

Během hry smí být postaveno pouze 7 divů světa. Jakmile libovольný hráč postaví sedmý div, je další div, který je v této chvíli jen rozestaven a není tedy postaven, okamžitě navrácen zpátky do herní krabice.

Příklad: Karel právě postavil Rhódský kolos. Během hry bylo postaveno 7 divů světa (4 postavil Honza, 3 Karel). Karel vrací Pyramidy do herní krabice.



Věk končí ve chvíli, kdy bylo z rozložených karet odehráno 20 karet. Připravte rozložení karet pro další věk.

Hráč s nejslabším vojenstvím vybere, který hráč začne další věk.

Hráč má nejslabší vojenství tehdy, když je figurka konfliktu na jeho straně desky.

V situaci, kdy je figurka uprostřed desky, hráč, který začne nový věk, je ten, který byl jako poslední v minulém věku aktivní (tedy zahrál poslední kartu předchozího věku).



VOJENSTVÍ

Každý štít uvedený na vojenských budovách (**červené karty**) nebo na divu světa, umožňují svému majiteli okamžitě posunout figurku konfliktu o jedno pole směrem k hlavnímu městu soupeře. Figurka konfliktu se tedy bude pohybovat po stupnici tam a zpět. Když figurka konfliktu vstoupí do oblasti (určeno tečkovanou čarou), aktivní hráč uplatní účinek odpovídajícího žetonu a pak jej vrátí do herní krabice.

Příklad: Karel postavil Lukostřelnicí, což je vojenská budova, na níž jsou uvedeny 2 štíty. Okamžitě přesunul figurku konfliktu o dvě pole směrem k soupeřovu městu. Jakmile figurka vstoupila do nové oblasti, Karel uplatnil vojenský žeton. Honza si na základě toho odebral 2 mince a žeton se navrátil zpět do herní krabice.

Vojenská převaha

Pokud figurka konfliktu vstoupí na pole s hlavním městem soupeře, okamžitě vyhráváte pomocí vojenské převahy.

VĚDA & POKROK

Ve hře se nachází 7 různých vědeckých symbolů. Pokaždé, když získáte pár stejných



vědeckých symbolů, můžete ihned zvolit jeden z žetonů pokroku na herní desce. Tento žeton bude až do konce hry uchováván ve vašem městě.

*Vyjasnění: vědecké symboly naleznete na vědeckých budovách (**zelené karty**) a na žetonech pokroku..*

Vědecká převaha

Pokud nashromáždíte 6 různých vědeckých symbolů, okamžitě vyhráváte.



KONEC HRY A VÍTĚZSTVÍ

Hra končí okamžitě v případě vojenské převahy či vědecké převahy, nebo na konci III. věku.

Vítězství občanů

Pokud žádný z hráčů před koncem III. věku nezvítězil vojenskou nebo vědeckou převahou, pak ve hře zvítězí hráč, který má nejvíce bodů vítězství.

Pro určení vašeho celkového skóre sečtěte:

- Vaše vojenské body vítězství (0, 2, 5, nebo 10 podle pozice, na které se nachází figurka konfliktu).
- Body vítězství z vašich budov (**modré**, **zelené**, **žluté** a **fialové** karty).
- Body vítězství z vašich divů světa.
- Vaše body vítězství z pokroku.
- Vaši pokladnici: každá úplná sada 3 mincí má hodnotu 1 bod vítězství.

V případě shody mezi oběma hráči vítězí ten hráč, který má nejvíce bodů vítězství ze svých domů občanů (**modré karty**). Pokud je to i nyní nerozhodně, sdílejí vítězství oba hráči.

Poznámka: blok na výsledky se nachází v krabici a měl by vám pomoci spočítat vaše body nebo si vést záznamy o vašich paměťhodných hrách!

AUTOŘI

Autoři: Antoine Bauza a Bruno Cathala

Ilustrace: Miguel Coimbra

Vývoj: „Belgičani se sombrérem“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

Revize pravidel: Ann Pichot

CZ překlad: Filip Stránský

CZ jazyková korekce: Mgr. Marie Těthalová

Editor: Michal Ekrť

Produkční ředitel: Guillaume Pilon

Artdirektor: Alexis Vanmeerbeek

Grafika EN verze: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Díky:

Autoři by rádi poděkovali všem testerům 7 divů světa: Duel, kteří umožnili, aby se hra vyvíjela. Přesnější díky patří Julienovi z Orange a všem hráčům, kteří se sešli v La Cafetière! Repos Production by rádi poděkovali Royovi „Hudba zdarma“, Jean-Loupovi, „který píše“, Christopheovi „Vše co potřebuji“, Jeffovi „Rašeliňákovi“, jeho osobnímu Mentatovi Dimitri Perrierovi a Anne-Cath, Svenovi, Efpé a Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy a Mamy Tricky, Dets a Martine, Jean-Yvesovi „Fabiolovi“, Hélène a Tanguy, the Cyborgovi.

© REPOS PRODUCTION 2015.
ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Obsah této hry smí být použit pouze
za účelem soukromé zábavy.



POPIS ŽETONŮ

Vojenský žeton



Kořist 2 nebo 5 mincí

Váš soupeř ztratí 2 nebo 5 mincí v závislosti na žetonu. Mince jsou vráceny bance. Poté je tento žeton umístěn zpět do herní krabice. Pokud váš soupeř nemá dostatek mincí, ztrácí všechny své mince.

Žeton pokroku



Zemědělství

Okamžitě vezměte 6 mincí z banky. Žeton má hodnotu 4 body vítězství.



Architektura

Všechny divy světa, které v budoucnu postavíte, stojí o 2 zdroje méně. Při každé stavbě libovolně určujete, kterého zdroje se to bude týkat.



Ekonomie

Získáte peníze utracené vašim soupeřem za obchod se zdroji.

Pozor! Jde jen o peníze utracené za nákup zdrojů, nikoliv o mince, které jsou součástí ceny budovy.

Vyjasnění: slevy vašeho soupeře (Karty Zásobník kamenů, Zásobník dřeva, Zásobník hlíny a Hostinec) mění nákupní cenu, ale žeton ekonomického pokroku vám umožňuje získat skutečné peníze utracené vašim soupeřem.



Zákon

Tento žeton má hodnotu vědeckého symbolu.



Zednářství

Všechny vámi postavené budoucí domy občanů (modré karty) stojí o 2 zdroje méně. Při každé stavbě můžete zvolit, o jaké zdroje se bude jednat.



Matematika

Na konci hry si přičtete 3 body vítězství za každý žeton pokroku ve vašem vlastnictví (včetně tohoto žetonu).



Filozofie

Žeton má hodnotu 7 bodů vítězství.



Strategie

Jakmile tento žeton vstoupí do hry, vaše nové vojenské budovy (červené karty) mají výhodu +1 štít navíc.

Příklad: vojenská budova se dvěma štíty tedy umožní hráči posunout figurku konfliktu o 3 pole směrem k soupeřovu hlavnímu městu.

Vyjasnění:

- Tento pokrok se nevztahuje na divy, které mají symbol štítu.
- Tento žeton pokroku nemá žádný účinek na vojenské karty postavené před vstupem tohoto žetonu do hry.



Teologie

Všechny budoucí vámi postavené divy se vyhodnocují, jako by měly účinek „Hraj znovu“.

Pozor! Divy, které tento účinek již poskytují, nejsou tímto žetonem ovlivněny (takový div nemůže mít účinek „Hraj znovu“ dvakrát).



Urbanismus

Bezodkladně si vezměte z banky 6 mincí.

Pokaždé, když postavíte budovu zdarma splněním podmínek (podmínka stavby zdarma, řetěz), získáte 4 mince.

Karty I., II. a III. věku

Tato karta vyrábí uvedeně surové zboží.

Hlína Dřevo Kámen



Tato karta vyrábí dvě jednotky uvedeného surového zboží.

2 hlíny



2 dřeva



2 kameny



Tato karta produkuje uvedeně výrobky.

Sklo Papyrus



Tato karta uděluje uvedený počet bodů vítězství.



Tato karta uděluje uvedený počet štítů.

Tato karta uděluje uvedený vědecký symbol.



Tato karta mění pravidla obchodu pro uvedený zdroj. Počínaje dalším tahem budete nakupovat uvedený zdroj od banky za 1 minci za jednotku.



Tato karta mění pravidla obchodu pro 2 uvedené zdroje. Počínaje dalším tahem, budete nakupovat uvedené zdroje od banky za 1 minci za jednotku.

Tato karta uděluje uvedený symbol odkazu. Během pozdějších věků budete schopen za použití tohoto symbolu postavit kartu s tímto symbolem zdarma.



Tato karta vyrobí během každého tahu jednu jednotku jednoho ze 3 uvedených druhů surového zboží.

Vyjasnění: Tato výroba nemá žádný vliv na ceny při obchodování.



Tato karta vyrobí během každého tahu jednu jednotku jednoho ze 2 uvedených druhů výrobků.

Vyjasnění: Tato výroba nemá žádný vliv na ceny při obchodování.



Tato karta má hodnotu tolika mincí, kolik je na ní uvedeno.



Tato karta má hodnotu 2 mince za div postavený ve vašem městě ve chvíli, kdy je tato karta postavena.



Tato karta má hodnotu 3 mince za každou šedou kartu postavenou městě daného hráče ve chvíli, kdy je tato karta postavena.



Tato karta má hodnotu 2 mince za každou hnědou kartu ve vašem městě ve chvíli, kdy je tato karta postavena.



Tato karta má hodnotu 1 minci za každou žlutou kartu (včetně ní samé) ve vašem městě ve chvíli, kdy je tato karta postavena.



Tato karta má hodnotu 1 mince za každou červenou kartu ve vašem městě v době, kdy je tato karta postavena.

Vyjasnění: pro všechny karty platí, že mince se z banky berou jednou a pouze jednou ve chvíli, kdy je daná karta postavena.

Karty cechů



Cech stavitelů

Na konci hry má tato karta hodnotu 2 body vítězství za každý div postavený ve městě, které má nejvíce divů.



Cech lichvářů

Na konci hry má tato karta hodnotu 1 bod vítězství za každou sadu 3 mincí v nejbohatším městě.



Cech vědců

Ve chvíli, kdy je tato karta postavena, získává vám 1 minci za každou **zelenou kartu** ve městě, které má nejvíce zelených karet. Na konci hry má tato karta hodnotu 1 bod vítězství za každou zelenou kartu ve městě, které jich má nejvíce.



Cech loďařů

Ve chvíli, kdy je tato karta postavena, vám uděluje 1 minci za každou hnědou a každou šedou kartu ve městě s nejvíce hnědými a šedými kartami. Na konci hry má tato karta hodnotu 1 bod vítězství za každou hnědou a šedou kartu ve městě, které jich má nejvíce.

*Vyjasnění: hráč je nucen zvolit **POUZE JEDNO** město pro obě barvy karet.*



Cech obchodníků

Ve chvíli, kdy je tato karta postavena, vám poskytuje 1 minci za každou **žlutou kartu** ve městě, které má žlutých karet nejvíce. Na konci hry má tato karta hodnotu 1 bod vítězství za každou žlutou kartu ve městě, které jich má nejvíce.



Cech úředníků

Ve chvíli, kdy je tato karta postavena, vám poskytuje 1 minci za každou **modrou kartu** ve městě, které má modrých karet nejvíce. Na konci hry má tato karta hodnotu 1 bod vítězství za každou modrou kartu ve městě, které jich má nejvíce..



Cech taktiků

Ve chvíli, kdy je tato karta postavena, vám poskytuje 1 minci za každou **červenou kartu** ve městě, které má červených karet nejvíce. Na konci hry má tato karta hodnotu 1 bodu vítězství za každou červenou kartu ve městě, které jich má nejvíce.

Vyjasnění:

- Pro všechny karty, které udělují mince, platí, že mince jsou brány z banky **POUZE JEDNOU**, a to ve chvíli, kdy je daná karta postavena.
- Na konci hry může být město, které bylo vybráno k zisku bodů vítězství, jiné než město, které bylo vybráno pro zisk mincí.



Divy světa



Via Appia

Vezměte 3 mince z banky.
Váš soupeř ztrácí 3 mince, které se vrací do banky.
Bezodkladně hrajte druhý tah.
Tento div má hodnotu 3 body vítězství.



Circus Maximus

Vyberte a umístěte do odkládací hromádky šedou kartu (výrobky) postavenou vašim soupeřem.
Tento div má hodnotu 1 štitu.
Tento div má hodnotu 3 body vítězství.



Rhódský kolos

Tento div má hodnotu 2 štitů.
Tento div má hodnotu 3 body vítězství.



Alexandrijská knihovna

Náhodně doberte 3 žetony pokroku z těch, které byly odloženy na začátku hry. Jeden z nich vyberte a zbylé 2 vraťte do herní krabice.
Tento div má hodnotu 4 body vítězství.



Velký maják

Tento div pro vás vytěží jednu jednotku uvedených zdrojů (kámen, hlína, nebo dřevo) v každém tahu.
Vyjasnění: tato těžba nemá žádný vliv na cenu při obchodování.
Tento div má hodnotu 4 body vítězství.



Vysuté zahrady Semiramidiny

Vezměte si 6 mincí z banky.
Bezodkladně zahrajte druhý tah.
Tento div má hodnotu 3 body vítězství.



Mauzoleum

Vezměte všechny karty, které byly od začátku hry odloženy, a okamžitě jednu (libovolnou) z nich zdarma postavte.
Vyjasnění: Karty odložené při přípravě hry nejsou součástí odložených karet.
Tento div má hodnotu 2 body vítězství.



Piraeus

Tento div pro vás vytěží jednu jednotku uvedeného zdroje (sklo nebo papyrus) v každém tahu.
Vyjasnění: Tato těžba nemá žádný vliv na cenu při obchodování.
Okamžitě zahrajte druhý tah. Tento div má hodnotu 2 body vítězství.



Pyramidy

Tento div má hodnotu 9 body vítězství.



Sfinga

Okamžitě hrajte druhý tah.
Tento div má hodnotu 6 body vítězství.



Diova socha

Umístěte do odkládací hromádky jednu libovolnou hnědou kartu (suroviny), kterou postavil váš soupeř.
Tento div má hodnotu 1 štit.
Tento div má hodnotu 3 body vítězství.



Artemidin chrám

Okamžitě si vezměte z banky 12 mincí.
Okamžitě hrajte druhý tah.

I. věk

Sklad dřeva	
Kamenolom	 1
Sklad hlíny	
Překladiště dřeva	 1
Lom	
Hlinišťe	 1
Sklárny	 1
Lis	 1
Strážní věž	
Dílna	 1
Lékárna	 1
Zásobárna kamene	 3
Zásobárna hlíny	 3
Zásobárna dřeva	 3

II. věk

Pila	 2
Povrchový lom	 2
Cihelna	 2
Foukač skla	
Sušárna	
Hradby	
Forum	 3
Stanoviště karavan	 2
Hostinec	 4
Soud	 5

III. věk

Sklad zbraní	
Pretorium	 8
Akademie	 3
Studovna	 3
Obchodní komora	 3
Přístav	 2
Zbrojnice	 3
Palác	 7
Radnice	 7
Obelisk	 5

Céhek

Cech obchodníků	
Cech loďarů	
Cech stavitelů	
Cech úředníků	
Cech vědců	
Cech lichvářů	
Cech taktiků	

I. věk

II. věk

III. věk



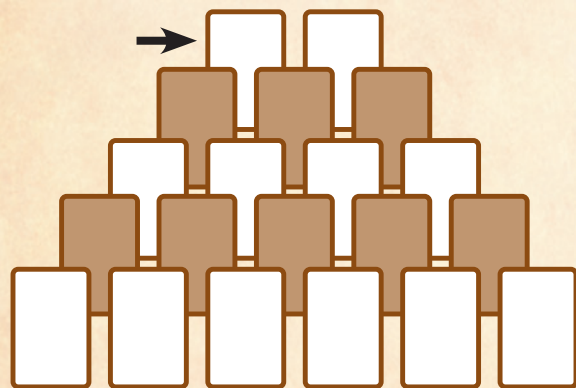
USPOŘÁDÁNÍ KARET NA HRACÍ PLOŠE V ZÁVISLOSTI NA VĚKU

Na začátku každého věku zamíchejte odpovídající balíček a poté rozložte 20 karet do tvaru pro aktuální věk.

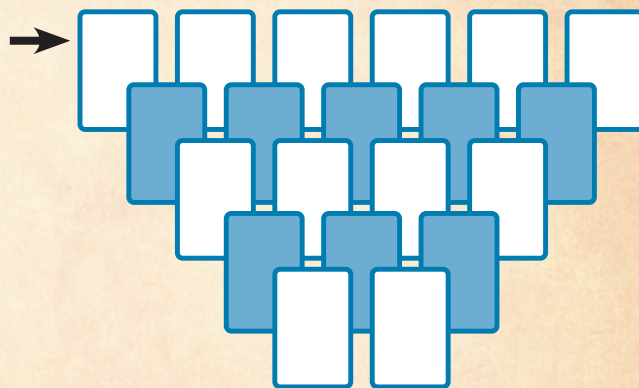
Pozor! Některé karty jsou položeny lícem nahoru a jiné lícem dolů.

Pro usnadnění začněte na uvedeném bodu. →

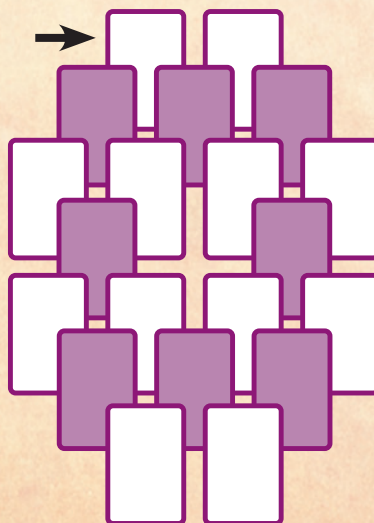
I. věk



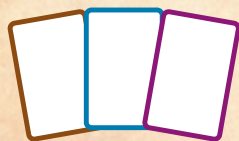
II. věk



III. věk



Lícem nahoru



Lícem dolů

