

7 WONDERS™ DUEL

REGULAMENT



Antoine Bauza & Bruno Cathala

A stylized, cursive logo for the publisher Manticore, featuring a large 'M' and a small 'C'.

„Începutul nu oferă indicii despre sfârșit.”

Herodot

Bine ați venit la 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel este un joc pentru 2 jucători care se desfășoară în universul jocului bestseller 7 Wonders.

Împrumută câteva elemente din mecanismele fratelui mai mare, dar aduce noi provocări, fiind adaptat în mod special pentru jocul în doi.



COMPONENTE

- 1 Tablă de joc
- 23 Cărți Era I
- 23 Cărți Era II
- 20 Cărți Era III
- 7 Cărți Ghildă
- 12 Cărți Minuni
- 4 Jetoane Militare
- 10 Jetoane Progres
- 1 Marcator de Conflict
- 31 Monede (14 cu valoarea 1, 10 cu valoarea 3 și 7 cu valoarea 6)
- 1 Carnețel pentru Scor
- 1 Regulament
- 1 Sumar al simbolurilor

DESCRIEREA ȘI OBIECTIVUL JOCULUI

În *7 Wonders Duel* fiecare jucător este conducătorul unei civilizații și va construi Clădiri și Minuni. Clădirile construite de către un jucător, împreună cu Minunile realizate formează „orașul” său.

Jocul se desfășoară pe parcursul a 3 Ere. În fiecare Eră se folosește unul dintre cele 3 pachete de cărți (mai întâi cărțile Ere I, apoi cărțile Ere II iar la final cărțile Ere III). Fiecare Carte Eră reprezintă o Clădire. Erele se vor desfășura similar, fiecare jucător având ocazia să joace aproximativ 10 cărți într-o Eră, pentru a câștiga monede, a-și întări armata, a face descoperiri științifice și a-și dezvolta orașul.

În *7 Wonders Duel*, victoria se poate obține prin 3 moduri: dominația militară, supremația în știință și victoria civilă.

Victoria militară și cea științifică se pot obține oricând, și vor avea ca rezultat terminarea imediată a jocului. Dacă s-a ajuns la sfârșitul Ere III fără să fi fost desemnat un câștigător, atunci jucătorul cu cel mai mare punctaj este desemnat câștigător – Victorie civilă.



A stylized illustration of a woman in a white dress, sitting and leaning back, with a decorative Greek key border at the bottom and circular patterns at the top.

Cărțile Eră și Ghildă

În 7 Wonders Duel, cărțile Eră și cele Ghildă reprezintă Clădiri. Cărțile Clădiri au un nume, un efect și un cost de construcție.



Există 7 tipuri diferite de clădiri, care pot fi ușor identificate după culoarea marginii de sus a cărții.

- **Materii prime (cărțile maro),**
aceste clădiri produc următoarele resurse:
- **Bunuri produse (cărțile gri),**
aceste clădiri produc următoarele resurse:
- **Clădiri Civile (cărțile albastre),**
aceste clădiri aduc puncte de victorie:
- **Clădiri Științifice (cărțile verzi),**
aceste clădiri îți permit să obții atât puncte de victorie cât și simboluri științifice:
- **Clădiri Comerciale (cărțile galbene),**
aceste clădiri îți permit să obții monede sau resurse, ori schimbă regulile comerțului; unele dintre ele îți aduc și puncte de victorie.
- **Clădiri Militare (cărțile roșii),**
aceste clădiri îți măresc puterea militară:
- **Ghildele (cărțile mov),**
aceste clădiri vor aduce puncte de victorie în baza unor anumite criterii.

Atenție: pachetul de cărți pentru Era III nu conține Materii prime (cărți maro) sau Bunuri produse (cărți gri), dar conține cărțile Ghildă (cărți mov).

Costul cărților

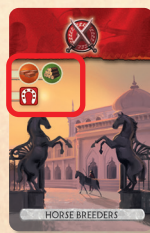
Zona de sub marginea colorată a unei cărți de Eră indică costul de construcție. Dacă această zonă este goală atunci clădirea nu necesită resurse pentru a fi construită și se construiește gratis.

Exemplu: Depozitul de cherestea este gratis, Cariera de piatră costă 1 monedă, Băile necesită pentru construcție 1 Piatră, iar Arena necesită pentru construcție 1 Argilă, 1 Piatră și 1 Lemn.



Începând cu Era II, unele clădiri au atât un cost cât și o condiție pentru construirea gratuită: dacă jucătorul are deja construită clădirea indicată prin simbolul din zona costului de construcție, atunci construirea clădirii este gratuită.

Exemplu: Construirea Hergheliei necesită 1 Argilă și 1 Lemn SAU deținerea clădirii Grajduri.



PREGĂTIREA JOCULUI

1. Așezați tabla de joc între cei doi jucători, într-o margine a spațiului de joc.
2. Așezați Marcatorul de Conflict în poziția de start de pe tabla de joc.
3. Așezați cele 4 jetoane Militare, cu fața în sus, în spațiile indicate.
4. Amestecați jetoanele Progres și plasați 5 dintre ele, alese aleatoriu, cu fața în sus pe tabla de joc. Restul jetoanelor se vor returna în cutie.
5. Fiecare jucător ia 7 monede de la Bancă.

(Banca este formată dintr-o rezervă generală comună, ce va fi așezată lângă tabla de joc.)



Faza de selecție a Minunilor

- Alegeți primul jucător
- Amestecați cele 12 cărți cu Minuni
- Alegeți 4 cărți la întâmplare și așezați-le cu fața în sus între cei doi jucători
- Primul jucător alege 1 Minune
- Al doilea jucător alege 2 Minuni
- Primul jucător ia ultima Minune rămasă
- Așezați încă alte 4 Minuni și repetați procedeul de selecție, dar de această dată începeți cu cel de-al doilea jucător.

Odată ce acest pas a fost îndeplinit, fiecare jucător va avea 4 Minuni, pe care le va așeza într-o coloană, în partea stângă a zonei sale de joc.

Pentru primul joc ignorați faza de selecție a Minunilor și alegeți următoarele Minuni:

Jucătorul 1:

- Piramidele
- Marele Far
- Templul lui Artemis
- Statuia lui Zeus

Jucătorul 2:

- Circus Maximus
- Pireu
- Via Appia
- Colosul

Un pachet de cărți pentru fiecare Eră

Se vor pune înapoi în cutie, fără să vă uitați la ele, câte 3 cărți din fiecare Eră.

Apoi alegeți aleatoriu 3 cărți Ghildă și adăugați-le la pachetul Erei III, fără să vă uitați la ele. Cărțile Ghildă rămase se vor returna în cutie.

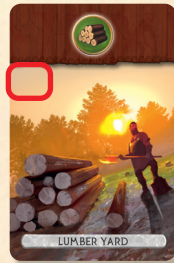


CONSTRUIREA ÎN 7 WONDERS DUEL

Pe parcursul jocului veți construi Clădiri și Minuni. Majoritatea Clădirilor au un cost în resurse, unele sunt gratuite iar altele au un cost în monede. Există și Clădiri care au un cost în resurse dar au și o condiție pentru construirea gratuită. Toate Minunile au un cost în resurse.

Construirea Gratuită

Anumite cărți nu au un cost de construcție și pot fi introduse în joc gratuit.
Exemplu: Construirea Depozitului de cherestea este gratuită.



Cost în resurse

Anumite cărți au un cost în resurse.

Pentru a le putea construi trebuie să produceți resursele necesare corespunzătoare ȘI / SAU să le cumpărați de la Bancă prin intermediul regulilor de comerț.

Producția

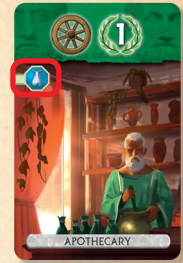
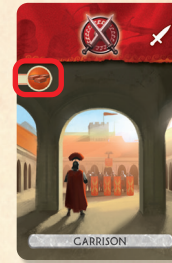
Resursele unui oraș sunt produse de către cărțile sale maro, gri, galbene și unele Minuni.

Exemplu: Vlad produce 1 Piatră, 3 Argilă și 1 Papirus în orașul său.



Dacă ai în orașul tău toate resursele indicate pe o Clădire (carte Eră), atunci poți construi acea Clădire.

Exemplu: Vlad poate construi Băile (1 Piatră) sau Garnizoana (1 Argilă) deoarece orașul său produce resursele necesare. Totuși, fără comerț nu poate construi Spițeria (1 Sticlă).



Important: resursele nu sunt consumate în timpul construirii. Ele pot fi folosite în fiecare tură, pe parcursul întregului joc. Producția de resurse a unui oraș nu este niciodată redusă. Excepție fac două Cărți Minune a căror efect poate distruge o carte gri sau maro din orașul adversarului.

Comerțul

De multe ori veți dori să construiți o clădire deși vă lipsește una sau mai multe resurse. În acest caz puteți cumpăra resursele lipsă necesare de la Bancă. Costul fiecărei resurse care vă lipsește diferă pe parcursul jocului. Costul resursei se calculează astfel:

$COST = 2 + \text{numărul de simboluri ale resursei, produsă de către cărțile maro sau gri ale adversarului.}$

Clarificări:

- *Atenție! Costul de achiziție este calculat în funcție de resursele aflate în orașul adversarului, dar costul resurselor achiziționate se plătește la Bancă.*
- *Numărul de resurse pe care îl poți achiziționa, în tura ta, prin intermediul comerțului nu este limitat.*
- *Resursele produse de cărțile galbene și de Minuni nu se calculează la stabilirea costului de achiziție.*
- *Anumite Clădiri comerciale (cărți galbene) schimbă regulile comerțului și stabilesc la 1 monedă costul anumitor resurse.*

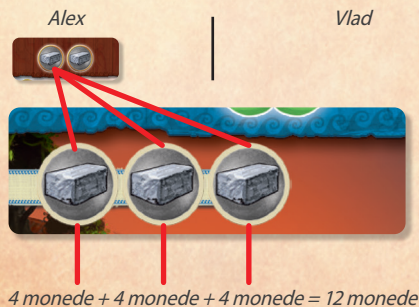
Exemplu: Alex produce 2 Pietre cu Pietrăria.

- Dacă Vlad dorește să cumpere una sau mai multe pietre, trebuie să plătească 4 monede pentru fiecare Piatră.
- Dacă Alex are nevoie de a treia Piatră, trebuie să plătească 2 monede, deoarece Vlad nu produce Piatră cu cărțile sale maro.

Alex dorește să construiască Fortificații, care au următorul cost: 2 Pietre, 1 Argilă și 1 Papirus. Are în orașul său 2 Pietre. Trebuie să cumpere resursele lipsă: Argila și Papirusul. Din moment ce opo-nentul său, Vlad are 1 Argilă în orașul său dar nu are Papirus, Alex trebuie să plătească 5 monede la Bancă: 3 pentru Argilă (calcul $2+1$) și 2 pentru Papirus (calcul $2+0$).



Vlad vrea să construiască un Apeduct, care costă 3 Piatră. Pentru că el nu produce Piatră, trebuie să plătească 12 monede la Bancă, deoarece Alex produce 2 Pietre cu cărțile sale maro, de unde rezultă un preț de 4 monede pentru 1 Piatră ($2+2$) și Vlad are nevoie de 3 Pietre.



Cost în monede

Unele cărți au un cost în monede, care trebuie plătit la Bancă atunci când sunt construite.

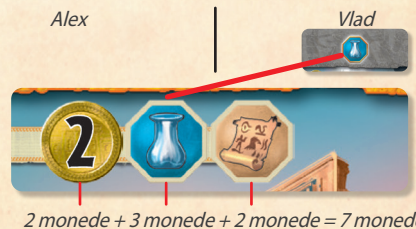
Exemplu: Construirea unui Scriptorium costă 2 monede, construirea Carierei de Piatră costă 1 monedă.



Cost în monede și în resurse

Unele cărți au un cost în monede și în resurse. Pentru a construi aceste cărți trebuie să plătești costul în monede la Bancă și fie să produci resursele indicate, fie să le cumperi prin intermediul comerțului.

Exemplu: Alex dorește să construiască un Caravanserai, care costă 2 monede, 1 Sticlă și 1 Papirus. Alex trebuie să plătească în total 7 monede. 2 monede pentru costul de construcție al cărții, 3 monede pentru Sticlă (Vlad produce 1 Sticlă), 2 monede pentru Papirus (Vlad nu produce Papirus).

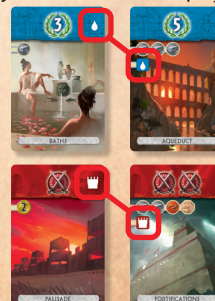


Condiția pentru construirea gratuită (cărți cu legătură)

Unele Clădiri au un simbol alb în partea dreapta sus. Unele Clădiri din Era II și III conțin, sub costul în resurse și un simbol alb. Dacă vrei să construiești o clădire, care are un simbol alb indicat sub cost, iar acel simbol se regăsește pe una din cărțile tale deja construite, atunci poți construi noua Clădire gratuit.

Exemplu: Vlad are construite Băile. Pe parcursul Ereii II poate construi Apeductul gratuit, deoarece simbolul apăre pe cartea Băi.

Alex are construită Palisada. Pe parcursul Ereii III poate construi Fortificațiile gratuit.



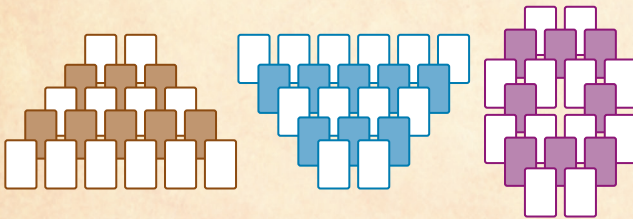
DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul începe cu Era I, continuă cu Era II și se termină după Era III. În cazul unei victorii militare sau științifice jocul se termină imediat.

Desfășurarea unei Ere

Pregătirea cărților Ere

La începutul fiecărei Ere, amestecați pachetul corespunzător și așezați cele 20 de cărți conform schemei indicate pentru Era respectivă (vezi descrierea detaliată de pe ultima pagină a Sumarului). Atenție! Unele cărți trebuie așezate cu fața în sus, iar altele cu fața în jos.



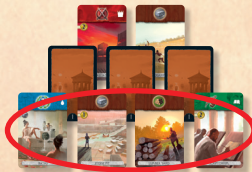
O tură de joc

În 7 Wonders Duel jucătorii joacă alternativ.

Primul jucător începe Era I.

În tura ta, trebuie să alegi o carte „accesibilă” și să o joci. O carte accesibilă este o carte care nu este parțial acoperită de alte cărți.

Exemplu: Băile, Cariera de piatră, Depozitul de cherestea și Scriptoriumul sunt accesibile. Celelalte cărți nu sunt accesibile momentan.



Cartea aleasă o poți juca într-una dintre următoarele trei modalități:

1. Construiești Clădirea
2. Decartezi cartea pentru a obține monede
3. O folosești pentru a construi o Minune

După ce ai jucat cartea, trebuie să întorci cărțile care au fost până acum cu fața în jos și care au devenit accesibile.

Atenție:

- Unele Minuni îți permit să joci din nou (ai o tură suplimentară). Îți vei începe noua tură după ce ai întors noile cărți accesibile.
- Dacă un jucător obține o tură suplimentară tocmai atunci când cărțile Ereii s-au terminat (nu mai poate să aleagă o carte), atunci pierde tura suplimentară.

1. Construirea unei Clădiri

Pentru a construi o Clădire, plătești costul de construcție al Clădirii și o așezi în fața ta. Această Clădire aparține acum orașului tău.

Aranjează-ți Clădirile pe culori pentru a-ți „citi” mai ușor orașul.



2. Decartarea unei cărți pentru a obține monede

Decartezi cartea și iei 2 monede + 1 monedă pentru fiecare carte galbenă pe care o ai în orașul tău, de la Bancă. Banii sunt adăugați la trezoreria orașului tău.

Cartea decartată este așezată cu fața în jos. Jucătorii se pot uita în teancul cu cărțile decartate oricând.

Exemplu: Alex decartează Apeductul. Câștigă 4 monede deoarece are în orașul său Taverna și Rezerva de argilă



3. Construirea unei Minuni

Plătești costul necesar construirii Minunii (nu cel al Cărții de Eră), apoi așezi Cartea de Eră sub Cartea Minune care este construită (cu fața în jos și parțial acoperită). Cartea de Eră folosită nu are nici un efect, ea este folosită doar pentru a arăta că această Minune a fost construită. *Exemplu: Vlad ia orice carte accesibilă pentru a construi Colosul, care costă 3 Argilă și 1 Sticlă. După ce a plătit costul Colosului (nu cel al cărții de Eră), întoarce Cartea de Eră și o așează sub partea dreaptă a Colosului și mută Pionul de Conflict 2 spații.*



7 Minuni, niciuna în plus!

Doar 7 Minuni se pot construi pe parcursul jocului. De îndată ce unul dintre jucători a construit cea de-a 7-a Minune, ultima Minune rămasă neconstruită va fi pusă înapoi în cutie.

Exemplu: Vlad tocmai a construit Colosul. Au fost construite 7 Minuni pe parcursul acestui joc (4 de către Alex și 3 de către Vlad). Vlad va pune înapoi în cutie Piramidele.



SFÂRȘITUL UNEI ERE

O Eră se termină atunci când toate cele 20 de cărți au fost jucate.

Pregătiți noua Eră (vezi descrierea detaliată de pe ultima pagină a Sumarului).

Jucătorul cu cea mai slabă putere militară va alege cine va începe Era următoare. Un jucător are o putere militară mai slabă dacă Marcatorul de Conflict se află pe partea sa a tablei de joc. În situația în care Marcatorul de Conflict se află la jumătatea tablei de joc, jucătorul care va începe Era următoare este decis de ultimul jucător activ (adică jucătorul care a jucat ultima carte din Era precedentă).

TRADUCEREA CĂRȚILOR

Era I

Lumber Yard / Depozit de cherestea	Stable / Grajduri	Tavern / Tavernă
Stone Pit / Carieră de piatră	Garrison / Garnizoana	Stone Reserve / Rezerva de piatră
Clay Pool / Carieră de argilă	Palisade / Palisadă	Clay Reserve / Rezerva de argilă
Logging Camp / Exploatare forestieră	Guard Tower / Turn de pază	Wood Reserve / Rezerva de lemne
Quarry / Exploatare de piatră	Scriptorium / Scriptorium	Theater / Teatru
Clay Pit / Exploatare de argilă	Workshop / Atelier	Altar / Altar
Glassworks / Sticlărie	Pharmacist / Farmacie	Baths / Băi
Press / Presă	Apothecary / Spîțerie	

Era II

Sawmill / Fabrică de cherestea	Archery Range / Poligon	Caravansery / Caravanserai
Shelf Quarry / Pietrărie	Parade Ground / Arc de Triumf	Customs House / Vama
Brickyard / Căramidărie	School / Școală	Temple / Templu
Glass-blower / Atelier de suflat sticlă	Laboratory / Laborator	Statue / Statuie
Drying Room / Uscătorie	Dispensary / Dispensar	Tribunal / Tribunal
Horse Breeders / Herghelie	Library / Bibliotecă	Aqueduct / Apeduct
Barracks / Cazarmă	Brewery / Berărie	Rostrum / Tribună
Walls / Ziduri de apărare	Forum / For	

Era III

Circus / Circ	Study / Sală de studiu	Armory / Armurărie
Arsenal / Arsenal	Observatory / Observator	Palace / Palat
Siege Workshop / Atelier de asediu	Arena / Arenă	Gardens / Grădini
Fortifications / Fortificații	Chamber of Commerce /	Pantheon / Panteon
Courthouse / Pretoriu	Camera de Comerț	Town Hall / Primărie
Academy / Academie	Port / Port	Senate / Senat
University / Universitate	Lighthouse / Far	Obelisk / Obelisc

Ghildele

Merchants Guild / Ghilda Negustorilor	Scientists Guild / Ghilda Oamenilor de Știință
Shipowners Guild / Ghilda Armatorilor	MoneyLenders Guild / Ghilda Cămarilor
Builders Guild / Ghilda Constructorilor	Tacticians Guild / Ghilda Strategilor
Magistrates Guild / Ghilda Magistratilor	

PUTEREA MILITARĂ

De fiecare dată când construim o Clădire militară (**cărțile roșii**) sau o Minune, vom muta Marcatorul de Conflict în direcția capitalei adversarului exact atâtea spații câte Scuturi se regăsesc pe Clădirea militară sau Cartea Minune respectivă. Pe parcursul jocului Marcatorul de Conflict va fi mutat înainte și înapoi pe tabla de joc.

Când Marcatorul de Conflict intră într-o nouă zonă (delimitată de o linie punctată), jucătorul activ trebuie să aplice efectul jetonului corespunzător acelei zone, apoi returnează jetonul în cutie.

Exemplu: Vlad construiește Poligonul, o Clădire militară care are 2 Scuturi. El mută imediat Marcatorul de Conflict două spații către capitala adversarului. Deoarece a intrat într-o nouă zonă, aplică efectul jetonului Militar, Alex va returna la Bancă 2 monede, iar jetonul Militar este pus înapoi în cutie.

Dominația Militară

Dacă Marcatorul de Conflict ajunge în capitala adversarului, câștigi jocul imediat – Victorie militară.

ȘTIINȚA ȘI PROGRESUL

Sunt 7 simboluri științifice diferite.



Fiecare Clădire științifică conține un simbol științific. Dacă prin construirea unei clădiri științifice vei avea două simboluri identice în orașul tău, alege imediat unul dintre jetoanele Progres aflate pe tabla de joc. Acel jeton va fi păstrat în orașul tău până la sfârșitul jocului.

Clarificare: simbolurile științifice se află pe 6 din cele 12 Clădiri științifice (cărțile verzi) și pe 1 jeton de Progres.

Supremația Științifică

Dacă strângi 6 simboluri științifice diferite, câștigi jocul – Victorie științifică.



SFÂRȘITUL JOCULUI ȘI VICTORIA

Jocul se termină imediat în cazul în care intervine victoria militară sau victoria științifică sau se ajunge la sfârșitul Erei III.

Victoria Civilă

Dacă niciunul dintre jucători nu a câștigat prin victorie militară sau științifică până la sfârșitul Erei III, jucătorul care a acumulat cele mai multe puncte de victorie va fi desemnat câștigător.

Pentru a determina punctajul total, adunați:

- Puterea militară transformată în puncte de victorie (0, 2, 5 sau 10 în funcție de poziția pe tabla de joc a Marcatorului de Conflict).
- Punctele de victorie de pe Clădiri (**cărțile albastre, verzi, galbene și mov**).
- Punctele de victorie de pe Minuni.
- Punctele de victorie de pe jetoanele Progres.
- Trezoreria orașului tău: pentru fiecare set de 3 monede primești 1 punct de victorie.

În cazul în care jucătorii se află la egalitate de puncte, jucătorul care a acumulat cele mai multe puncte de victorie prin intermediul Clădirilor civile (**cărțile albastre**) câștigă jocul. În cazul în care jucătorii se află în continuare la egalitate, atunci cei doi jucători împart victoria.

Notă: în cutie aveți un carnețel pentru scor. Acesta vă va ajuta să totalizați punctajul obținut și să notați partidele memorabile!

AU CONTRIBUIT

Autori: Antonio Bauza și Bruno Cathala

Ilustrații: Miguel Coimbra

Dezvoltat de: Cédric Caumont & Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombreros »

Revizuirea regulamentului: Ann Pichot

Traducerea regulamentului în română: Ioana Dobre și Vasile Chiorean

Director de producție: Guillaume Pilon

Director artistic: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Mulțumiri:

Autorii doresc să mulțumească tuturor jucătorilor care au testat *7 Wonders Duel* și care au făcut ca jocul să progreseze și să evolueze. Îi mulțumim în special lui Julien de la Orange și tuturor jucătorilor care au trecut pe la „La Cafetière”!

Repos Production le mulțumește: Roy „Free Music”, Jean-Loup „who squeaks”, Christophe „All I ned”, Jeff „Peated”, al lor Mentat personal Dimitri Perrier și Anne-Cath, Sven, Efpé și Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy și Mamy Tricky, Dets și Martine, Jean-Yves „Fabiola”, Hélène și Tanguy, Cyborg.

© REPOS PRODUCTION 2015.

ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Conținutul acestui joc poate fi folosit doar pentru divertisment personal.



DESCRIEREA SIMBOLURILOR

Jetoanele Militare



Prăduirea a 2 sau a 5 monede.

Adversarul tău pierde 2 sau 5 monede în funcție de jeton. Monedele se returnează la Bancă. Apoi jetonul este returnat în cutie. Dacă adversarul tău nu are monede suficiente atunci el va pierde toate monedele pe care le deține

Jetoane Progres



Agricultură

Iei imediat de la Bancă 6 monede.
Jetonul valorează 4 puncte de victorie.



Arhitectură

Toate Minunile pe care le construiești de acum înainte vor costa cu 2 resurse mai puțin. La construirea fiecărei Minuni poți alege care sunt cele 2 resurse pe care nu trebuie să le plătești.



Economie

Câștigi banii cheltuiți de adversarul tău atunci când acesta cumpără resurse prin intermediul comerțului.

Ai grijă, obții doar banii cheltuiți de adversar pentru obținerea de resurse prin intermediul comerțului, nu și banii care reprezintă costurile de construcție ale Clădirilor.

Clarificare: discounturile comerciale obținute de adversarul tău (Rezerva de piatră, Rezerva de lemn, Rezerva de argilă și Vama) schimbă prețul de achiziție, dar jetonul pentru Progresul Economic îți permite să câștigi banii cheltuiți efectiv de adversarul tău.



Justiție

Acest jeton îți acordă un simbol științific.



Zidărie

Toate Clădirile civile (cărți albastre) pe care le construiești de acum înainte vor costa cu 2 resurse mai puțin. La construirea fiecărei clădiri poți alege care sunt cele 2 resurse pe care nu trebuie să le plătești.



Matematică

La sfârșitul jocului, obții 3 puncte de victorie pentru fiecare jeton Progres pe care îl deții (inclusiv acest jeton).



Filozofie

Acest jeton valorează 7 puncte de victorie.



Strategie

După ce obții acest jeton, toate Clădirile militare (cărți roșii) pe care le construiești de acum înainte vor beneficia de 1 Scut în plus.

Exemplu: o Clădire militară cu 2 scuturi îi va permite jucătorului să mute Marcatorul de Conflict 3 spații spre capitala adversarului.

Clarificare:

- Acest jeton Progres nu se aplică Minunilor care au simbolul Scut.
- Acest jeton Progres nu are efect asupra cărților construite înainte ca acesta să intre în joc.



Teologie

Toate Minunile pe care le construiești de acum înainte îți permit să beneficiezi de efectul „Joacă o nouă tură”
Atenție, Minunile care deja au acest efect nu sunt afectate (o Minune nu poate avea efectul „Joacă o nouă tură” de două ori).



Urbanism

Iei imediat 6 monede de la Bancă. De fiecare dată când construiești o Clădire gratuit, prin intermediul legăturilor dintre construcții (condiția pentru construirea gratuită, cărți cu legătură), câștigi 4 monede de la Bancă.

Cărțile din Era I, II și III

Cartea produce materia primă indicată.

Argilă Lemn Piatră



Cartea produce două unități din materia primă indicată.

2 Argilă

2 Lemn

2 Piatră



Cartea produce bunurile indicate.

Sticlă Papirus



Cartea acordă numărul de puncte de victorie indicat.



Cartea acordă numărul de Scuturi indicat.

Cartea acordă simbolul științific indicat



Cartea schimbă regulile comerțului pentru resursa indicată. Începând cu tura următoare, vei cumpăra resursa indicată, de la Bancă, la costul de 1 monedă / unitate.



Cartea schimbă regulile comerțului pentru cele 2 resurse indicate. Începând cu tura următoare, vei cumpăra resursele indicate, de la Bancă, la costul de 1 monedă / unitate.



Cartea acordă simbolul de legătură indicat. Pe parcursul unei Ere viitoare, folosind simbolul, vei putea construi gratuit cartea care are la costuri acest simbol.



Cartea produce, în fiecare tură, o unitate din una dintre cele 3 materii prime indicate.
Clarificare: Această producție nu are efecte asupra calculării costului de comerț.



Cartea produce, în fiecare tură, o unitate din unul dintre cele 2 bunuri indicate.
Clarificare: Această producție nu are efecte asupra calculării costului de comerț.



Cartea valorează numărul de monede indicate.



Cartea valorează 2 monede pentru fiecare Minune pe care o ai deja construită în oraș, la momentul în care construiești această carte.



Cartea valorează 3 monede pentru fiecare carte gri pe care o ai deja construită în oraș, la momentul în care construiești această carte.



Cartea valorează 2 monede pentru fiecare carte maro pe care o ai deja în oraș, la momentul în care construiești această carte.



Cartea valorează 1 monedă pentru fiecare carte galbenă (inclusiv aceasta) din orașul tău, la momentul în care construiești această carte.



Cartea valorează 1 monedă pentru fiecare carte roșie din orașul tău, la momentul în care construiești această carte



Clarificare: la toate cărțile, monedele se iau de la Bancă, doar o singură dată, în momentul în care cartea este construită.

Cărțile Ghildă



Ghilda Constructorilor

La sfârșitul jocului, această carte valorează 2 puncte de victorie pentru fiecare Minune construită în orașul care are cele mai multe Minuni.



Ghilda Cămătarilor

La sfârșitul jocului, această carte valorează 1 punct de victorie pentru fiecare set de 3 monede din orașul cel mai bogat.



Ghilda Oamenilor de Știință

La momentul în care este construită, această carte îți aduce 1 monedă pentru fiecare **carte verde** din orașul care are cele mai multe cărți verzi.

La sfârșitul jocului, această carte valorează 1 punct de victorie pentru fiecare carte verde din orașul cu cele mai multe cărți verzi.



Ghilda Armatorilor

La momentul în care este construită, această carte îți aduce 1 monedă pentru fiecare **carte maro** și pentru fiecare **carte gri** din orașul cu cele mai multe cărți maro și gri.

La sfârșitul jocului, această carte valorează 1 punct de victorie pentru fiecare carte maro și fiecare carte gri din orașul cu cele mai multe cărți maro și gri.

Clarificare: jucătorul este obligat să aleagă un singur oraș pentru ambele culori de cărți.



Ghilda Negustorilor

La momentul în care este construită, această carte îți aduce 1 monedă pentru fiecare **carte galbenă** din orașul care are cele mai multe cărți galbene.

La sfârșitul jocului, această carte valorează 1 punct de victorie pentru fiecare carte galbenă din orașul care are cele mai multe cărți galbene.



Ghilda Magistraților

La momentul în care este construită, această carte îți aduce 1 monedă pentru fiecare carte albastră din orașul care are cele mai multe cărți albastre.

La sfârșitul jocului, această carte valorează 1 punct de victorie pentru fiecare carte albastră din orașul care are cele mai multe cărți albastre.



Ghilda Strategilor

La momentul în care este construită, această carte îți aduce 1 monedă pentru fiecare **carte roșie** din orașul care are cele mai multe cărți roșii.

La sfârșitul jocului, această carte valorează 1 punct de victorie pentru fiecare carte roșie din orașul care are cele mai multe cărți roșii.

Clarificări:

- La toate cărțile Ghildă care acordă monede, monedele sunt luate de la Bancă, doar o singură dată, în momentul în care cartea este construită.
- La sfârșitul jocului, orașul ales pentru obținerea punctelor de victorie poate fi diferit de orașul ales anterior pentru câștigul în monede.



Minunile



The Appian Way (Via Appia)

Iei 3 monede de la Bancă.

Adversarul tău pierde 3 monede, care sunt returnate la Bancă.

Imediat joci o nouă tură.

Această Minune valorează 3 puncte de victorie.



Circus Maximus

Alege și așează în teancul cărților decartate, o **carte gri** (bunuri produse) construită de adversarul tău.

Această Minune acordă 1 Scut.

Această Minune valorează 3 puncte de victorie.



The Colossus (Colosul)

Această Minune acordă 2 Scuturi.

Această Minune valorează 3 puncte de victorie.



The Great Library (Marea Bibliotecă)

Trage aleatoriu 3 Jetoane Progres, din cele decartate la începutul jocului. Alege unul, joacă-l și returnează celelalte 2 în cutie.

Această Minune valorează 4 puncte de victorie.



The Great Lighthouse (Marele Far)

Această Minune produce o unitate din resursele indicate (Piatră, Argilă sau Lemn) în fiecare tură.

Clarificare: Această producție nu influențează calcularea costului în comerț.

Această Minune valorează 4 puncte de victorie.



The Hanging Garden (Grădinile suspendate)

Iei 6 monede de la Bancă.

Imediat joci o nouă tură.

Această Minune valorează 3 puncte de victorie.



The Mausoleum (Mausoleul)

la teancul cu toate cărțile care au fost decartate de la începutul jocului, alege una dintre ele pe care o construiești imediat gratis.

Clarificare: Cărțile care au fost decartate înainte de începerea jocului, în faza de pregătire, nu fac parte din teancul de cărți decartate.

Această Minune valorează 2 puncte de victorie.



The Pyramids (Piramidele)

Această Minune valorează 9 puncte de victorie.



The Sphinx (Sfinxul)

Imediat joci o nouă tură.

Această Minune valorează 6 puncte de victorie.



Piraeus (Pireu)

Această Minune produce o unitate din resursele indicate (Sticlă sau Papirus) în fiecare tură.

Clarificare: Această producție nu influențează calcularea costului în comerț.

Imediat joci o nouă tură.

Această Minune valorează 2 puncte de victorie.



The Statue of Zeus (Statuia lui Zeus)

Alege și așează în teancul cărților decartate, o **carte maro** (materii prime) construită de adversarul tău.

Această Minune acordă 1 Scut.

Această Minune valorează 3 puncte de victorie.



The Temple of Artemis (Templul lui Artemis)

Iei imediat 12 monede de la Bancă.

Imediat joci o nouă tură.

LISTA CĂRȚILOR cărți fără legătură – pag.18 și cărți cu legătură (permit construirea gratuită a altor clădiri) – pag. 19

Era I

LUMBER YARD	
LOGGING CAMP	
CLAY POOL	
CLAY PIT	
QUARRY	
STONE PIT	
CLASSWORKS	
PRESS	
GUARD TOWER	
WORKSHOP	
APOTHECARY	
STONE RESERVE	
CLAY RESERVE	
WOOD RESERVE	

Era II

SAWMILL	
BRICKYARD	
SHELF QUARRY	
CLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	
CARAVANSERY	
CUSTOMS HOUSE	
COURTHOUSE	

Era III

ARSENAL	
PRETORIUM	
ACADEMY	
STUDY	
CHAMBER OF COMMERCE	
PORT	
ARMORY	
PALACE	
TOWN HALL	
OBELISK	

Ghildele

MERCHANTS GUILD	
SHIPOWNERS GUILD	
BUILDERS GUILD	
MAGISTRATES GUILD	
SCIENTISTS GUILD	
MONEYLENDERS GUILD	
TACTICIANS GUILD	

Era I

STABLE  

GARRISON  

PALISADE  

SCRIPTORIUM  

PHARMACIST  

THEATER  

ALTAR  

BATHS  

TAVERN  

Era II

HORSE BREEDERS  

BARRACKS  

ARCHERY RANGE  

PARADE GROUND  

LIBRARY  

DISPENSARY  

SCHOOL  

LABORATORY  

STATUE  

TEMPLE  

AQUEDUCT  

ROSTRUM  

BREWERY  

Era III

FORTIFICATIONS  

SIEGE WORKSHOP  

CIRCUS  

UNIVERSITY  

OBSERVATORY  

GARDENS  

PANTHEON  

SENATE  

LIGHTHOUSE  

ARENA  

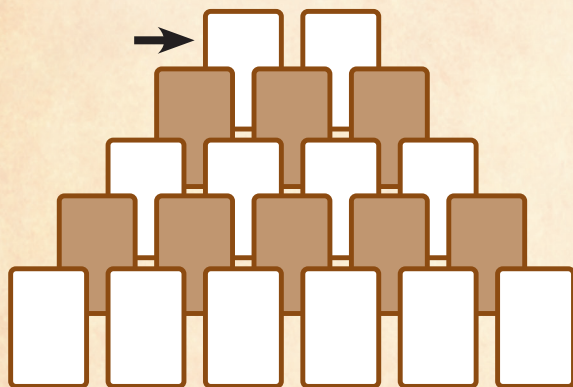
ARANJAREA CĂRȚILOR ÎN SPAȚIUL DE JOC ÎN FUNCȚIE DE ERĂ

La începutul fiecărei Ere, amestecați pachetul corespunzător și așezați cele 20 de cărți în conformitate cu modelul Ereii în curs.

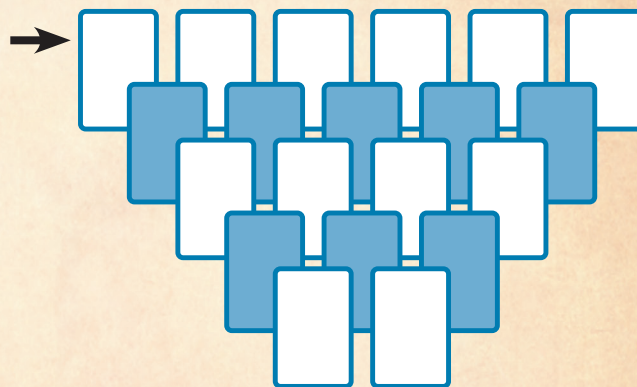
Atenție! Unele cărți trebuie așezate cu fața în sus, iar altele cu fața în jos.

Pentru ca aranjarea cărților să fie mai ușoară, începe din punctul indicat. →

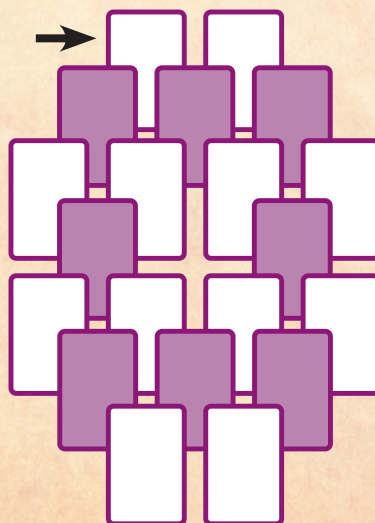
Era I



Era II



Era III



Cu fața în sus



Cu fața în jos

