

7 CUDÓW ŚWIATA™ POJEDYNEK

ZASADY GRY

Antoine Bauza & Bruno Cathala

M

„Nie od samego początku jest koniec widoczny.”

Herodot

Zapraszamy do gry *7 Cudów Świata: Pojedynek!*

7 Cudów Świata: Pojedynek to gra dla 2 graczy osadzona w świecie *7 Cudów Świata*, jednej z najlepiej sprzedających się gier planszowych.

Pojedynek wykorzystuje niektóre z głównych założeń klasycznej wersji *7 Cudów Świata*, ale oferuje również nowe wyzwania specjalnie dopasowane do gry dwuosobowej.



ZAWARTOŚĆ

- 1 plansza
- 23 karty Epoki I
- 23 karty Epoki II
- 20 kart Epoki III
- 7 kart Gildii
- 12 kart Cudów
- 4 znaczniki militarne
- 10 żetonów postępu
- 1 pion Konfliktu
- 31 monet (14 o wartości „1”, 10 o wartości „3” i 7 o wartości „6”)
- 1 notes punktacji
- 1 instrukcja
- 1 podsumowanie zasad

WPROWADZENIE I CEL GRY

W grze *7 Cudów Świata: Pojedynek* gracz prowadzi swoją cywilizację ku świetności, konstruując różnorakie Budowle i Cuda. Wszystkie wzniesione Budowle oraz Cuda tworzą miasto gracza.

Rozgrywka obejmuje 3 Epoki. W każdej Epoce gracze używają innej talii kart (najpierw talii z Epoki I, potem talii z Epoki II, a na końcu talii z Epoki III). Każda karta reprezentuje Budowlę (dla uproszczenia słowo „Budowla” stosuje się do wszystkich kart, nawet tych, które nie przedstawiają żadnej konstrukcji).

Każda Epoka rozgrywana jest w podobny sposób. Obaj gracze mają szansę zagrać po około 10 kart na Epokę w celu wzbogacenia swojego skarbcza, zasilenia armii, dokonania odkryć naukowych i rozbudowy miasta.

W grze *7 Cudów Świata: Pojedynek* istnieją 3 drogi do zwycięstwa: dominacja militarna, dominacja naukowa i zwycięstwo cywilne.

Do osiągnięcia dominacji militarnej i naukowej może dojść w każdym momencie gry i jeśli tak się stanie, rozgrywka kończy się natychmiast. Jeśli jednak przed końcem III Epoki żaden z graczy nie sięgnie po zwycięstwo, sumują oni swoje punkty, a zwycięzca zostaje tą osobą, która zdobyła ich więcej (zwycięstwo cywilne).



ELEMENTY GRY

Karty Cudów

Każda duża karta przedstawia Cud epoki starożytności. Każdy Cud zawiera nazwę, koszt wzniesienia oraz efekt działania.



Znaczniki militarne

Znaczniki militarne przedstawiają konsekwencje przewagi militarnej jednego miasta nad drugim.



Żetony postępu

Żetony postępu przedstawiają efekty, z jakich gracz może korzystać po zdobyciu pary identycznych symboli naukowych.



Pion konfliktu

Pion konfliktu wskazuje na planszy aktualną przewagę militarną jednego miasta nad drugim.



Plansza

Plansza przedstawia tor militarnej rywalizacji pomiędzy dwoma miastami. Tor jest podzielony na strefy (9) i pola (19). Ostatnie pole na każdym z końców toru symbolizuje stolicę każdego z graczy.

Na planszy znajduje się także miejsce na bieżącej rozgrywce znaczniki militarne i żetony postępu.



Monety

Monety pozwalają graczowi wznosić określone Budowle oraz pozwalają na kupno materiałów potrzebnych do budowy. Skarbiec gracza, czyli posiadane przez niego monety, na koniec gry jest wart dodatkowe punkty.



Karty Budowli

W grze 7 Cudów Świata: Pojedynek karty wszystkich trzech Epok oraz karty Gildii przedstawiają Budowle. Każda karta Budowli zawiera nazwę, efekt działania oraz koszt wybudowania.



W grze występują 7 różnych typów Budowli, łatwo rozpoznawalnych po kolorowych paskach na górze karty.

- **Surowce (brązowe karty):**
te Budowle produkują materiały.
- **Dobra (szare karty):**
te Budowle produkują materiały.
- **Budowle cywilne (niebieskie karty):**
te Budowle są warte określoną liczbę punktów.
- **Budowle naukowe (zielone karty):**
te Budowle są warte określoną liczbę punktów oraz zapewniają symbole naukowe.
- **Budowle handlowe (żółte karty):**
te Budowle dostarczają monety, produkują materiały, zmieniają ceny zakupu materiałów i czasem są warte określoną liczbę punktów.
- **Budowle militarne (czerwone karty):**
te Budowle zwiększają siłę militarną gracza.
- **Gildie (fioletowe karty):**
te Budowle pozwalają zdobyć punkty za spełnienie określonych warunków.

Uwaga! Talia Epoki III nie zawiera żadnych kart Surowców (brązowe karty) ani Dóbr (szare karty). W zamian zawiera karty Gildii (fioletowe karty).

Koszty wystawiania kart

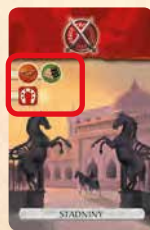
Obszar na karcie Budowli pod górnym kolorowym paskiem przedstawia koszt jej wybudowania. Jeśli w tym obszarze nie widnieje żaden symbol, wzniesienie Budowli nie wymaga żadnych materiałów.

Przykład. „Wycinka” jest darmowa, „Sładowisko kamienia” kosztuje 1 monetę, „Łażnię” wymaga do wybudowania 1 kamienia, a „Arena” 1 gliny, 1 kamienia i 1 drewna.



Począwszy od Epoki II, niektóre Budowle posiadają zarówno koszt, jak i warunek darmowej budowy. Jeśli gracz posiada już w mieście Budowlę (kartę), w której prawym, górnym rogu znajduje się taki sam symbol jak wskazany w obszarze kosztu właśnie wznoszonej Budowli, to ta budowa jest darmowa.

Przykład. Konstrukcja „Stadnin” wymaga 1 gliny i 1 drewna ALBO posiadania „Stajni”.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Planszę należy położyć na stole, pomiędzy graczami.
2. Pion konfliktu należy położyć na polu neutralnym, na środku planszy.
3. Na wyznaczonych polach należy położyć 4 odkryte znaczniki militarne.
4. Należy wylosować 5 żetonów postępu i położyć odkryte na planszy.
Pozostałe żetony należy odłożyć do pudełka.
5. Każdy gracz otrzymuje z banku 7 monet.



Etap wyboru Cudów

- Wybierzcie pierwszego gracza.
- Potasujcie 12 kart Cudów.
- Wybierzcie losowo 4 karty Cudów i połóżcie je odkryte pomiędzy graczami.
- Pierwszy gracz wybiera 1 kartę Cudu.
- Drugi gracz wybiera 2 karty Cudów.
- Pierwszy gracz bierze ostatnią wylosowaną kartę Cudu.
- Wybierzcie losowo kolejne 4 karty Cudów i powtórzcie całą procedurę, tym razem jednak rozpocznijcie od drugiego gracza.

Po zakończeniu tego etapu każdy gracz będzie dysponował 4 kartami Cudów, które powinien ułożyć w kolumnie po lewej stronie swojego obszaru gry.

Podczas pierwszej rozgrywki pominiecie etap wyboru Cudów i weźcie następujące karty Cudów:

Gracz 1:

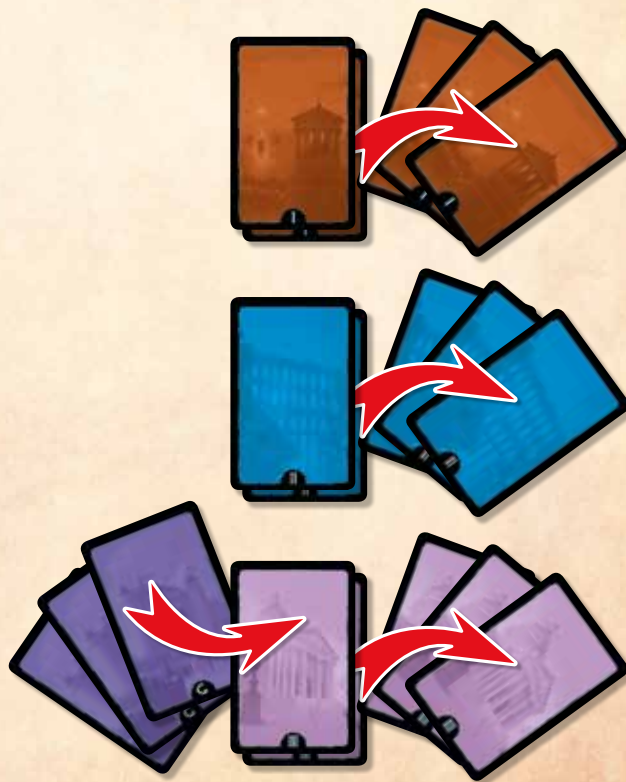
- Piramida Cheopsa
- Latarnia morska na Faros
- Świątynia Artemidy w Efezie
- Posąg Zeusa w Olimpii

Gracz 2:

- Circus Maximus
- Pireus
- Via Appia
- Kolos Rodyjski

Jedna talia na Epokę

Z talii każdej Epoki odłóżcie do pudełka po 3 karty, nie patrząc na ich treść. Następnie losowo dobierzcie 3 karty Gildii i dodajcie je do talii Epoki III, również nie patrząc na ich treść. Pozostałe karty Gildii odłóżcie do pudełka.



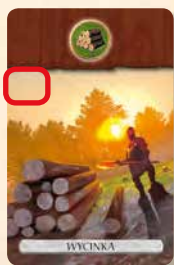
WZNOSZENIE BUDOWLI W GRZE 7 CUDÓW ŚWIATA: POJEDYNEK

W trakcie rozgrywki gracze będą mogli wznosić Budowle i Cuda. Większość Budowli posiada koszt wyrażony w materiałach. Niektóre są darmowe, a inne kosztują monety. Istnieją też Budowle, które, oprócz standardowego kosztu, posiadają warunek darmowej budowy. Wszystkie Cuda wymagają do wzniesienia określonych materiałów.

Wznoszenie Budowli za darmo

Niektóre karty nie posiadają kosztu i mogą zostać wybudowane za darmo.

Przykład. Budowa „Wycinki” jest darmowa.



Koszt w materiałach

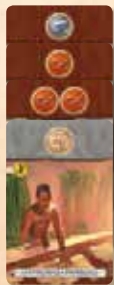
Koszt budowy niektórych Budowli jest wyrażony w materiałach.

Aby je wznieść, gracz musi wyprodukować wskazane materiały LUB kupić je w banku, stosując się do zasad zakupu.

Produkcja

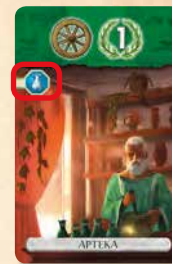
Miasto produkuje swoje materiały budowlane za pomocą brązowych kart, szarych kart, niektórych żółtych kart i niektórych kart Cudów.

Przykład. Ania produkuje w swoim mieście 1 kamień, 3 gliny i 1 papierus.



Jeśli gracz posiada w swoim mieście wszystkie materiały wyszczególnione w koszyce danej Budowli, może ją wybudować.

Przykład. Ania może wybudować „Łazienkę” (1 kamień) lub „Garnizon” (1 glina), gdyż jej miasto produkuje wymagane materiały. Jednakże bez zakupu materiałów z banku nie może wybudować „Apteki” (1 szkło).



Uwaga! Gracz nie traci materiałów wykorzystanych do budowy. Może z nich skorzystać w każdej swojej turze już do końca gry. Potencjał produkcyjny miasta z zasady nigdy nie ulega zmniejszeniu, chyba że wskutek efektu działania niektórych Cudów.

Zakup materiałów

Gracz często znajdzie się w sytuacji, gdy będzie chciał wznieść Budowlę, której kosztu nie będzie mógł całkowicie pokryć zasobami swojego miasta. W takim przypadku może zakupić brakujące materiały z banku. Cena każdej zakupionej sztuki materiału jest zmienna. Oblicza się ją w następujący sposób:

CENA = 2 monety + liczba symboli tego samego materiału produkowana przez brązowe i szare karty w mieście przeciwnika.

Objaśnienia:

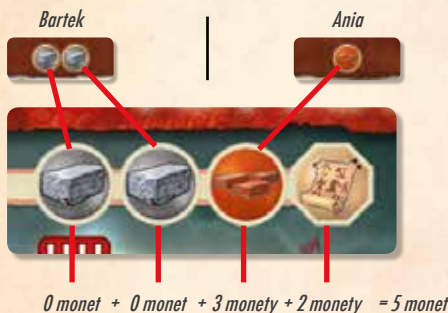
- Cena jest obliczana z uwzględnieniem zasobów przeciwnika, a gracz wpłaca monety do banku.
- Nie ma limitu materiałów, jakie gracz może zakupić w jednej turze.
- Materiały produkowane przez żółte karty i Cuda nie są uwzględniane przy obliczaniu ceny.
- Niektóre Budowle handlowe (żółte karty) zmieniają zasady zakupu i ustalają cenę niektórych materiałów na poziomie 1 monety.

Przykład. Bartek produkuje w swoim „Kamieniołomie stokowym” 2 kamienie.

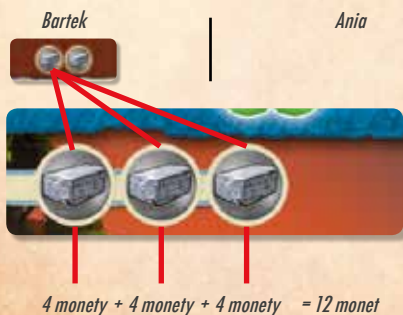
- Jeśli Ania chce zakupić jeden lub więcej kamieni, musi za każdy z nich zapłacić 4 monety.
- Gdyby Bartek potrzebował trzeciego kamienia, musiałby zapłacić 2 monety, ponieważ Ania nie produkuje żadnych kamieni na swoich brązowych kartach.



Bartek chce zbudować „Fortyfikację”, których koszt wynosi: 2 kamienie, 1 glinę i 1 papirus. W swoim mieście Bartek produkuje tylko 2 kamienie, dlatego musi kupić brakującą glinę i papirus. Jego przeciwniczka produkuje w sobie 1 glinę, ale nie produkuje papirusu, dlatego Bartek musi zapłacić w sumie 5 monet do banku: 3 za glinę (bazowe 2 monety + 1) oraz 2 za papirus (bazowe 2 + 0).



Ania chce wybudować „Akwedukt”, który kosztuje 3 kamienie. Ania nie produkuje żadnych kamieni, więc musi wpłacić do banku 12 monet. To dlatego, że Bartek produkuje na swoich brązowych kartach 2 kamienie, co ustala cenę jednego kamienia na 4 monety (2+2), a Ania potrzebuje ich aż 3 sztuki.



Koszt wyrażony w monetach

Niektóre karty Budowli posiadają koszt wyrażony w monetach, który gracz musi wpłacić do banku, jeśli chce wnieść te Budowle.

Przykład. Budowa „Skryptorium” kosztuje 2 monety, a budowa „Sładowiska kamienia” 1 monetę.



Koszt wyrażony w monetach i materiałach

Niektóre karty posiadają koszt wyrażony zarówno w monetach, jak i w materiałach. Aby wystawić takie karty, gracz musi zapłacić koszt w monetach do banku i zapewnić wymagane materiały poprzez produkcję własną lub zakup materiałów z banku.

Przykład. Bartek chce wybudować „Karawanseraj”, który kosztuje 2 monety, 1 szkło i 1 papirus. Musi zapłacić w sumie 7 monet: 2 monety kosztu karty, 3 monety za szkło (Ania produkuje 1 szkło) i 2 monety za papirus (Ania nie produkuje papirusu). Bartek



Warunek darmowej budowy (białe symbole)

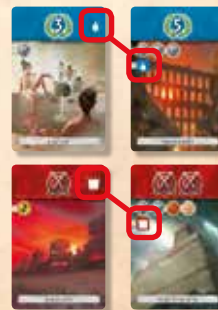
Na kolorowym pasku na górze niektórych kart Budowli widnieje biały symbol.

Niektóre Budowle Epoki II i III zawierają podobne symbole pod swoim kosztem wybudowania. Symbole te odnoszą się do Budowli z wcześniejszych Epok.

Jeśli gracz posiada Budowlę z białym symbolem w swoim mieście, może wybudować nową Budowlę z tym samym symbolem w polu kosztu za darmo.

Przykłady:

- Ania ma już wybudowane w swoim mieście „Łażnię”. W Epoce II może wybudować „Akwedukt” za darmo, gdyż na „Łażniach” znajduje się symbol .
- Bartek wybudował wcześniej „Palisadę”. W Epoce III będzie mógł za darmo wnieść „Fortyfikację”.



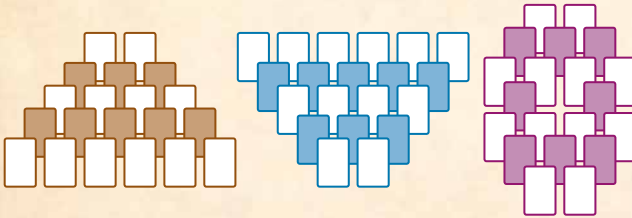
PRZEBIEG GRY

Gra rozpoczyna się w Epoce I, rozgrywka kontynuowana jest w Epoce II i kończy się w Epoce III. W przypadku osiągnięcia przez jednego z graczy dominacji militarnej lub naukowej, gra kończy się natychmiast zwycięstwem tego gracza.

Przebieg Epoki

Przygotowanie układu kart

Na początku każdej z Epok potasujecie odpowiadającą jej talię kart, a następnie wylóżcie na stół 20 kart według schematu dla danej Epoki (patrz ostatnia strona instrukcji). Uwaga! Niektóre karty należy wykładać odkryte, a inne zakryte.

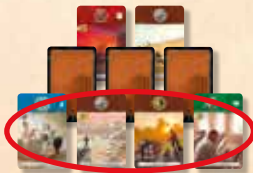


Przebieg tury gracza

W grze *7 Cudów Świata: Pojedynek* gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie. Gracz rozpoczynający jest pierwszym graczem w Epoce I.

W swojej turze gracz musi wybrać „dostępną” kartę w układzie i ją zagrać. Dostępna karta to taka, która nie jest nawet częściowo przykryta innymi kartami.

Przykład. Karty „Łaźni”, „Skladowiska kamienia”, „Wycinki” i „Skryptorium” są dostępne. Pozostałe karty nie są w tym momencie dostępne.



Gracz może zagrać wybraną kartę na jeden z trzech sposobów:

1. Wzniesić Budowlę.
2. Odrzucić kartę i pozyskać monety.
3. Zbudować Cud.

Po zagranie karty gracz odkrywa wszystkie zakryte karty, które stały się dostępne.

Objaśnienia:

- *Niektóre Cuda pozwalają graczowi natychmiast rozegrać kolejną turę. Rozgrywa on drugą turę po odkryciu nowo dostępnych kart.*
- *Jeśli gracz posiada efekt pozwalający mu na rozegranie kolejnej tury, a Epoka dobiegła końca (brak kart danej Epoki), to efekt ten przepadła.*

1. Wznoszenie Budowli

Aby wznieść Budowlę, gracz opłaca koszt Budowli i kładzie jej kartę przed sobą. Budowla staje się w ten sposób częścią miasta gracza.

W trakcie postępów rozgrywki zalecamy układać karty kolorami, aby w łatwy sposób orientować się w zasobach obu miast.



2. Odrzucenie karty i pozyskanie monet

Gracz odrzuca kartę i pobiera z banku **2 monety + 1 monetę za każdą posiadaną** w swoim mieście żółtą kartę. Otrzymane pieniądze zasilają skarbiec gracza.

Odrzucone karty należy kłaść zakryte na stosie obok planszy. Gracze mogą przeglądać ten stos w dowolnym momencie gry.

Przykład. Bartek odrzuca „Akwedukt”. Otrzymuje z banku 4 monety, ponieważ posiada w swoim mieście karty „Tawerna” oraz „Magazyn gliny”.



3. Budowa Cudu

Gracz opłaca koszt Cudu (a nie karty Budowli), a następnie wsuwa kartę Budowli pod prawą krawędź wybudowanego właśnie Cudu. Karta służąca do budowy Cudu nie ma żadnego efektu, jej funkcja ogranicza się jedynie do zaznaczenia, że dany Cud został przez gracza wybudowany.

Przykład. Ania wybiera jedną z dostępnych kart w układzie, aby wybudować „Kołosa Rodyjskiego”, którego koszt wynosi 3 gliny i 1 szkło. Po zapłaceniu kosztu „Kołosa Rodyjskiego” (a nie karty), Ania wsuwa zakrytą kartę pod prawą krawędź „Kołosa Rodyjskiego” oraz przesuwa pion konfliktu o dwa pola.



7 cudów i ani jednego więcej!

Podczas rozgrywki gracze mogą wybudować jedynie 7 Cudów. W momencie, w którym jeden z graczy wybuduje siódmy Cud w grze, kartę ostatniego, niewybudowanego Cudu należy natychmiast odłożyć do pudełka.

Przykład. Ania właśnie zbudowała „Kołosa Rodyjskiego”. Tym samym w grze zostało wybudowanych 7 Cudów (4 przez Bartka i 3 przez Anię). Ania zwraca swoją niewybudowaną kartę „Piramida Cheopsa” do pudełka.



Epoka dobiega końca, gdy wszystkie karty tworzące układ (20) zostaną zagrane. W tym momencie należy przygotować nowy układ dla kolejnej Epoki.

Gracz o niższej sile militarnej wybiera, który z graczy rozpocznie następną Epokę. Gracz posiada niższą siłę militarną, jeśli pion konfliktu znajduje się po jego stronie planszy.

Jeśli pion znajduje się na środkowym polu planszy, graczem rozpoczynającym nową Epokę jest gracz, który był ostatnim aktywnym graczem w minionej Epoce (tzn. ten, który zagrał ostatnią kartę z poprzedniej Epoki).



SIŁA MILITARNA

Każda Tarcza widniejąca na Budowlach militarnych (**czerwone karty**) lub na Cudach, pozwala jej właścicielowi na natychmiastowe przesunięcie pionu konfliktu o jedno pole na torze rywalizacji militarnej w kierunku stolicy przeciwnika. Pion konfliktu będzie wielokrotnie przesuwany raz w jedną, raz w drugą stronę na torze rywalizacji militarnej.

Gdy pion konfliktu wejdzie do strefy (wyznaczonej przez przerywane linie), aktywny gracz stosuje efekt leżącego w niej znacznika militarnego, a następnie odkłada ten znacznik do pudełka.

Przykład. Ania buduje „Tor strzelecki”, Budowlę militarną z 2 Tarczami.

Natychmiast przesuwają pion konfliktu o 2 pola w kierunku stolicy Bartka. Jako że wchodzi w nową strefę, stosuje efekty znacznika militarnego: Bartek musi odrzucić 2 monety, a Ania odrzuca wykorzystany znacznik do pudełka.

Dominacja militarna

Jeśli pion konfliktu wejdzie na pole ze stolicą przeciwnika, gracz natychmiast wygrywa grę poprzez dominację militarną.

NAUKA I POSTĘP

W grze występuje 7 różnych symboli naukowych.



Za każdym razem, gdy gracz zbierze parę identycznych symboli naukowych, może natychmiast wybrać jeden z żetonów postępu znajdujących się na planszy.

Żeton będzie już do końca gry znajdował się w mieście gracza.

Objaśnienie. Symbole naukowe znajdują się na Budowlach naukowych (zielone karty) oraz na jednym z żetonów postępu.

Dominacja naukowa

Jeśli gracz zgromadzi 6 różnych symboli naukowych, natychmiast wygrywa grę.



KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się natychmiast w przypadku osiągnięcia militarnej lub naukowej dominacji jednego z graczy. Gra kończy się również w momencie, w którym pobrane zostaną wszystkie karty z układu dla Epoki III.

Zwycięstwo cywilne

Jeśli żaden z graczy nie wygra poprzez dominację przed końcem Epoki III, grę wygrywa ten z nich, który zdobył więcej punktów.

Aby obliczyć swój wynik, gracz sumuje:

- punkty wynikające z przewagi militarnej (0, 2, 5, lub 10, zależnie od pozycji piona konfliktu),
- punkty ze wzniesionych Budowli (**niebieskich**, **zielonych**, **żółtych** i **fioletowych** kart),
- punkty z wybudowanych Cudów,
- punkty z żetonów postępu,
- punkty za zawartość skarbcza (za każde posiadane 3 monety gracz otrzymuje 1 punkt).

Jeśli gracze remisują, zwycięzcą zostaje ten, który zdobył więcej punktów z kart Budowli cywilnych (**niebieskich** kart). Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Uwaga! W pudełku znajdziecie notes do zapisywania punktacji i udokumentowania Waszych najbardziej zaciętych rozgrywek!

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Autorzy gry: Antoine Bauza i Bruno Cathala

Oprawa graficzna: Miguel Coimbra

Opracowanie projektu: „Belgowie w sombrerach”

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Redakcja: Ann Pichot

Korekta instrukcji: Zespół REBEL

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Kierownik produkcji: Guillaume Pilon

Kierownik artystyczny: Alexis Vanmeerbeeck

Rozplanowanie graficzne: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Podziękowania:

Autorzy pragną podziękować wszystkim testerom *7 Cudów Świata: Pojedynek*, którzy przyczynili się do rozwoju gry. Szczególne podziękowania dla Juliena z Orange i wszystkich graczy, którzy wpadli do La Cafetière!

Podziękowania: Roy „Free Music”, Jean- Loup „who squeaks”, Christophe „All I need”, Jeff „Peated”, Dimitri Perrier i Anne-Cath, Sven, Efpé i the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy and Mamy Tricky, Dets i Martine, Jean-Yves „Fabiola”, Hélène i Tanguy, the Cyborg.

7 Wonders Duel is a Repos Production game, published by Sombreros Production.

Phone: +32 471954132- www.rprod.com

rue des Comédiens, 22- 1000 Brussels - Belgium

Gra *7 Cudów Świata: Pojedynek* została wydana w

Polsce przez:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk

www.wydawnictwo.rebel.pl

© Sombreros production 2015.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Zawartość gry może być wykorzystywana tylko do użytku prywatnego.



OPIS SYMBOLI

Znaczniki militarne

Utrata 2 lub 5 monet



W zależności od znacznika Twój przeciwnik traci 2 lub 5 monet. Monety należy odfiliżić do banku, a znacznik do pudełka. Jeśli przeciwnik nie posiada wymaganej liczby monet traci tyle, ile posiada.

Żetony postępu



Rolnictwo

Natychmiast otrzymujesz 6 monet z banku. Żeton jest wart 4 punkty.



Architektura

Wszystkie przyszłe Cuda, jakie wybudujesz, będą wymagać 2 sztuk materiałów mniej. Podczas budowy każdego Cudu możesz wybrać, których 2 materiałów nie dostarczysz.



Ekonomia

Otrzymujesz tyle monet, ile Twój przeciwnik wydał na zakup materiałów z banku.

Uwaga! Efekt dotyczy tylko monet wydawanych na zakup materiałów, nie dotyczy monet widniejących w koszarach 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, a żeton Ekonomii pozwala Ci wziąć tylko faktycznie wydane przez przeciwnika monety.



Prawo

Ten żeton zapewnia symbol naukowy.



Budownictwo

Wszystkie przyszłe Budowle cywilne (niebieskie karty), jakie wybudujesz, będą wymagać 2 sztuk materiałów mniej. Podczas wznoszenia każdej Budowli możesz wybrać, których 2 materiałów nie dostarczysz.



Matematyka

Na koniec gry otrzymujesz 3 punkty za każdy żeton postępu, jaki posiadasz (włączając w to ten żeton).



Filozofia

Ten żeton jest wart 7 punktów.



Strategia

Wszystkie przyszłe Budowle militarne (czerwone karty), jakie wybudujesz, otrzymują jedną dodatkową Tarczę.

Przykład. Budowla militarna z 2 Tarczami pozwoli Ci na przesunięcie piona konfliktu o 3 pola w kierunku stolicy przeciwnika.

Objaśnienie:

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



Teologia

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 powtórnej tury).



Urbanistyka

Natychmiast otrzymujesz 6 monet z banku.

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

Karty Epoki I, II i III

Ta karta produkuje przedstawione na niej surowce.

glina drewno kamień



Ta karta produkuje dwie sztuki przedstawionego na niej surowca.

2 gliny

2 drewna

2 kamienie



Ta karta produkuje przedstawione na niej dobra.

szkło papirus



 Ta karta zapewnia wskazaną liczbę punktów.

 Ta karta zapewnia wskazaną liczbę Tarcz.

Ta karta zapewnia wskazany symbol naukowy.



 Ta karta zmienia cenę zakupu dla wskazanego materiału. Począwszy od następnej tury, możesz kupować wskazany materiał z banku w cenie 1 monety za sztukę.

  Ta karta zmienia cenę zakupu dla 2 wskazanych materiałów. Począwszy od następnej tury, możesz kupować wskazane materiały z banku w cenie 1 monety za sztukę.

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



 Ta karta w każdej turze produkuje jedną sztukę jednego z 3 przedstawionych surowców.

Objaśnienie. Ta produkcja nie ma wpływu na cenę zakupu.

 Ta karta w każdej turze produkuje jedną sztukę jednego z 2 przedstawionych dóbr.

Objaśnienie. Ta produkcja nie ma wpływu na cenę zakupu.

 Ta karta zapewnia wskazaną liczbę monet.

 Ta karta w momencie wybudowania zapewnia 2 monety za każdy Cud już wzniesiony w Twoim mieście.

 Ta karta w momencie wybudowania zapewnia 3 monety za każdą szarą kartę obecną w Twoim mieście.

 Ta karta w momencie wybudowania zapewnia 2 monety za każdą brązową kartę obecną w Twoim mieście.

 Ta karta w momencie wybudowania zapewnia 1 monetę za każdą **żółtą kartę** (włączając tę) obecną w Twoim mieście.

 Ta karta w momencie wybudowania zapewnia 1 monetę za każdą **czerwoną kartę** obecną w Twoim mieście.

Objaśnienie. Wszystkie karty Budowli, które zapewniają monety z banku, zapewniają je tylko raz – w momencie ich wybudowania.

Karty Gildii (fioletowe)



Cech budowniczych

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



Cech lichwiarzy

Na koniec gry ta karta warta jest 1 punkt za każde 3 monety w skarbcu bogatszego miasta.



Towarzystwo naukowe

W momencie wybudowania ta karta zapewnia 1 monetę za każdą **zieloną kartę** w mieście, w którym znajduje się więcej zielonych kart.

Na koniec gry ta karta warta jest 1 punkt za każdą zieloną kartę w mieście, w którym znajduje się więcej zielonych kart.



Cech armatorów

W momencie wybudowania ta karta zapewnia 1 monetę za każdą **brązową** i każdą **szarą** kartę w mieście, w którym znajduje się więcej brązowych i szarych kart.

Na koniec gry ta karta warta jest 1 punkt za każdą brązową i każdą szarą kartę w mieście, w którym znajduje się więcej brązowych i szarych kart.

Objaśnienie. Gracz wybiera jedno miasto, które posiada w sumie więcej kart w obu kolorach.



Gildia kupiecka

W momencie wybudowania ta karta zapewnia 1 monetę za każdą **żółtą kartę** w mieście, w którym znajduje się więcej żółtych kart.

Na koniec gry ta karta warta jest 1 punkt za każdą żółtą kartę w mieście, w którym znajduje się więcej żółtych kart.



Stowarzyszenie urzędników

W momencie wybudowania ta karta zapewnia 1 monetę za każdą **niebieską kartę** w mieście, w którym znajduje się więcej niebieskich kart.

Na koniec gry ta karta warta jest 1 punkt za każdą niebieską kartę w mieście, w którym znajduje się więcej niebieskich kart.



Gildia strategów

W momencie wybudowania ta karta zapewnia 1 monetę za każdą **czerwoną kartę** w mieście, w którym znajduje się więcej czerwonych kart.

Na koniec gry ta karta warta jest 1 punkt za każdą czerwoną kartę w mieście, w którym znajduje się więcej czerwonych kart.

Objaśnienia:

- Karty Gildii, które dają monety z banku, dają je tylko raz – w momencie wybudowania.
- Na koniec gry miasto, które otrzyma punkty z karty Gildii, może nie być tym, które wcześniej otrzymało dzięki jej działaniu monety.
- Wszystkie karty o fioletowym kolorze są kartami Gildii (niezależnie od ich indywidualnych nazw: Towarzystwo, Cech, Stowarzyszenie, Gildia).



Cuda



Via Appia

Otrzymujesz 3 monety z banku.

Twój przeciwnik oddaje 3 monety do banku.

Natychmiast rozegraj jeszcze jedną turę.

Ten Cud jest wart 3 punkty.



Circus Maximus

Odlóż na stos kart odrzuconych wybraną szarą kartę (Dobra) z miasta przeciwnika.

Ten Cud zapewnia 1 Tarczę.

Ten Cud jest wart 3 punkty.



Kolos Rodyjski

Ten Cud zapewnia 2 Tarcze.

Ten Cud jest wart 3 punkty.



Biblioteka Aleksandryjska

Losowo dobierz 3 żetony postępu spośród żetonów odłożonych na początku rozgrywki. Wybierz jeden z nich i zagraj go, a pozostałe 2 odlóż do pudełka.

Ten Cud jest wart 4 punkty.



Latarnia morska na Faros

Ten Cud produkuje w każdej turze jedną sztukę jednego z przedstawionych surowców (kamień, glinę albo drewno).

Objaśnienie. Ta produkcja nie ma wpływu na cenę zakupu.

Ten Cud jest wart 4 punkty.



Wiszące ogrody Semiramidy

Otrzymujesz 6 monet z banku.

Natychmiast rozegraj jeszcze jedną turę.

Ten Cud jest wart 3 punkty.



Mauzoleum w Halikarnasie

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

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

Ten Cud jest wart 2 punkty.



Pireus

Ten Cud produkuje w każdej turze jedną sztukę jednego z przedstawionych dóbr (szkło albo papirus).

Objaśnienie. Ta produkcja nie ma wpływu na cenę zakupu.

Natychmiast rozegraj jeszcze jedną turę.

Ten Cud jest wart 2 punkty.



Piramida Cheopsa

Ten Cud jest wart 9 punktów.



Sfinks

Natychmiast rozegraj jeszcze jedną turę.

Ten Cud jest wart 6 punktów.



Posąg Zeusa w Olimpii

Odlóż na stos kart odrzuconych wybraną brązową kartę (Surowce) z miasta przeciwnika.

Ten Cud zapewnia 1 Tarczę.

Ten Cud jest wart 3 punkty.



Świątynia Artemidy w Efezie

Otrzymujesz 12 monet z banku.

Natychmiast rozegraj jeszcze jedną turę.

Epoka 1

WYCINKA	
SKŁAD DREWNA	 1
GLINIANKA	
ZŁOŻA GLINY	 1
KAMIENIOŁOM	
SKŁADOWISKO KAMIENIA	 1
HUTA SZKŁA	 1
WYTWÓRNIĄ PAPIRUSU	 1
WIEŻA STRAŻNICZA	
WARSZTAT	 1
APTEKA	 1
MAGAZYN KAMIENIA	 3
MAGAZYN GLINY	 3
MAGAZYN DREWNA	 3

Epoka 2

TARTAK	 2
CEGIELNIA	 2
KAMIENIOŁOM STOKOWY	 2
PRACOWNIA WYROBU SZKŁA	 1
SUSZARNIA PAPIRUSU	 1
MURY OBRONNE	 2
FORUM	 3
KARAWANSERAJ	 2
URZĄD CELNY	 4
GMACH SĄDU	 5

Epoka 3

ARSENAL	 8
SIEDZIBA TRYBUNA	 8
AKADEMIA	 3
PRACOWNIA NAUKOWA	 3
IZBA HANDLOWA	 3
PORT	 2
ZBROJOWNIA	 1
PAŁAC	 7
RATUSZ	 7
OBELISK	 5

Gildie

GILDIA KUPIECKA	 1
CECH ARMATORÓW	 1
CECH BUDOWNICZYCH	 2
STOWARZYSZENIE URZĘDNIKÓW	 1
TOWARZYSTWO NAUKOWE	 1
CECH LICHWIARZY	 3
GILDIA STRATEGÓW	 1

Epoka 1

Epoka 2

Epoka 3



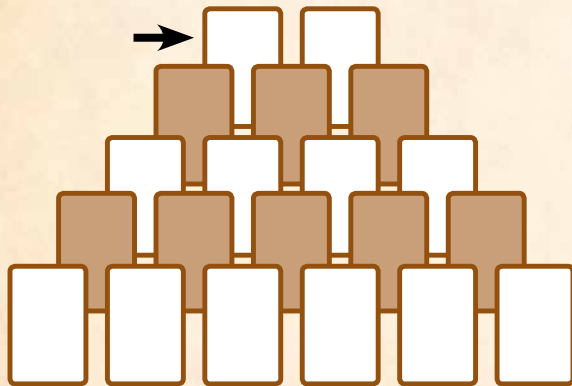
ROZŁOŻENIE KART W POSZCZEGÓLNYCH EPOKACH

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

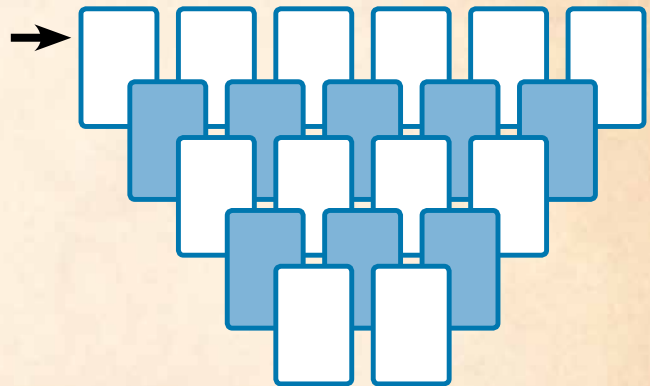
Uwaga! Niektóre karty należy wykladać odkryte, inne zakryte.

Dla ułatwienia proponujemy rozpocząć wykładanie kart we wskazanym miejscu. →

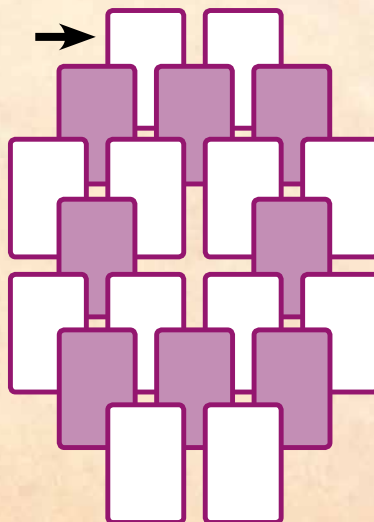
Epoka 1



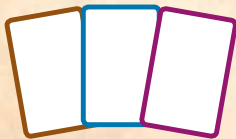
Epoka 2



Epoka 3



Odkryte



Zakryte

