

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 koszczie 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 za 1 monetę 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 wznieś 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.

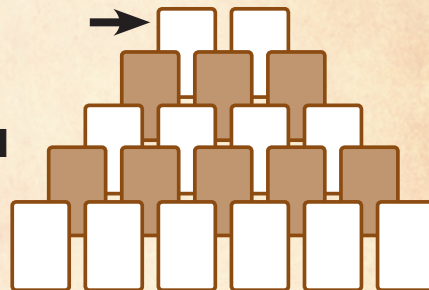
ROZŁOŻENIE KART W POSZCZEGÓLNYCH EPOKACH

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

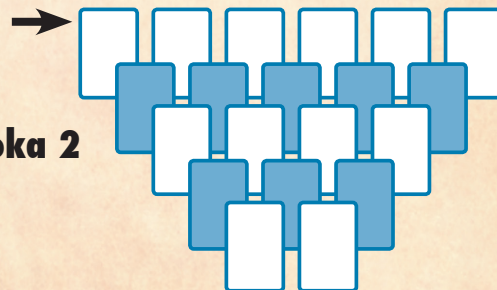
Niektóre karty należy wykladać odkryte, a inne zakryte.

Dla ułatwienia proponujemy rozpocząć wykładanie kart we wskazanym miejscu. →

Epoka 1



Epoka 2



Epoka 3

