

WIELKI MUR CHIŃSKI

Zasada specjalna: Etapy Wielkiego Muru mogą być budowane w dowolnej kolejności, według uznania gracza.

Objaśnienie: Gracz musi wybrać budowany etap zanim pozostali gracze ujawnią swoje akcje.

·A·

Etap 1: Gracz otrzymuje z banku 8 monet.

Etap 2: Na koniec gry gracz otrzymuje dodatkowy, wybrany przez siebie, symbol naukowy.

Etap 3: Gracz dodaje do swojej siły 2 tarcze podczas rozstrzygnięcia konfliktów.

Etap 4: Na koniec bieżącej tury, gracz może wybrać ze stosu kart odrzuconych dowolną kartę i zagrać ją za darmo.



·B·

Etap 1: Gracz otrzymuje z banku 8 monet. Obaj sąsiedzi gracza otrzymują z banku po 2 monety.

Etap 2: Na koniec gry maska pozwala graczowi na skopiowanie symbolu naukowego z zielonej karty obecnej w jednym z sąsiednich miast.

Objaśnienie: Gracz może skopiować taką samą kartę, jaką posiada w swoim mieście.

Etap 3: Na koniec bieżącej tury gracz nie bierze udziału w konflikcie militarnym. Sąsiad z prawej strony gracza rozstrzyga konflikt z sąsiadem po lewej stronie gracza.

Ponadto, każdy z graczy, za wyjątkiem właściciela tego Cudu, musi zapłacić 2 monety do banku.

Jeśli nie gracie z rozszerzeniem Miasta, gracz, który posiada 1 monetę, oddaje tylko 1 monetę; gracz, który nie posiada w ogóle monet, nie traci nic.

Objaśnienie: Jeśli w rozstrzygnięciu konfliktu bierze udział tylko 2 graczy, to toczą oni tylko jedną wojnę otrzymując po jednym żetonie Konfliktu.



Etap 4: W każdej turze ten etap Cudu produkuje jeden spośród surowców nie produkowanych przez miasto gracza (przez brązowe karty, szare karty ani surowiec początkowy).

Objaśnienie: Surowce produkowane przez żółte, białe i czarne karty nie są brane pod uwagę.

ABU SIMBEL

Objaśnienie: Ten Cud wymaga gry z rozszerzeniem Liderzy.

·A·

Etap 3: W momencie wybudowania tego etapu, gracz musi wybrać jednego ze swoich wprowadzonych wcześniej do gry liderów i odłożyć obok planszy obrazkiem do dołu. Od tej chwili lider nie przynosi graczowi korzyści, w zamian, na koniec gry gracz otrzymuje liczbę punktów równą podwojonemu kosztowi tego lidera.

Przykład: Alicja buduje etap Cudu i dezaktywuje Archimedesza kładąc go we wskazanym miejscu. Od tej chwili nie ma już zniżki na zakup zielonych kart, ale na koniec gry otrzyma 8 punktów (2 x koszt 4 monet).



·B·

Etap 1: Taki sam jak Etap 3 na stronie (A)

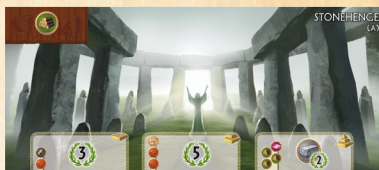
Etap 2: Taki sam jak Etap 3 na stronie (A)



STONEHENGE

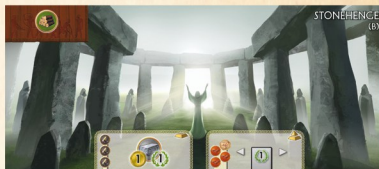
·A·

Etap 3: Na koniec gry gracz otrzymuje 2 punkty za każdy kamień przedstawiony na brązowych kartach w swoim mieście.



·B·

Etap 1: W momencie wybudowania gracz otrzymuje 1 monetę za każdy symbol kamienia przedstawiony na brązowych kartach w swoim mieście. Na koniec gry gracz otrzymuje 1 punkt za każdy symbol kamienia przedstawiony na brązowych kartach w swoim mieście.



Etap 2: Na koniec gry gracz ujawnia kartę użytą do budowania tego etapu i otrzymuje 1 punkt za każdą kartę w tym kolorze obecną w obu sąsiednich miastach.

Przykład: Krysia wybudowała etap Cudu z pomocą niebieskiej karty. Na koniec gry odkrywa kartę i zdobywa po 1 punkcie za każdą niebieską kartę obecną w obu sąsiednich miastach.

MANNEKEN PIS

Zasada specjalna: Manneken Pis nie produkuje surowca początkowego, w zamian gracz otrzymuje na początku rozgrywki dodatkowe 4 monety.

·A·

Etap 1: Gracz kopiuje działanie 1. etapu Cudu swojego sąsiada po lewej.

Etap 2: Gracz kopiuje działanie 2. etapu Cudu swojego sąsiada po prawej.

Etap 3: Gracz kopiuje działanie ostatniego etapu Cudu swojego sąsiada po lewej.



Objaśnienie:

- koszty budowych kolejnych etapów są identyczne jak koszty kopiowanych etapów.

- aby móc skopiować dany etap nie jest wymagane, aby był on wybudowany w mieście właściciela.

- jeśli jednym z sąsiadów Manneken Pis jest Wielki Mur Chiński, właściciel Manneken Pis może wybrać dowolny etap Cudu do skopiowania.

·B·

Etap 1: Gracz otrzymuje z banku 7 monet. Ponadto zyskuje 1 tarczę przy rozstrzyganiu konfliktów raz 7 punktów na koniec gry.



FAQ



Jeśli kilku graczom przysługuje prawo wzięcia karty ze stosu kart odrzuconych, obowiązuje następująca kolejność: Mauzoleum w Halikarnasie, Wielki Mur Chiński, Manneken Pis, Salomon i na końcu Gildia Kurtyzan.