

# 7 WONDERS DUEL

七大奇蹟 對決

規則

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Mi

“開始不會暗示結束。”

希羅多德

歡迎來到《七大奇蹟 對決》的世界！

《七大奇蹟 對決》是《七大奇蹟》世界觀的2人遊戲。

經典規則基礎上提高了競技性，一款優秀的兩人卡牌對戰遊戲等你來挑戰。



# 配件

- 1張遊戲版圖
- 23張時代I卡牌
- 23張時代II卡牌
- 20張時代III卡牌
- 7張行會卡牌
- 12張奇蹟卡
- 4個軍事效果標記
- 10個發展標記
- 1個衝突指示物
- 31個錢幣標記（14個面值1,10個面值3和7個面值6）
- 1本計分冊
- 1本規則書
- 1張玩家輔助表

## 遊戲概覽和目標

在《七大奇蹟 對決》中，每位玩家都是一個文明的領袖，並建造建築和奇蹟。玩家的所有建築和奇蹟統稱為“城市”。

遊戲進行3個時代，每個時代使用該時代的一疊卡牌。每張時代卡表示一個建築。

所有時代按照相似的形式進行，每位玩家在每個時代中都有機會打出約10張卡牌來獲取錢幣、鞏固軍事、研發科技以及發展城市。

在《七大奇蹟 對決》中，有三種方式獲得勝利：軍事壓制、科技壓制和文化勝利。

遊戲中隨時都可能觸發軍力和科技的勝利，並且遊戲立即結束。如果時代III結束時，沒人贏得遊戲勝利，則玩家加總各自的分數，最高分的玩家獲勝。



# 遊戲元素

## 奇蹟卡

每張大卡牌代表古時期的一個奇蹟，每張奇蹟卡包含名稱、建造費用以及效果。



## 軍事效果標記

軍事效果標記是當你的軍事力量佔據上風時獲得的獎勵。



## 發展標記

發展標記代表你收齊一對科技符號時獲得的效果。



## 衝突指示物

版圖中的衝突指示物顯示了兩個城市軍事力量的差距。



## 版圖

版圖顯示著兩個城市的軍力對抗。它分為區域 (9) 和空間 (19)。兩頭的最後一個空間代表玩家的首都。

另外，版圖包含當前遊戲的軍事效果標記和可用的發展標記。



## 錢幣

錢幣可以讓你建造建築，通過商業來購買資源。剩餘的錢幣可在遊戲結束時換取分數。



## 行會卡牌和時代卡牌

在《七大奇蹟 對決》中，所有行會卡牌和時代卡牌都代表著建築，統稱建築卡牌。所有建築卡牌包含名稱、建造費用和效果。

有7中不同種的建築，通過卡牌上沿顏色可以輕易區別。



原料廠 (棕色卡牌)：

這些建築提供原材料資源。



加工廠 (灰色卡牌)：

這些建築提供加工材料資源。



市政設施 (藍色卡牌)：

這些建築提供分數。



科技建築 (綠色卡牌)：

這些建築能提供分數以及科技符號。



商業建築 (黃色卡牌)：這些建築能幫你獲取錢幣，提供資源，改

變貿易規則，有時也能用於提供分數。



軍事建築 (紅色卡牌)：這些建築提升你的軍事實力。



行會建築 (紫色卡牌)：這些建築可以讓你根據特殊條件得分。

注意：時代III卡牌中沒有原料廠(棕色卡牌)或加工廠(灰色卡牌)，但是包含行會卡牌(紫色卡牌)。

## 卡牌費用

時代卡牌的上沿顏色下方的區域標示了該卡牌的建造費用。如果該區域是空的，則該建築是免費建造的，不需要支付任何資源。

例子：伐木場是免費的，采石場需要支付1元錢幣，浴場需要1份石料來建造，競技場需要1份磚塊、1份石料和1份木頭。



從時代II開始，一些建築既有費用，也有免費的建造條件：如果玩家之前已經造好了相關建築（費用區顯示的符號所對應的建築），則建造該建築是免費的。

例子：馬場的建造需要1份磚塊和1份木頭，或者擁有馬廄。



# 遊戲準備

將遊戲版圖放置在兩位玩家中間。

洗勻發展標記，隨機拿取其中5個，正面朝上放在版圖

將衝突指示物放在版圖中間。

上。然後其餘的放回遊戲盒中。

將4個軍事效果標記正面朝上放置在對應位置處。

每位玩家從銀行中拿取7元錢幣。



## 奇蹟輪抽階段

選擇一位起始玩家。洗勻12張奇蹟卡

隨機將4個奇蹟正面朝上放置在2位玩家之間

起始玩家選擇一個奇蹟

次位玩家選擇兩個奇蹟

起始玩家拿取剩下的一個奇蹟

再隨機翻開4個奇蹟重複這個輪抽過程，但這次由之前的次位玩家先選。

一旦這個階段結束後，每位玩家將各自擁有4個奇蹟，豎排成一列，擺放在各自玩家區域的左側。

第一局遊戲時，可以忽略奇蹟輪抽階段。拿取以下奇蹟卡。

玩家1：

- 吉薩金字塔
- 亞歷山卓燈塔
- 以弗所得亞底米神廟
- 奧林匹亞宙斯神像

玩家2：

- 馬克西姆斯競技場
- 比雷埃夫斯港
- 亞壁古道
- 羅德島太陽神巨像



## 每個時代一疊卡牌

將每個時代卡牌堆頂的3張卡牌，正面朝下棄至遊戲盒中。然後隨機抽取3張行會卡牌加入到時代III卡牌堆中，所有人不能查看這3張牌。其餘的行會卡牌放回遊戲盒中。

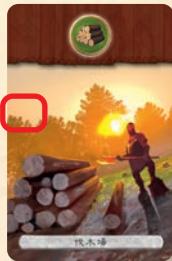
# 《七大奇蹟 對決》中的建築

整局遊戲中，你將建造建築和奇蹟。大多數建築的建造需要資源，一些需要支付錢幣，而一些則是免費。也有一些建築可以用資源來建造，也可以通過達成條件來免費建造。所有奇蹟都需要資源來建造。

## 免費建造

一些卡牌沒有費用，可以免費直接打出進場。

例如：伐木場的建造是免費的。



## 資源費用

一些卡牌的建造需要資源。

為建造這些卡牌，你必須能夠生產所需的相應資源和/或通過貿易從銀行購買。

## 生產

城市的資源通過棕色卡牌、灰色卡牌以及一些黃色卡牌、奇蹟生產所得。

例如：安東尼奧的城市中生產了1份石料、3份磚塊和1份紙張。



如果你的城市中擁有建築所需的所有資源，則你可以建造該建築。

例如：因為城市中生產了相應的資源，所以安東尼奧可以建造浴場（1份石料）或衛戍部隊（1份磚塊）。但是不通過貿易的話，他無法建造藥劑室（1份玻璃）。



**重要：**建造的過程中資源不會被消耗。整局遊戲的每回合中都可以使用。除非特殊情況，城市的生產力不會減少。

## 貿易

你經常會遇到想造某個建築或奇蹟但就差一個或多個資源的情況。這時，你可以從銀行中購買所缺資源。購買每個資源的價格因遊戲的進程而不同，按如下公式計算：

**購買價格 = 2 + 對手城市中棕色和灰色卡牌上該同種資源符號的數量**

### 說明：

注意購買價格的計算受對手城市中的資源狀況影響，但購買的費用是支付到銀行中。

在你的回合中購買資源的數量沒有限制。

通過黃色卡牌或奇蹟產出的資源不算在內。

一些貿易建築（黃色卡牌）會改變貿易規則，使一些資源的購買價格變為1元錢幣。

例如：布魯諾的石料加工廠生產2份石料。

如果安東尼奧想買1份或更多的石料，他必須為每一份購買的石料支付4元錢幣。

如果布魯諾需要第3份石料，他需要支付2元錢幣，因為安東尼奧沒有生產石料的棕色卡牌。

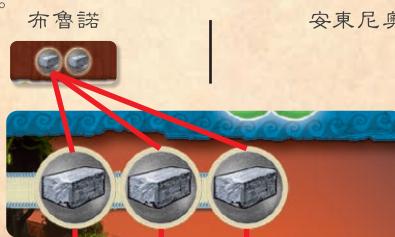


布魯諾想建造要塞，費用：2份石料、1份磚塊和1份紙張。他城市中已有2份石料。因此他必須購買所缺的磚塊和紙張。對手安東尼奧的城市生產1份磚塊，但沒有生產紙張，因此布魯諾需要支付5元錢幣到銀行：3元為購買磚塊（2+1），以及2元為購買紙張（2+0）。



$$0\text{元錢幣} + 0\text{元錢幣} + 3\text{元錢幣} + 2\text{元錢幣} = 5\text{元錢幣}$$

安東尼奧想要建造引水渠，需要3份石料。由於他沒有生產石料，他必須支付12元錢幣給銀行。這是因為布魯諾的棕色卡牌生產了2份石料，導致安東尼奧的購買每個石料的價格為4元錢幣（2+2），而安東尼奧需要3份石料。



$$4\text{元錢幣} + 4\text{元錢幣} + 4\text{元錢幣} = 12\text{元錢幣}$$

## 錢幣費用

一些卡牌的建造需要支付錢幣，交付給銀行。

例如：抄寫室的建造需要支付2元錢幣，采石場的建造需要支付1元錢幣。



## 費用中包含錢幣和資源

一些卡牌的建造不僅需要支付錢幣，還需要資源。為建造這些卡牌，你必須支付錢幣到銀行，並且必須能夠生產相應資源或通過貿易購買。

例如：布魯諾想建造商隊旅館，需要1份玻璃、1份紙張，還需支付2元錢幣。布魯諾需要一共支付7元錢幣，2元是卡牌本身費用，3元為購買玻璃（安東尼奧產出是1），2元為購買紙張（安東尼奧沒有紙張）。



$$2\text{元錢幣} + 3\text{元錢幣} + 2\text{元錢幣} = 7\text{元錢幣}$$

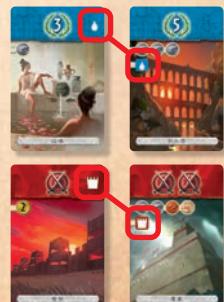
## 免費建造條件（連鎖）

一些卡牌上有連鎖符號（白色）

在建造費用的下方，一些時代II和時代III卡牌上有一個白色符號，作為和前一個時代的建築之間的鏈接。

如果你城市中已有該符號，你可以免費建造這個新建築。

例如：



-安東尼奧已經造了一個浴場。在時代II時，他可以免費建造一個引水渠，因為浴場的卡牌上有 $\text{H2O}$ 符號。

-布魯諾已經造了營壁。在時代III時，他可以免費建造要塞。

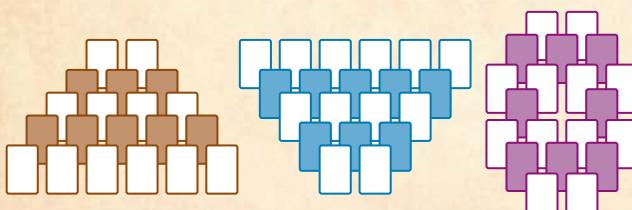
# 遊戲概覽

遊戲從時代I開始，之後是時代II，最後是時代III。在出現壓制勝利（軍事或科技）時，遊戲立即結束。

## 時代概覽

### 牌組準備

在每個時代開始前，請將對應的卡牌洗勻，並根據當前的時代排列20張卡牌。請注意，部份卡牌需要面朝上放置，而另一部份卡牌則需要面朝下放置。



## 遊戲回合

在七大奇蹟對決中，玩家應依次進行回合。

由起始玩家開始時代I。

在你的回合，你必須從牌組中選擇一張“可獲得”的卡牌並將其打出。“可獲得”的卡牌是指沒有任何部分被其他卡牌覆蓋的卡牌。

例如：浴場、采石場、伐木場和抄寫室是“可獲得”的卡牌，其他卡牌目前“不可獲得”。



你可以從以下三種方式中選擇一種來使用你的卡牌：

1. 建造一個建築
2. 畢掉卡牌以獲得錢幣
3. 建造一個奇蹟

當你使用完卡牌後，你必須翻開所有未被其他卡牌覆蓋的卡牌，使其從“不可獲得”變為“可獲得”。

### 注意：

某些效果允許玩家“再進行一回合”。此時，玩家在翻開面朝下卡牌後再開始新的回合。

如果某個玩家在某一時代結束時（牌組耗盡）獲得“再進行一回合”的效果，該效果無效。

## 1. 建造一個建築

當建造一個建築時，玩家支付建造該建築所需要的費用後將其放置在自己面前。從此，該建築將屬於你的城市。

在遊戲進行過程中，請按照卡牌的顏色有序地將建築分別放置，以此幫助玩家更好地管理自己的城市。



## 2. 當牌以獲得錢幣

玩家丟棄一張卡牌並從銀行獲取2元錢幣，玩家的城市每擁有11個黃色建築可以額外多獲取1枚錢幣。這些錢幣將放置到你城市的金庫中。

棄牌面朝下放置在遊戲面板旁。但玩家可以隨時查看棄牌堆。

例如：布魯諾丟棄了引水渠。由於布魯諾的城市裡有客棧和粘土庫，因此他可以獲得4元錢幣。



## 時代結束

### 3. 建造一個奇蹟

玩家支付建造奇蹟（並非時代卡牌）所需要的費用後，將自己的時代卡牌面朝下放置，並用已建好的奇蹟卡牌部分覆蓋時代卡牌。

例如：安東尼奧選擇一張可以被選取的卡牌並建造羅德島太陽神巨像，該奇蹟需要花費3份粘土和1份玻璃。當玩家支付了巨像奇蹟的費用（非獲取的卡牌上的費用）後，將所獲取的時代卡牌面朝下塞在巨像卡牌右側的下方，並將衝突指示物移動2格。



#### 7個奇蹟，一個也不能多！

在遊戲過程中，只允許建造最多7個奇蹟。當某一名玩家建好第7個奇蹟後，最後一個還未建造的奇蹟將立刻被放回遊戲盒中。  
例如：安東尼奧剛建造好巨像奇蹟，此時，遊戲過程中已經建成7大奇蹟（布魯諾建造了4個，安東尼奧建造了3個）。安東尼奧將吉薩金字塔放回遊戲盒中。



當20張卡牌全部被玩家獲取並打完後，一個時代結束。

然後準備下一個時代的牌組。

軍事力量較弱的玩家選擇下個時代的起始玩家。

遊戲面板上的衝突指示物偏向哪邊，哪邊的玩家即是軍事力量較弱的玩家。

衝突指示物位於中間時，執行上個時代最後一輪的玩家（即打出上個時代最後一張卡牌的玩家）當選擇下個時代的起始玩家。



## 軍事

軍事建築(紅色卡牌)或奇蹟上的每個軍事標識允許其擁有人將衝突指示物立即向對手方向移動1格。因此，衝突指示物很有可能被來回頻繁地移動。當衝突指示物進入下一區域(用虛線指定)，當前玩家可以發動相應軍事效果標記的效果，然後將該標記棄回遊戲盒。

### 軍事壓制

如果衝突指示物抵達對手的首都區域，玩家立即獲得遊戲勝利。

例如：安東尼奧建造了弓箭營，這是一個有2個軍事標識的建築。他立即將衝突指示物向對手的首都方向移動2格。此時，該衝突指示物進入了一個新的區域，他發動相應軍事效果標記的效果，布魯諾丟棄2元錢幣，然後將軍事效果標記放回遊戲盒中。

## 科技&發展

遊戲擁有7種不同的科技符號。



每當玩家獲得一對相同的科技符號時，玩家可以立即從遊戲面板上選擇一個發展標記。該標記將會留在你的城市中直到遊戲結束。

說明：科技符號可以在科技建築(綠色卡牌)和發展標記上找到。

### 科技壓制

如果玩家獲得6個不同的科技符號，則立即贏得遊戲。



# 遊戲結束和勝利

當出現軍事壓制、科技壓制或時代III結束時，遊戲立即結束。

## 文化勝利

如果沒有玩家在時代III結束前通過壓制手段獲勝，那麼擁有多勝利點數的玩家獲得勝利。

全部勝利點數分為以下幾個部分：

軍事勝利點數（根據衝突指示物的位置獲得0, 2, 5, 或10勝利點）。

建築勝利點數（藍色、綠色、黃色和紫色卡牌）

奇蹟勝利點數

發展勝利點數

城市的財富：每3元錢幣價值1勝利點。

當勝利點數出現平局時，市政設施（藍色卡牌）提供的勝利點數最多的玩家獲得勝利。如果還是平手，那麼玩家們共同勝利。

**提示：**遊戲盒中有一本記分冊可以幫助玩家計算總勝利點數，可以用來記錄值得紀念的遊戲對局！

## 鳴謝

The authors would like to thank all of the testers of 7 Wonders Duel who have allowed the game to progress and evolve. A more specific thanks to Julien from Orange and to all the players who dropped by La Cafetière!

Repos Production would like to thank Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", his personal Mentat Dimitri Perrier and Anne-Cath, Sven, Efpé and the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy and Mamy Tricky, Dets and Martine, Jean-Yves "Fabiola", Hélène and Tanguy, the Cyborg.

# 製作

作者 :Antoine Bauza and Bruno Cathala

美工 :Miguel Coimbra

開發：“The Sombrero-wearing Belgians”

aka Cédrik Caumont & Thomas Provoost

規則校訂 :Ann Pichot

英文翻譯 :Eric Harlaux

英文校訂 :Eric Franklin

中文翻譯 :金屬城堡

中文校訂 :金屬城堡

文本校對 :Laure Valentin

產品總監 :Guillaume Pilon

美術總監 :Alexis Vanmeerbeeck

排版 :Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

中文排版 :金屬城堡

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

Phone: +32 471 95 41 32

© Sombreros Production 2015.

All rights reserved.

The contents of this game can  
only be used for purposes of  
private entertainment.



# 標記說明

## 軍事效果標記



### 掠奪2或5元錢幣

根據不同的軍事標記，你的對手將失去2或5元錢幣。這些錢幣被返還銀行。對應的軍事效果標記將返還遊戲盒。如果你的對手沒有足夠的錢幣，那麼他將失去所有的錢幣。

## 發展標記



### 農業

立即從銀行獲得6元錢幣。  
該標記價值4勝利點數。



### 建築

以後建造奇蹟時可以少花2份資源。每次建造時，  
玩家可以自行選擇減少哪2份資源。



### 經濟

當對手用交易的方式獲得資源時，其支付的錢幣  
歸你所有。

**注意：僅僅是指用於獲取資源的錢幣，不包括用於  
支付建築本身所需的費用。**

**說明：**當你的對手由於貿易優惠（石料庫、木材庫、  
粘土庫和海關）而改變貿易價格時，經濟發展標記  
只會讓你獲得對手實際花費的錢幣。



### 法律

該標記相當於一個科技符號。



### 磚石工藝

玩家以後建造每張藍色卡牌時都可以減少2份資  
源。每次建造時所減少的資源由玩家選擇。



### 數學

遊戲結束時，玩家每擁有1個發展標記（包括本  
標記）可以獲得3勝利點數。



### 哲學

該標記價值7勝利點數。



### 戰略

當該標記進入遊戲後，玩家所有新建成的軍事  
建築（紅色卡牌）都將獲得1個額外的軍事標識。  
例如：擁有2個軍事標識的一張軍事建築可  
以使衝突指示物向對手方向移動3格。

#### 說明：

該效果對擁有軍事標識的奇蹟卡牌不適用。  
對在該標記未進入遊戲前建造的軍事卡牌無  
效果。



### 宗教

玩家所有之後建設的奇蹟均視為擁有“再進行  
一回合”的效果。

**注意：已經擁有該效果的奇蹟不受影響。每個  
奇蹟不可能擁有兩個“再進行一回合”的效果。**



### 都市化

立即從銀行獲得6元錢幣。

每當你通過連鎖（免費建造建築的條件）效果免  
費建造一座建築時，你可以獲得4元錢幣。

## 時代I, II和III卡牌

這些卡牌提供原材料。

粘土-木頭-石料



這些卡牌提供2份原材料。

2份粘土-2份木頭-2份石料



這些卡牌提供加工材料。

玻璃-紙張



這些卡牌提供勝利點數。

這些卡牌提供軍事標識。

這些卡牌提供科技符號。



這些卡牌改變對應資源的貿易規則。之後接下來的回合中，你購買每個該資源只需固定付給銀行1元錢幣。

這些卡牌改變對應2種資源的貿易規則。之後接下來的回合中，你購買每個該資源只需固定付給銀行1元錢幣。

這些卡牌提供連鎖符號。在之後的時代中，你將可以免費建造擁有相同符號的建築。



這些卡牌每回合提供三種原材料之一。  
說明：這些產出對貿易費用沒有影響。



這些卡牌每回合提供兩種加工材料之一。  
說明：這些產出對貿易費用沒有影響。



這些卡牌提供錢幣。



這些卡牌建造完畢的瞬時，你每有一個已造好的奇蹟則立即獲得2元錢幣。



這些卡牌建造完畢的瞬時，你城市中每有一張已造好的灰色卡牌則立即獲得3元錢幣。



這些卡牌建造完畢的瞬時，你城市中每有一張已造好的棕色卡牌則立即獲得2元錢幣。



這些卡牌建造完畢的瞬時，你城市中每有一張已造好的黃色卡牌(包括本身)則立即獲得1元錢幣。



這些卡牌建造完畢的瞬時，你城市中每有一張已造好的紅色卡牌則立即獲得1元錢幣。

說明：通過這些卡牌獲得的錢幣都是在造好時從銀行中一次性拿取，之後該卡本身效果不再觸發。

# 行會卡牌



## 建築師行會

遊戲結束時，擁有最多奇蹟的玩家的城市中每有一個奇蹟，該卡價值2勝利點數。



## 放貸者行會

遊戲結束時，擁有最多錢幣的玩家的城市中每有3元錢幣，該卡價值1勝利點數。



## 科學家協會

當行會建造完畢的瞬時，擁有綠色建築最多的玩家的城市中有多少個綠色建築，則你獲得多少錢幣。遊戲結束時，擁有綠色建築最多的玩家的城市中有多少個綠色建築，則這張卡牌價值多少勝利點數。



## 船主行會

當行會建造完畢的瞬時，擁有棕色建築加灰色建築最多的玩家的城市中有多少個棕色建築和灰色建築，則你獲得多少錢幣。遊戲結束時，擁有棕色建築加灰色建築最多的玩家的城市中有多少個棕色建築和灰色建築，則這張卡牌價值多少勝利點數。

**說明：**玩家比較的是城市中兩種顏色的卡牌總數，而非每種顏色單獨比較。



## 貿易商行會

當行會建造完畢的瞬時，擁有黃色建築最多的玩家的城市中有多少個黃色建築，則你獲得多少錢幣。遊戲結束時，擁有黃色建築最多的玩家的城市中有多少個黃色建築，則這張卡牌價值多少勝利點數。



## 市政官協會

當行會建造完畢的瞬時，擁有藍色建築最多的玩家的城市中有多少個藍色建築，則你獲得多少錢幣。遊戲結束時，擁有藍色建築最多的玩家的城市中有多少個藍色建築，則這張卡牌價值多少勝利點數。



## 戰術家協會

當行會建造完畢的瞬時，擁有紅色建築最多的玩家的城市中有多少個紅色建築，則你獲得多少錢幣。遊戲結束時，擁有紅色建築最多的玩家的城市中有多少個紅色建築，則這張卡牌價值多少勝利點數。



## 說明：

對於所有行會卡牌而言，根據行會卡牌效果所獲得的錢幣從銀行獲取，並且僅當該行會卡牌建造好時一次性獲取。

遊戲結束時，用來權定勝利點數的城市可能不是之前權定金幣數量的城市。

# 奇蹟



## 亞壁古道

玩家從銀行獲得3元錢幣。

你的對手失去3元錢幣，並將錢幣還給銀行。

玩家獲得一個額外回合並立即進行。

該奇蹟價值3勝利點數。



## 馬克西姆斯競技場

選擇對手的一張已經建成的灰色卡牌（加工材料）並將其棄至棄牌堆。

該奇蹟使玩家獲得1個軍事標識。

該奇蹟價值3勝利點數。



## 羅德島太陽神巨像

該奇蹟使玩家獲得2個軍事標識。

該奇蹟價值3勝利點數。



## 亞歷山大圖書館

從遊戲開始前丟棄的發展標記中隨機抽取3個。選擇其中1個發展標記並觸發其效果，其他2個標記放回遊戲盒中。

該奇蹟價值4勝利點數。



## 亞歷山卓燈塔

每回合，該奇蹟均能提供以下材料中的一份（石料、粘土或者木頭）。

說明：這些產出對貿易費用沒有影響。

該奇蹟價值4勝利點數。



## 巴比倫空中花園

玩家從銀行獲取6元錢幣。

玩家獲得一個額外回合並立即進行。

該奇蹟價值3勝利點數。



## 哈利卡納斯的摩索拉斯陵墓

從遊戲開始後丟棄的卡牌中選擇一張免費建造。

說明：遊戲準備階段丟棄的卡牌不算其列。

該奇蹟價值2勝利點數。



## 比雷埃夫斯港

每回合，該奇蹟均能提供以下材料中的一份（玻璃或紙張）。

說明：這些產出對貿易費用沒有影響。

玩家獲得一個額外回合並立即進行。

該奇蹟價值2勝利點數。



## 吉薩金字塔

該奇蹟價值9勝利點數。



## 獅身人面像斯芬克斯

玩家獲得一個額外回合並立即進行。

該奇蹟價值6勝利點數。



## 奧林匹亞宙斯神像

選擇對手的一張已經建成的棕色卡牌（原材料）並將其棄至棄牌堆。

該奇蹟使玩家獲得1個軍事標識。

該奇蹟價值3點勝利點數。



## 以弗所得亞底米神廟

玩家從銀行獲得12元錢幣。

玩家獲得一個額外回合並立即進行。

# 卡牌列表

18頁為無連鎖，19頁為含連鎖（有免費建造條件）

## 時代I

伐木場	
伐木營	
粘土坑	
粘土場	
石料加工廠	
采石場	
玻璃作坊	
造紙坊	
守望塔	
工作間	
藥劑室	
石料庫	
粘土庫	
木頭庫	

## 時代II

鋸木廠	
磚窯	
大采石場	
吹玻璃工藝	
乾燥間	
城牆	
集會廣場	
商隊旅館	
海關	
審判席	

## 時代III

軍械庫	
法院	
學院	
講習所	
商會	
港口	
兵工廠	
宮殿	
市政中心	
方尖碑	

## 行會

貿易商行會	
船主行會	
建築師行會	
市政官協會	
科學家協會	
放債者行會	
戰術家協會	

## 時代I

## 時代II

## 時代III

馬廄		馬匹育種	
衛戍部隊		兵營	
營壁			
			要塞
抄寫室		圖書館	
配藥房		醫療站	
			大學
劇場		實驗室	
祭壇		雕像	
浴場		神廟	
客棧		引水渠	
		講壇	
			城市議會
			競技場

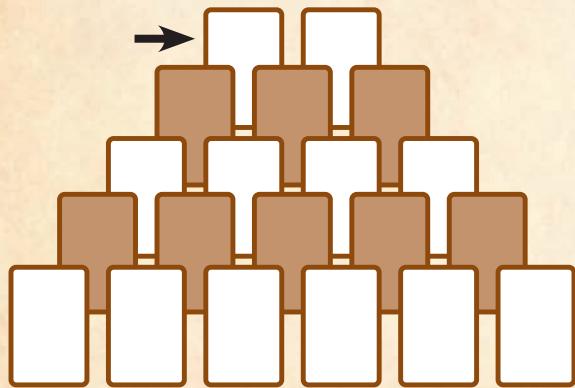
# 各時代牌組擺放示意

每個時代開始時，洗勻相應牌堆，然後根據示意擺放好其中20張卡牌。

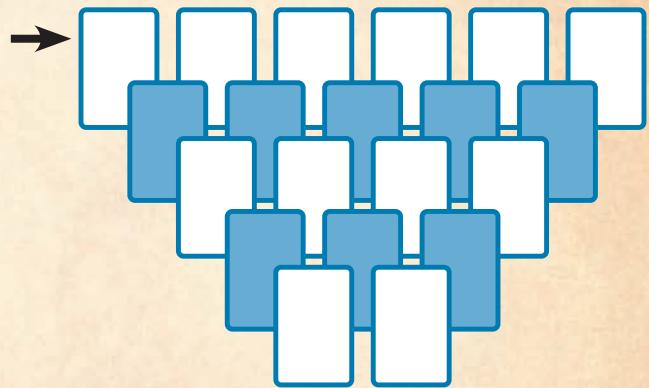
注意，一些卡牌面朝上擺放，一些則是面朝下。

從箭頭所指處開始擺放較為方便 →

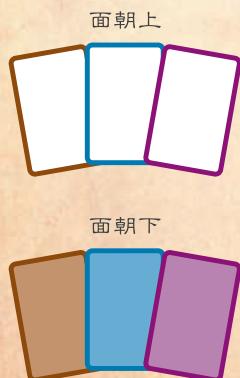
時代I



時代II



時代III



面朝上

面朝下