

A SZIMBÓLUMOK LEÍRÁSA

Katonai jelölő



2 vagy 5 érme elrablása

A jelölötől függően ellenfeled 2 vagy 5 érmét elveszít. Ezek visszakerülnek a bankba. Ezután a jelölök visszakerülnek a dobozba. Ha az ellen felednek nincs elég érméje, az összes érméjét elveszíti.

Fejlődésjelölő



Mezőgazdaság

Azonnal vegyél el 6 érmét a bankból.
A jelölő 4 Győzelmi Pontot ér.



Építészet

Minden ezt követően általad megépített Csoda 2-vel kevesebb erőforrásba kerül. minden egyes építésnél te határozod meg, hogy melyek ezek az erőforrások.



Gazdaság

Amikor ellenfeled erőforrást vásárol, annak az árát te kapod meg.

Vigyázat, ez csak azokat az érméket jelenti, amiket az erőforrások megvásárlására fordítottak, nem azokat, amiket az építés költségének részeként fizettek ki.

Pontosítás: Az ellenfeledeket megillető kereskedelmi kedvezmények (Kő raktár, Fa raktár, Agyag raktár és Vámház kártyák) kihatnak a vételi árra, viszont a Gazdaság jelölő arra jogosít, hogy azt a pénzt kapd meg, amit ellenfeled ténylegesen elköltött.



Törvény

Ez a jelölő egy tudományos szimbólumnak számít.



Kőművesség

Minden ezt követően általad megépített polgári Épület (kék kártyák) 2-vel kevesebb erőforrásba kerül. minden egyes építésnél te határozod meg, hogy melyek ezek az erőforrások.



Matematika

A játék végén minden, birtokodban lévő Fejlődés jelölő (beleértve ezt a jelölöt is) után kapsz 3 Győzelmi Pontot.



Filozófia

Ez a jelölő 7 Győzelmi Pontot ér.



Stratégia

Amikor ez a jelölő játékba kerül, az ez után megépülő katonai Épületeide (piros kártyák) plusz 1 pajzzsal rendelkeznek.

Példa: Egy 2 pajzzsal rendelkező katonai Épület lehetővé teszi a játékosnak, hogy az Összetűzés jelzőt 3 mezővel az ellenséges főváros felé mozgassa.

Pontosítás:

- Ez a Fejlődés jelölő nem vonatkozik azokra a Csodákra, amelyeken pajzs szimbólum van.
- Ez a Fejlődés jelölő nem hat ki azokra a Katonai kártyára, amelyek az előtt épültek, hogy a jelölő játékba került.



Teológia

Minden, ezt követően általad megépített Csoda olyannak minősül, mint ami rendelkezik az újrajátszás hatással.

Vigyázat, az olyan Csodákra, amelyeken ez a hatás már eleve fel van tüntetve, nincs hatással ez a jelölő (egy Csodának nem lehet kétszer újrajátszás hatása).



Városiasodás

Azonnal vegyél el 6 érmét a bankból.

Minden egyes alkalommal, amikor láncban ingyen építész meg Épületet (ingyenes építési feltétel, láncolat), 4 érmét kapsz.

Az I., a II. ésa III. Kor kártyái

Ez a kártya a feltüntetett nyersanyagokat termeli.

agyag fa kö



Ez a kártya 2 darabot termel a feltüntetett nyersanyagokból.

2 agyag



2 fa



2 kö



Ez a kártya a feltüntetett termékeket termeli.

üveg papirusz



Ez a kártya a feltüntetett számú Győzelmi Pontot adja.

Ez a kártya feltüntetett számú pajzsot adja.

Ez a kártya a feltüntetett tudományos szimbólumokat adja.



Ez a kártya a jelölt erőforrásra módosítja a kereskedés szabályait. A következő körrel kezdve a jelölt erőforrást a bankból egységenként 1 érméért veheted meg.

Ez a kártya a jelölt 2 erőforrásra módosítja a kereskedés szabályait. A következő körrel kezdve a jelölt erőforrást a bankból egységenként 1 érméért veheted meg.

Pontositás: minden kártya után az érmeket a bankból kell elvenni, egyszer és csak egyszer, amikor a kártya megépítésre kerül

Ez a kártya a feltüntetett kapcsolódási (láncolati) szimbólumot adja. Egy későbbi korban lehetővé teszi, hogy ezt a szimbólumot felhasználva ingyenesen építs meg egy kártyát, ha annak a költségei között ez a szimbólum szerepel.



Ez a kártya minden körben a feltüntetett 3 nyersanyag közül egyikból 1 egységet termel.

Pontositás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.



Ez a kártya minden körben a feltüntetett 2 termék közül egyikból 1 egységet termel.

Pontositás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.



Ez a kártya annyi érmét ér, amennyi fel van rajta tüntetve.



Ez a kártya 2 érmét ér minden olyan Csoda után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.



Ez a kártya 3 érmét ér minden olyan szürke kártya után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.



Ez a kártya 2 érmét ér minden olyan barna kártya után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.



Ez a kártya 1 érmét ér minden olyan sárga kártya (beleértve saját magát) után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.



Ez a kártya 1 érmét ér minden olyan piros kártya után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.

Céh kártyák



Építők céhe

A játék végén ez a kártya 2 Győzelmi Pontot ér minden megépített Csoda után abban a városban, amelyikben a legtöbb Csoda van.



Pénzkölcsönzők céhe

A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden 3 érme után a leggazdagabb városban.



Tudósok céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden zöld kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb zöld kártya van. A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden zöld kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb zöld kártya van.



Hajósok céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden barna kártya és minden szürke kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb barna és szürke kártya van együtt.

Pontosítás: A játékosnak választania kell egy várost, és csak egyet, hogy ott megszámolja minden kártyát együttes számát.



Kereskedő céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden sárga kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb sárga kártya van. A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden sárga kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb sárga kártya van.



Magisztrátusok céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden kék kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb kék kártya van.

A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden kék kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb kék kártya van.



Harcászok céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden piros kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb piros kártya van. A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden piros kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb piros kártya van.

Pontosítás:

- Minden céh kártya után, amelyik érmét ad, az érmeket a bankból kell elvenni egyszer és csak egyszer, amikor a kártya megépítésre kerül.
- A játék végén a Győzelmi Pont adásához kiválasztható egy attól eltérő város is, amelyik korábban az érme adásához kiválasztásra került.

Csodák



Via Appia

3 érmét kapsz a bankból.

Ellenfeled 3 érmét elveszít, amit visszaad a banknak.

Azonnal még egyszer sorra kerülsz.

Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



Circus Maximus

Dobj el egy általad kiválasztott szürke kártyát (terméket) az ellenfeled által megépítették közül!

Ez a Csoda 1 pajzsot ér.

Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



A Kolosszus

Ez a Csoda 2 pajzsot ér.

Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



A Nagy Könyvtár

Véletlenszerűen húzz 3 Fejlödés jelöltet azok közül, amiket a játék elején eldobhatok! Válassz egyet, játszd ki, a másik 2-t tedd vissza a dobozba!

Ez a Csoda 4 Győzelmi Pontot ér.



A Nagy Világítótorony

Ez a Csoda egy egységet termel a feltüntetett erőforrások közül (kö, agyag vagy fa) minden egyes körödben.

Pontosítás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.

Ez a Csoda 4 Győzelmi Pontot ér.



A Függőkertek

Vegyél el 6 érmét a bankból!

Azonnal még egyszer sorra kerülsz.

Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



A Mauzóleum

Vedd a kezedbe az összes kártyát, ami a játék kezdete óta eldobásra került, és azonnal építsd meg az egyik választásod szerint kártyát ingyen!

Pontosítás: A játék előkészítése során eldobott kártyák nem részei a dobópaklinak.

Ez a Csoda 2 Győzelmi Pontot ér.



Pireusz

Ez a Csoda egy egységet termel a feltüntetett termékek közül (üveg vagy papirusz) minden egyes körödben.

Pontosítás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.

Azonnal még egyszer sorra kerülsz.

Ez a Csoda 2 Győzelmi Pontot ér.



A Piramisok

Ez a Csoda 9 Győzelmi Pontot ér.



A Szfinx

Azonnal még egyszer sorra kerülsz.

Ez a Csoda 6 Győzelmi Pontot ér.



Zeus szobra

Dobj el egy általad kiválasztott barna kártyát (nyersanyagot) az ellenfeled által megépítettek közül.

Ez a Csoda 1 pajzsot ér.

Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



Artemisz temploma

Azonnal vegyél el 12 érmét a bankból.

Azonnal még egyszer sorra kerülsz.

A KÁRTYÁK FELSOROLÁSA

A kapcsolódások nélkül a 18. oldalon, kapcsolódásokkal (ingyenes építés feltételei) a 19. oldalon

I. Kor

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

II. Kor

SAW MILL	
BRICKYARD	
SHELF QUARRY	
GLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	
CARAVANSERY	
CUSTOMS HOUSE	
TRIBUNAL	

III. Kor

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

Céhek

MERCHANTS GUILD	
SHIP OWNERS GUILD	
BUILDERS GUILD	
MAGISTRATES GUILD	
SCIENTISTS GUILD	
MONEYLENDERS GUILD	
TACTICIANS GUILD	

I. Kor

II. Kor

III. Kor

STABLE		HORSE BREEDERS	
GARRISON		BARRACKS	(3)
PALISADE			
		ARCHERY RANGE	(2)
		PARADE GROUND	(2)
SCRIPTORIUM		LIBRARY	(2)
PHARMACIST		DISPENSARY	(2)
		SCHOOL	(1)
		LABORATORY	(1)
THEATER	(3)	STATUE	(4)
ALTAR	(3)	TEMPLE	(4)
BATHS	(3)	AQUEDUCT	(5)
TAVERN	(4)	ROSTRUM	(4)
			(5)
		Lighthouse	(1) (3)
		BREWERY	(6)
		ARENA	(2) (3)

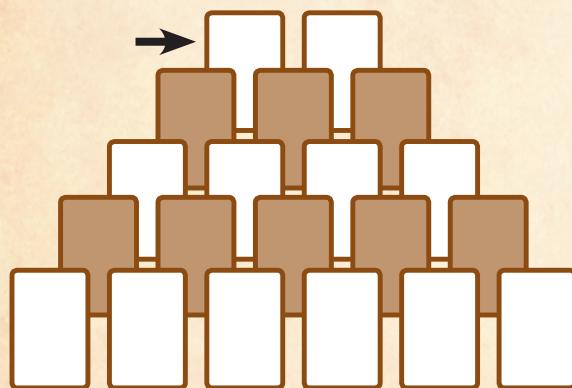
A KÁRTYÁK LERAKÁSÁNAK ELRENDEZÉSE EGY ADOTT KOR FÜGGVÉNYÉBEN

Mindegyik Kor kezdetén keverjétek meg a megfelelő paklit és rakjatok le 20 kártyát az adott Kor elrendezésének megfelelően!

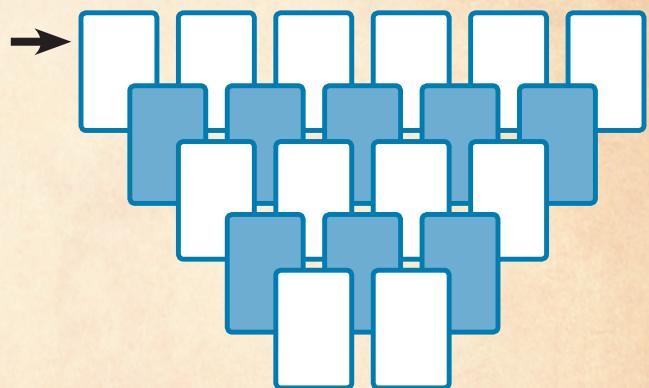
Figyeljetek arra, hogy egyes kártyák képpel felfelé, míg mások képpel lefelé kerülnek lerakásra.

A könnyebbég kedvéért kezdjétek a lerakást a megjelölt ponttól. →

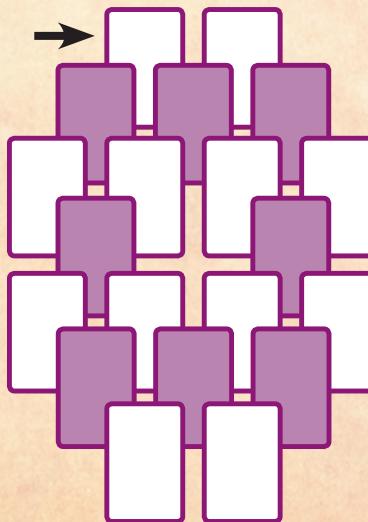
I. Kor



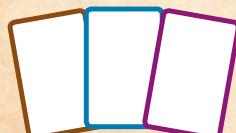
II. Kor



III. Kor



képpel felfelé



képpel lefelé

