

AMÜTHISZ (AMYTIS)



Amüthisz a játék végén 2 győzelmi pontot (GyP-t) hoz a játékos saját csodájának minden megépített szintjéért.

NAGY SÁNDOR (ALEXANDER)



Nagy Sándor a játék végén minden győzelemjelzőhöz 1 GyP-t ad (így a győzelemjelzők értéke 1, 3 és 5-ről felemelkedik 2, 4 és 6 GyP-re).

ARISZTOTELÉSZ (ARISTOTLE)



Arisztotelész a játék végén további 3 GyP-t ad a három különböző tudományos szimbólum csoportjaiért (vagyis az egy gyűjteményért járó bónusz 7-ről 10 GyP-re emelkedik).

I. JUSTINIANUS (JUSTINIAN)



Justinianus a játék végén 3 GyP-t ad minden 3 színű Korkártyából álló csoportért, melyekben van egy piros, egy kék és egy zöld kártya és a játékos városában kerültek kijátszásra.

PLATÓN (PLATO)



Platón a játék végén 7 GyP-t ad minden 7 színű Korkártyából álló csoportért, melyekben van egy barna, egy szürke, egy kék, egy sárga, egy zöld, egy piros és egy lila kártya és a játékos városában kerültek kijátszásra.

A vezetők

MÍDÁSZ (MIDAS)



Mídász a játék végén 3 érménként 1 győzelmi pontot hoz a játékos kincstárában lévő érmék után. *Magyarázat: Ezek a pontok hozzáadódnak az alapértékelés során kapott pontokhoz (így 3 érménként 2 GyP-t fog kapni a játékos).*

BILKÍSZ (BILKIS)



Miután Bilkisz játékba került, a játékos **körönként egyszer** bármilyen alapanyagot megvehet 1 érméért, melyet a banknak fizet ki.

MAECENAS (MAECENAS)



Miután Maecenas játékba került, tulajdonosa minden jövőbeni vezetőjét ingyen helyezheti le (a *Toborzás* fázis során), vagyis nem kell értük kifizetnie az árukként megjelölt érméket.

II. RAMSZESZ (RAMSES)



Miután Ramszesz játékba került, a játékos minden céhét ingyen építheti meg, vagyis nem kell értük kifizetnie a megjelölt alapanyag költségeket.

leírása

TOMYRIS (TOMYRIS)



Miután Tomyris játékba került, a konfliktuskiváltás során a játékos veszteségjelzőit a szomszédos győztes város kapja meg. *Megjegyzés: Tomyris nem fejt ki hatását, ha a játékos városa győz a konfliktuskiváltás során, és azokra a konfliktusokra sem lesz hatással, melyek játékba kerülése előtt zajlottak le.*

HANNIBAL (HANNIBAL) JULIUS CAESAR (CAESAR)



Miután ezek a vezetők játékba kerültek, a kártyájukon látható pajzsokat biztosítják a játékos számára.

HATSHEPSUT (HATSHEPSUT)



Miután játékba került, a játékos minden alkalommal, amikor egy vagy több alapanyagot vásárol egyik szomszédjától, 1 érmét kap a banktól. Jegyezzük meg, hogy ez **körönként és szomszédonként csak 1 érmét** hozhat. *Magyarázat: a játékos azonnal elveszi ezt az összeget a banktól, MIUTÁN fizetett a vásárlásáért.*

NERO (NERO)



Nero kártyájának kijátszását követően 2 érmét hoz minden elnyert győzelemjelzőért. Ezeket az érméket a győzelemjelzőkkel egyidejűleg vesszük el a banktól.

Magyarázat: Nero nincs hatással a játékba kerülése előtt elnyert győzelemjelzőkre.

XENOPHÓN (XENOPHON)



Xenophón kártyájának kijátszását követően 2 érmét hoz minden kereskedelmi létesítményért (**sárga kártyák**), melyet a játékos kijátszik maga elé. Ezeket az érméket a létesítmények megépülésével egyidejűleg vesszük el a banktól. *Magyarázat: Xenophón nincs hatással a játékba kerülése előtt megépült kereskedelmi létesítményekre.*

VITRUVIUS (VITRUVIUS)



Játékba kerülése után Vitruvius minden alkalommal hoz 2 érmét, amikor a játékos lánc segítségével épít le ingyen egy létesítményt. Ezeket az érméket a létesítmény megépítésével egyidejűleg vesszük el a bankból. *Magyarázat: Vitruvius nincs hatással a játékba kerülése előtt lánc segítségével megépült létesítményekre.*

SALAMON (SOLOMON)



Salamon játékba kerülése után a játékos választhat egy **Korkártyát** az eldobott kártyák közül és ingyen lehelyezheti azt.

KROISZOSZ (CROESUS)



Kroiszosz játékba kerülése után azonnal hoz 6 érmét, melyet a játékos a banktól vesz el.

HÜPATIA **NABUKODONÓZOR** **PHEIDIASZ** **VARRO**
(HYPATIA) (NEBUCHADNEZZAR) (PHIDIAS)



A játék végén ezek a vezetők 1 győzelmi pontot (GyP-t) hoznak a kártyáikon megjelölt színű kártyák darabjáért, melyek a játékos városában találhatóak.

PERIKLÉSZ **PRAXITELÉSZ** **HIRÁM**
(PERICLES) (PRAXITELES)



A játék végén ezek a vezetők 2 győzelmi pontot hoznak a kártyáikon megjelölt színű kártyák darabjáért, melyek a játékos városában találhatóak.

SZAPPHÓ **ZENOBIA** **NOFERTITI** **KLEOPÁTRA**
(SAPPHO) (ZENOBIA) (NEFERTITI) (CLEOPATRA)



A játék végén ezek a vezetők a rajtuk látható győzelmi pontokat érik.

ARKHIMÉDÉSZ **LEÓNIDASZ** **HAMMURÁPI** **IMHOTEP**
(ARCHIMEDES) (LEONIDAS) (HAMMURABI) (IMHOTEP)



Miután ezek a vezetők játékba kerültek, a hozzájuk tartozó játékos egy alapanyaggal kevesebbet fizethet a kártyájukon megjelölt színű létesítmények leépítésért (Imhotepnél a csoda szintjeiért), mint amennyi a megjelölt költségük lenne.

Magyarázat: a játékos választhatja ki, hogy melyik alapanyagot nem fizeti ki. Ez lehet nyersanyag (barna) vagy késztermék (szürke).

EUKLEIDÉSZ **PTOLEMAIOSZ** **PÜTHAGORASZ**
(EUCLID) (PTOLEMY) (PYTHAGORAS)



Ezek a vezetők a kártyájukon látható szimbólumokat biztosítják. Ezek hozzáadódnak a játékos városában található szimbólumokhoz (zöld kártyák).

A céhek leírása

JÁTEKOSOK CÉHE



1 győzelmi pont 3 érméként a játékos kincstárában lévő érméért.

Megjegyzés: Ez hozzáadódik az érméért alaptól járó győzelmi pontokhoz.

KURTIZÁNOK CÉHE



Amikor a Kurtizánok céhe megépül, a játékosnak azonnal rá kell helyeznie a kurtizánjelzőt egy olyan vezetőre, mely valamelyik szomszédos városban található. A játékos ezután ennek a vezetőnek a segítségét is megkapja és az ő képességeit is használhatja.

Megjegyzés: ez a céh nincs hatással arra a játékosra, akinek vezetőjére a kurtizánjelzőt lehelyezték.

DIPLOMATÁK CÉHE



1 győzelmi pontot hoz a szomszédos városokban található vezetők (fehér kártyák) darabjáért.

Megjegyzés: csak a toborzott vezetők számítanak, azok nem, amelyeket a csodák szintjeinek megépítéséhez használtak fel.

MÉRNÖKÖK CÉHE



3 győzelmi pontot hoz a szomszédos városokban található lila kártyák darabjáért.

GY.I.K.

Vezető: Salamon

K: Mi történik, ha Salamon ugyanabban a körben kerül játékba, mint amikor Halikarnasszosz megépíti csodájának egyik szintjét?

V: Halikarnasszosz Salamon előtt választja ki kártyáját az eldobott kártyák közül.

Vezető: Hirám

K: Hoz Hirám 2 győzelmi pontot Az olümpiai Zeusz-szobor B oldalának harmadik szintje után (egy szomszédos céh lemásolása)?

V: Nem, a csodának ezt a szintjét nem tekintjük céhnek.

Vezető: Plátón

K: Ha a játék végén a Korkártyák minden színéből 2 kártyám van, 14 pontot kapok?

V: Igen!

Vezető: Hatshepsut

K: Halmazható a Kereskedelmi Ügynökség (Trading Post) vagy a Piac (Marketplace) képessége Hatshepsut képességével?

V: Igen, vehetünk nyersanyagot 1 érméért, majd megkaphatjuk az 1 érmét a banktól.

Kurtizánok céhe

K: A Diplomáták céhe hoz pontot a „lemásolt” vezető után?

V: Nem, ő nem számít vezetőnek.

Tudományos szimbólumok

K: A vezetők által adott szimbólumok beleszámítanak a szimbólumgyűjteményekbe?

V: Igen, teljesen mindegy, hogy milyen forrásból származnak (zöld kártyák, céhek, csodák, vezetők), a szimbólumok mindkét szempont szerinti pontozásba beleszámítanak (azonos szimbólumok és 3 különböző szimbólum).