

Leaders



AMYTIS

Vid spelets slut är Amytis värd 2VP för varje Underverksnivå Byggt av spelaren

ALEXANDER

Vid spelets slut lägger alexander till 1 VP på varje Konfliktvinstmarkör (värdet på konfliktvinstmarkörerna går därför från 1, 3 och 5 VP till 2, 4, och 6VP)



ARCHIMEDES



Så fort Archimedes rekryteras tillåter de att spelaren betalar en resurs mindre än angiven kostnad för konstruerandet av byggnader i grön färg.
Förtydligande: Vilken resurs som spelaren inte behöver betala väljer spelaren själv. Det kan vara en råvara (brun) eller ett tillverkande gods (grå).

ARISTOTLE

Vid spelets slut lägger Aristoteles till 3 VP till varje grupp av olika vetenskapssymboler (detta innebär att bonuspoängen går från 7 VP till 10 VP per grupp)



ASPASIA

When Aspasia enters play, the player takes a Diplomacy token. (Asasia is also worth 2 victory points at the end of the game.)

BERENICE



From the moment she enters play, each amount of coins taken from the bank is increased by 1. This increase is limited to one coin per turn.

Example : discarding a card earns 4 coins, a tavern 6, ...

Clarification : coins given by neighbors through the purchase of resources isn't considered coming from the bank.

BILKIS

När Bilkis rekryteras tillåter hon att spelaren får köpa valfri resurs genom att betala 1 mynt till banken en gång per omgång.



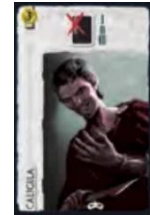
CAESAR

När Caesar rekryteras innebär de angivet antal extra sköldar.



CALIGULA

The player can build one black card per Age for free.



CLEOPATRA

Vid spelets slut är Cleopatra värd 5 VP.



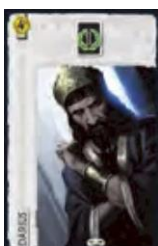
CROESUS

Så fort han rekryteras ger han omedelbart spelaren 6 mynt som tas från banken.



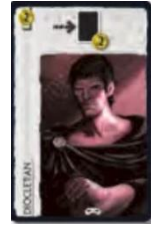
DARIUS

Each black card is worth 1 VP at the end of the game



DIOCLETIAN

From the moment he enters play, Diocletian earns 2 coins for each black card that the player builds.



EUCLIDES

Euclid innebär en extra vetenskapssymbol vilken finns angiver på kortet. Denna symbol läggs till de som återfinns på vetenskapliga byggnaderna (gröna kort) i spelarens stad



HAMMURABI

Så fort Hammurabi rekryteras tillåter de att spelaren betalar en resurs mindre än angiven kostnad för konstruerandet av byggnader i blå färg.

Förtydligande: Vilken resurs som spelaren inte behöver betala väljer spelaren själv. Det kan vara en råvara (brun) eller ett tillverkande gods (grå).



HANNIBAL

När Hannibal rekryteras innebär de angivet antal extra sköldar.



HATSHEPSUT

När hon rekryteras ger varje köp av resurser från grannarna 1 mynt från banken. Notera att denna ynnest är begränsad till 1 mynt per granne per omgång. Förtydligande: spelaren tar mynt från banken omdelebart EFTER genomförd betalning.





HIRAM

Vid spelets slut är Hiram värd 2 VP för varje lila kort i spelarens stad.

HYPATIA

Vid spelets slut är Hypatia värd 1 VP för varje grönt kort i spelarens stad.



IMHOTEP



Så fort Imhotep rekryteras tillåter de att spelaren betalar en resurs mindre än angiven kostnad för konstruerandet av Underverksnivåer.

Förtydligande: Vilken resurs som spelaren inte behöver betala väljer spelaren själv. Det kan vara en råvara (brun) eller ett tillverkande gods (grå).

JUSTINIAN

Vid spelets slut är Justinian värd 3 VP för varje grupp av 3 tidsålderskort (röd, blå, grön)



LEONIDAS



Så fort Leonidas rekryteras tillåter de att spelaren betalar en resurs mindre än angiven kostnad för konstruerandet av byggnader i röd färg.

Förtydligande: Vilken resurs som spelaren inte behöver betala väljer spelaren själv. Det kan vara en råvara (brun) eller ett tillverkande gods (grå).

MAECENAS

När Maecenas rekryteras kan spelaren rekrytera samtliga framtida ledare gratis (under Rekryteringsfasen) utan att behöva betala myntkostnaden.





MIDAS

Vid spelets slut är Midas värd 1 VP för var tredje mynt i spelarens ägo. (Förtydligande: Dessa poäng läggs till de som normalt ges för mynt (spelaren får därför 2 VP för var tredje mynt))

NEBUCHADNEZZAR

Vid spelets slut är Nebuchadnezzar värd 1 VP för varje blått kort i spelarens stad.



NEFERTITI

Vid spelets slut är Nefertiti värd 4 VP.

NERO

När han rekryteras ger Nero 2 mynt för varje militär vinst spelaren får uppleva. Dessa mynt tas från banken när de Militära Vinstmarkörerna delas ut. Förtydligande: Nero har påverkar inte de Militära vinstmarkörerna som erhållits innan ha rekryterades.



PERICLES

Vid spelets slut är Pericles värd 2 VP för varje rött kort i spelarens stad

PHIDIAS

Vid spelets slut är Phidias värd 1 VP för varje brunt kort i spelarens stad.





PLATON

Vid spelets slut är Platon värd 7 VP för varje grupp med 7 tidsålderskort (brun, grå, grön, blå, gul, röd, lila)

PRAXITELES

Vid spelets slut är Praxiteles värd 2 VP för varje grått kort i spelarens stad



PTOLEMY

Ptolemy innebär en extra vetenskapssymbol vilken finns angiver på kortet. Denna symbol läggs till de som återfinns på vetenskapliga byggnaderna (gröna kort) i spelarens stad

PYTHAGORAS

Pythagoras innebär en extra vetenskapssymbol vilken finns angiver på kortet. Denna symbol läggs till de som återfinns på vetenskapliga byggnaderna (gröna kort) i spelarens stad



RAMSES

När Ramses rekryteras kan spelaren bygga alla sina Skrän gratis, utan att behöva betala några resurskostnader.

SAPPHO

Vid spelets slut är Sappho värd 2 VP.



SEMIRAMIS

From the moment when she enters play, each Defeat Conflict token counts as a Shield symbol for all future conflict phases. (Place your Defeat tokens on the Semiramis card to make it clearer).



SOLOMON

Så fort Salomon rekryteras kan spelaren välja ett Tidsålderskort från slänghögen och spela ut det gratis.

TOMYRIS

När Tomyris rekryteras får spelaren, under konfliktutredningen, ge de Förlustmarkörer han eller hon tilldelas till den segrande grannen.

Notera: Tomyris har ingen effect om spelarens stad går segrande ur en konflikt eller när det gäller konflikter som skett innan Tomyris rekryterades.



VARRO

Vid spelets slut är Varro värd 1 VP för varje gult kort i spelarens stad.

VITRUVIUS

När har rekryteras ger Vitruvius 2 mynt för varje gång spelaren bygger en byggnad gratis på grund av befintlig byggnadskedja. Mynten tas från banken samtidigt som byggnaden färdigställs.

Förtydligande: Viruvius påverkar inte byggnader byggda med hjälp v byggnadskedjan innan han rekryterades.



XENOPHON



När han rekryteras ger Xenophon 2 mynt för varje kommersiell byggnad (gula kort) som spelaren bygger. Mynten tas från banken samtidigt som byggnaden färdigställs.

Förtydligande: Xenophon påverkar inte de kommersiella byggnader som byggts innan han rekryterades.

ZENOBIA

Vid spelets slut är Zenobia värd 3 VP.



Beskrivning Av Skråna/Guild

ARCHITECT'S GUILD/ARKITEKTERNAS SKRÅ

3 VP för varje lila kort som byggs i grannstäderna.



COUNTERFEITERS GUILD

The card earns 5 VP and causes the loss of 3 coins from all the other players

COURTESAN'S GUILD/KURTISANERNAS SKRÅ

När Kurtisanernas Skrå byggs måste spelaren omedelbart placera "Kurtisans"-markören på en av Ledarna i en grannstad. Spelaren erhåller då den Ledarens fördelar och hans eller hennes tillhörande egenskaper.

Notera: Detta skrå påverkar inte spelaren vars Ledare just blivit uppvaktad en Kurtisan.



DIPLOMAT'S GUILD/DIPLOMATERNAS SKRÅ

1 VP för varje Ledare (vita kort) som rekryterats i grannstäderna.

Notera: Endast rekryterade ledare räknas, inte de som använts för att bygga Underverksnivåer.

GUILD OF SHADOWS

The card earns 1 VP for each black card present in the two neighboring cities.





GAMER'S GUILD/SPELARNAS SKRÅ

1 VP för var tredje mynt i spelarens ägo.

Notera: Denna poängbonus läggs till den befintliga bonusen för ihopsamlade mynt.

MOURNERS GUILD

The card is worth 1 VP for each Victory Conflict token present in each of the two neighboring cities.

Clarification : the value of Victory Conflict tokens (1, 3, or 5 points) isn't taken into account. Each token is worth 1 point to the owner of the Guild.



Description Of The Cards

ARCHITECT CABINET



Starting from the moment the Architect Cabinet enters play, a player can build his or her Wonder stages without having to pay their resource costs.

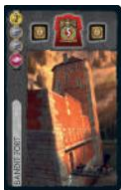
Clarification : The cost in coins for some Wonder stages must still be paid, however (Petra).

BANDIT CAMP

This card grant the player one Military Victory token (from Age I). Each of the player's neighbors takes a -1 Debt token.



BANDIT FORT



This card grant the player one Military Victory token (from Age III). Each of the player's neighbors takes a -1 Debt token.

BANDIT REDOUBT

This card grant the player one Military Victory token (from Age II). Each of the player's neighbors takes a -1 Debt token.



BLACK MARKET

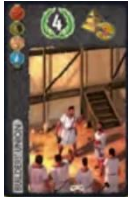
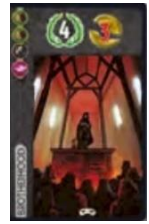


Each turn, the card produces one resource of the player's choice from among those that their city doesn't produce through the use of its brown and gray cards or the initial resource of their board

Clarification : the resources produced by the yellow, white and black cards aren't taken into account.

BROTHERHOOD

This card earn victory points and cause monetary loss :
every other player must pay 3 coins
to the bank at the end of the turn in which the card is played.

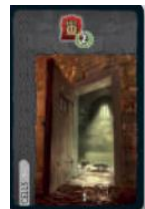


BUILDERS' UNION

This card is worth 4 Victory Points and every other player must
pay 1 coin to the bank for each stage of their Wonder they have
built.

CELLS

At the end of the game, this card are worth 2 victory points for each
Military Victory token from Age I.



CENOTAPH

This card earn victory points and the other players must
pay 1 coin to the bank for each Victory Conflict token (no
matter its value) in their possession.

CLANDESTINE DOCK (EAST / WEST)

Each turn, the player has a commercial rebate of one coin on
the first resource (brown or gray) they buy from the
neighboring city (left or right depending on the symbol).
This rebate is cumulative with that of a Market or a
Counter : the first resource bought can thus be free.



CONSULATE

This card earn victory points and each grants a Diplomacy token.

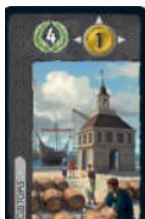


CONTINGENT

This card offer more shields than the red cards of the corresponding Age (5 Shields).

COUNTERFEITER'S OFFICE

The player can choose an Age card in the discard pile and put it into play for free. Clarification: If multiple players take cards from the discard pile during a single turn, the resolution order is as follows: Halicarnassus, The Great Wall, Manneken Pis, Solomon, the Counterfeiter's Office, and finally the Courtesans Guild.

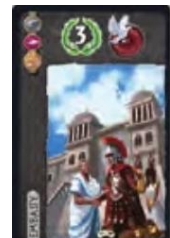


CUSTOMS

This card are worth victory points to the player. Each other player takes 1 coin from the bank

EMBASSY

This card earn victory points and each grants a Diplomacy token.



GAMBLING DEN

The player takes 6 coins from the bank. The player's two neighbors each take 1 coin from the bank

GAMBLING HOUSE

The player takes 9 coins from the bank. The player's two neighbors each take 2 coins from the bank.





HIDEOUT

This card earn victory points and cause monetary loss : every other player must pay 1/2/3 coins (respectively) to the bank at the end of the turn in which the card is played.

JAIL YARD

At the end of the game, this card are worth 3 victory points for each Military Victory token from Age II.

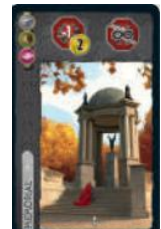


LAIR

This card earn victory points and cause monetary loss : every other player must pay 1/2/3 coins (respectively) to the bank at the end of the turn in which the card is played.

MEMORIAL

The player takes 2 coins for each of their Military Defeat tokens, then the player discards all of their Military Defeat tokens.

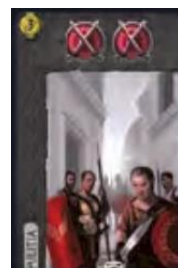


MERCENARIES

This card offer more shields than the red cards of the corresponding Age (3 Shields).

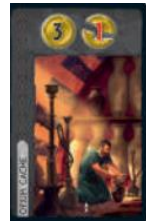
MILITIA

This card offer more shields than the red cards of the corresponding Age (2 Shields).



OPIUM CACHE

The player takes 3 coins from the bank. Each other player must pay 1 coins to the bank



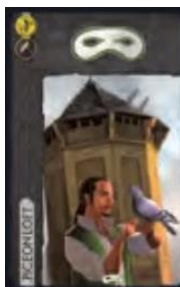
OPIUM DEN

The player takes 4 coins from the bank. Each other player must pay 3 coins to the bank



OPIUM REFINERY

The player takes 5 coins from the bank. Each other player must pay 5 coins to the bank

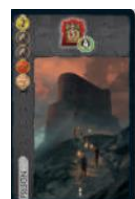


PIGEON LOFT

This card grant a symbol. At the end of the game, each mask allows the controlling player to copy the scientific symbol of a green card present in one of the two neighboring cities.

PRISON

At the end of the game, this card are worth 3 VP for each Military Victory token from Age III.



RESIDENCE

This card earn VP and each grants a Diplomacy token.

SECRET WAREHOUSE

Each turn, the card produces a resource of the player's choice from among those that their city already produces through its brown and gray cards or the initial resource of their board. Clarification : the Secret Warehouse doesn't allow players to double the production on yellow, white, or black cards (Forum, Caravansary, Bilkis and Black Market).



SEPULCHER

This card earn victory points and the other players must pay 1 coin to the bank for each Victory Conflict token (no matter its value) in their possession.

SMUGGLERS' CACHE

The player has a commercial rebate of 1 coin on the resources (brown or grey) produced by the Wonder boards of the two neighboring cities.



SPY RING

This card grant a symbol. At the end of the game, each mask allows the controlling player to copy the scientific symbol of a green card present in one of the two neighboring cities.

STOCK EXCHANGE

This card are worth victory points to the player. Each other player takes 3 coins from the bank



STOCK MARKET

This card are worth victory points to the player. Each other player takes 2 coins from the bank



TORTURE CHAMBER

This card grant a symbol. At the end of the game, each mask allows the controlling player to copy the scientific symbol of a green card present in one of the two neighboring cities

Description of the Symbols



Each player, other than the one who has put this card in play (or built the Wonder stage), must pay the number of coins indicated to the bank. For each coin the player does not or cannot pay, the player takes a Debt token.



The player takes a Diplomacy token. At the end of the current Age, the player discards this token and doesn't take part in the Conflict resolution. The city to the player's left therefore fights against the one to the player's right.

Note : the effect of Diplomacy tokens changes when using team rules.



At the end of the game, the mask copies the scientific symbol of a green card present in one of the two neighboring cities.



Each turn, the player has a commercial rebate of one coin on the first resource he or she purchases from the neighboring city (left or right depending on the symbol).



Each turn, the card produces a resource of the player's choice from among those that their city already produces through its brown and gray cards or the initial resource of their board.



Each turn, the card produces a resource of the player's choice from among those not produced by their city through its brown and gray cards, as well as a possible initial resource from their board.



Each player, other than the one who has put this card in play, must pay 1 coin to the bank for each Victory token in their possession.



Each player, other than the one who has put this card in play, must discard 1 coin for each stage of his or her Wonder that's already been built.



The card earns 1 coin for each black card present in the player's city at the moment when it is put into play (itself included). At the end of the game, this card earns 1 victory point for each black card present in the player's city (itself included).



The card earns 1 coin for each Victory token present in the player's city at the moment when it is put into play. At the end of the game, this card earns 1 victory point for each Victory token present in the player's city.



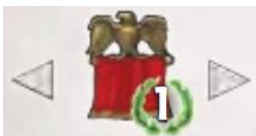
The player takes 6 coins from the bank. The player's two neighbors each take 1 coin from the bank.



The player takes 9 coins from the bank. The player's two neighbors each take 2 coins from the bank.

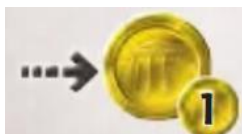


Starting from the moment this card enters play, the player can build his or her Wonder stages without having to pay their resource costs



The card is worth 1 victory point for each Victory Conflict token present in each of the two neighboring cities.

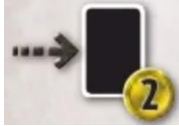
LEADERS



From the moment this enters play, each amount of coins taken from the bank is increased by 1. This increase is limited to one coin per turn.



The player can build one black card per Age for free.



From the moment this enters play, earn 2 coins for each black card that the player builds.



Each black card is worth 1 VP at the end of the game.



From the moment this enters play, each defeat conflict token counts as a Shield symbol for all future conflict phases.



En gång per tidsålder får spelaren bygga en byggnad från sin hand gratis.



Spelaren kan spela ut det sista kortet i varje tidsålder istället för att slänga det. Detta kort kan spelas ut genom att betala dess kostnad, slänga det för att få 3 mynt eller använda det i byggandet av sitt Underverk.



Spelaren kan titta på alla kort som slängts sen spelets start för att sedan välja ut ett som han eller hon får bygga gratis.



Spelaren kan, vid spelets slut, <<kopiera>> ett valfritt Skrå (lila kort) som byggs av en av sina två grannar.