

A Grande Muralha

Regra especial: fases de construção da Grande Muralha pode ser desenvolvido em qualquer ordem, para o jogador.

Explicação: O jogador deve escolher a fase para desenvolver antes dos outros jogadores revelam a sua ação.

A

Fase 1: O jogador recebe 8 moedas do banco e os adiciona à sua tesouraria.

Fase 2: No final do jogo, o jogador recebe um símbolo científico extra de sua escolha.

Fase 3: O jogador ganha 2 Escudos para adicionar ao seu total na fase de Resolução de Conflitos.

Fase 4: O jogador pode, no final do turno em desenvolvimento, escolher uma carta da pilha de Era de descartes e colocá-la no jogo sem custo.



B

Fase 1: O jogador recebe 8 moedas do banco. Junto a ele os jogadores vizinhos obtêm cada um 2 moedas do banco.

Fase 2: No final do jogo, a máscara copia um símbolo científico de uma carta verde que se encontra presente em uma das duas cidades vizinhas.



Nota: Um jogador pode copiar o símbolo de uma carta de uma cidade vizinha, mesmo se a cidade do jogador tem uma cópia da mesma carta.

Fase 3: No final da Era em jogo, o jogador não participa na fase de Resolução de Conflitos. Em vez disso, a cidade de sua esquerda se enfrenta com a cidade da sua direita.

Além disso, cada jogador, exceto o proprietário desta Maravilha, terá que pagar 2 moedas para o banco.

Se você não está jogando com a expansão "Cidades", um jogador que só tem uma moeda simplesmente essa moeda ao banco. Se um jogador não tem moedas, não vai sofrer essa pena.

Nota: No caso em que apenas dois jogadores permanecem na fase de Resolução de Conflitos vai lutar apenas uma vez, dando a cada um deles apenas um marcador de combate.

Fase 4: Esta fase permite que o jogador beneficie-se, cada turno, de um recurso à sua eleição, que não produz em sua cidade mediante a uma carta marrom, cinza ou recurso inicial da sua placa Maravilha.

Nota: Os recursos produzidos por cartões amarelos, brancos ou pretos não são levados em conta.

Abu Simbel

Nota: Esta maravilha requer a expansão Líderes.

A

Fase 3: No momento em que esta maravilha fase de construção se desenvolve, o jogador deve escolher um de seus líderes previamente recrutados e colocá-lo com a face para baixo no espaço reservado do tabuleiro da Maravilha. O jogador não pode mais se beneficiar dos efeitos do líder escolhido. No final do jogo, o jogador tem um número de pontos que corresponde ao dobro do custo do líder mumificado.



Exemplo: Micely desenvolve a Maravilha fase de construção e coloca Archimedes no espaço reservado. Ela deixará de beneficiar da redução de custos de cartas verdes, mas vai obter 8 pontos de vitória no final do jogo (custo de 4 moedas x 2).

B

Fase 1: O mesmo que a fase 3 do lado (A)

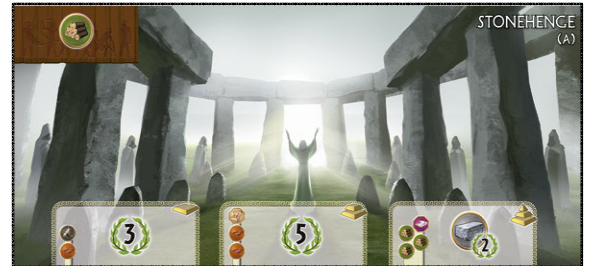
Fase 2: O mesmo que a fase 3 do lado (A)



Stonehenge

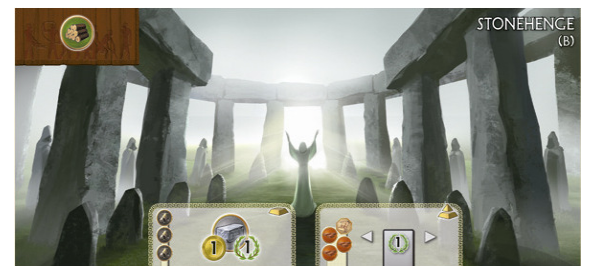
A

Fase 3: No final do jogo, o jogador ganha 2 pontos de vitória para cada pedra recurso presente em suas cartas marrons.



B

Fase 1: Esta fase dá ao jogador uma moeda por cada recurso de Pedra presente em suas cartas marrons no momento da fase de desenvolvimento. No final da partida, o jogador obtém um ponto de vitória para cada recurso de Pedra presente em suas cartas marrons.



Fase 2: No final do jogo, o jogador coloca a carta virada para cima usado para marcar a progressão da fase de construção. Em seguida, o jogador recebe um ponto de vitória para cada carta dessa cor presente nas duas cidades vizinhas.

Exemplo: Manuel desenvolveu a fase de construção usando uma carta azul. No final do jogo, ele revela a cor da carta e obtém 1 ponto de vitória para cada carta azul que estão presentes nas suas duas cidades vizinhas.

Manneken Pis

Regra especial: O Manneken Pis não produz recursos, mas o jogador começa o jogo com quatro moedas extras.

A

Fase 1: O jogador aplica os efeitos da primeira fase de construção da Maravilha (cidade vizinha) a sua esquerda.

Fase 2: Jogador aplica os efeitos da segunda fase de construção da Maravilha (cidade vizinha) à sua direita.

Fase 3: O jogador aplica os efeitos da última fase de construção da Maravilha (cidade vizinha) à sua esquerda.



Notas:

- o custo de construção das fases Manneken Pis são idênticos aos das fases copiadas.
- não é necessidade para o desenvolvimento das fases de construção de Manneken Pis que as fases copiadas estejam desenvolvidas.
- Se a Grande Muralha é um vizinho de Manneken Pis, o proprietário de Manneken Pis pode escolher a fase que deseja copiar.

B

Fase 1: O jogador recebe 7 moedas do banco. Além disso o jogador recebe uma blindagem extra para fase de resolução de conflitos e 7 Pontos de Vitória.



FAQ: Se vários jogadores pegam cartas da pilha de descarte durante um determinado turno, a ordem de resolução é o seguinte: Halikarnassós, A Grande Muralha, Manneken Pis, Salomon e, finalmente, a Courtesan's Guild (Grêmio de Cortesã).