

OVERSIGTSARK

Beskrivelse af symbolerne



Din modstander mister det viste antal mønter. De returneres til banken. Hvis din modstander ikke har nok mønter, mister han alle sine mønter.



I slutningen af spillet scorer du 3 point, for hver fremskridtsbrik du har (inkl. Matematik-brikken).



Fra du har anskaffet Strategi-brikken giver alle fremtidige militærbygninger (røde kort), du bygger, 1 ekstra skjold. *Præcisering: Denne fremskridtsbrik påvirker ikke skjolde fra vidundere. Denne fremskridtsbrik påvirker ikke militærbygninger bygget, før du anskaffede brikken.*



Alle fremtidige blå kort eller vidundere, du bygger, koster 2 færre ressourcer. Hver gang du bygger, må du selv vælge de ressourcer, du sparer.



Tag straks 6 mønter fra banken. Hver gang du bygger en bygning gratis vha. en kæde, får du 4 mønter fra banken.



Du får de penge, din modstander bruger, når han køber ressourcer gennem handel. **Bemærk, dette gælder kun for pengene brugt på ressourcer, ikke mønter der er en del af byggeprisen for nogle bygninger.** *Præcisering: Handelsrabatten fra kortene Stone Reserve, Wood Reserve, Clay Reserve og Customs House ændrer købsprisen på ressourcer, men Økonomi-brikken giver dig de penge, som din modstander faktisk bruger.*



Alle fremtidige vidundere bygget af dig regnes for at have "Spil igen"-effekten. **Bemærk: Vidundere, der allerede har Spil igen-effekten, bliver ikke påvirket (hvert vidunder kan kun give dig én ekstra tur).**



Dette kort producerer de(n) viste ressource(r).



Dette kort giver det viste antal point.



Dette kort giver det viste antal skjolde.



Dette kort eller vidunder, eller denne brik giver det pågældende videnskabssymbol.



Dette kort ændrer handelsreglerne for den viste ressource. Fra din næste runde kan du købe de(n) viste ressource(r) fra banken for den faste pris på 1 mønt per enhed.



Dette kort giver det pågældende kædesymbol i en senere Alder kan du vha. dette symbol bygge et kort med samme symbol gratis.



Dette kort producerer hver tur ÉN enhed af en af de indikerede ressourcer.

Præcisering: Denne produktion påvirker ikke handelspriserne.



Dette kort giver det viste antal mønter.



Dette kort giver 1 til 3 mønter for hvert element af den pågældende type (kort eller vidunder) i din by, når du bygger dette kort.

Præcisering: For alle kort tages mønter fra banken, og det sker kun én gang, når kortet bliver bygget.

HUSK



Når kortet bliver bygget, giver det dig 1 mønt for hvert element af den pågældende type i byen med flest af det pågældende element.

I slutningen af spillet giver dette kort 1 point for hvert element af den pågældende type i byen med flest af det pågældende element.

Præcisering:

- For alle disse kort tages mønter fra banken, og det sker kun én gang, når kortet bliver bygget.
- Når du skal vælge byen ift. point, kan du godt vælge den anden by i forhold til byen valgt, da kortet blev bygget.
- For Skibsejernes laug: du skal vælge én og kun én by for begge kortfarver.



I slutningen af spillet giver dette kort 2 point for hvert vidunder i byen med flest vidundere.



I slutningen af spillet giver dette kort 1 point for hver tre mønter (rundet ned) i den rigeste by.
Rund ned, hvis det ikke giver et helt tal.



Tag alle kortene, der er blevet smidt for mønter siden starten af spillet og byg ét af dem uden at betale byggeprisen.

Præcisering: Kortene, der bliver valgt fra i opsætningen af spillet, tæller ikke med.



Træk 3 fremskridtsbrikker blandt dem, der blev valgt fra i starten af spillet. Behold én af dem og returner de andre til æsken.



Vælg et kort af den pågældende farve (brunt eller gråt) i modstanderens by og returner kortet til æsken.

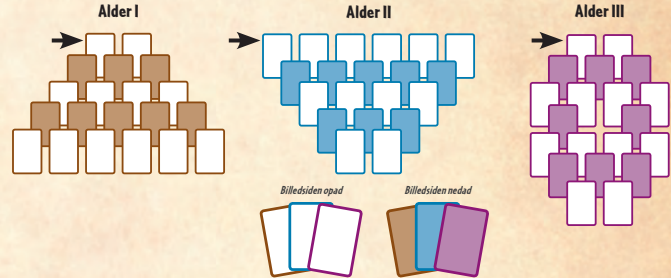


Spil en hel ekstra runde, når den nuværende er slut.

Oplægning af kortene for hver Alder

I begyndelsen af hver Alder blandes den tilhørende kortbunke og de 20 kort lægges i henhold til den nuværende Alders struktur. →

Bemærk: Nogle kort skal placeres med billedsiden opad, mens andre skal placeres med billedsiden nedad. For at gøre det nemmere skal du starte ved pilen.



Din tur

Når det er din tur, vælger du et «tilgængeligt» kort fra strukturen og vælger en af følgende:

- Byg bygningen
- Smid kortet og tag 2 mønter plus 1 mønt er **gult kort** i din by
- Byg et af dine vidundere.

Handelsregler

Den aktive spiller kan altid købe ressourcer fra banken. Prisen udregnes som følger:

PRIS = 2 + antallet af det pågældende symbol på modspillerens brune og grå kort.

Undtagelse: de tre Reserves-kort og Customs House-kortet ændrer reglen, så hver ressource koster præcis én mønt.

Start på Alder II og Alder III

Spilleren med det svageste militær bestemmer, hvem der starter den nye alder. Hvis spillerne er lige stærke, bestemmer spilleren, der sidst havde sin tur i forrige alder.

7 vidundere

Så snart den aktive spiller bygger det syvende vidunder i spillet, bliver det sidste vidunder (som endnu ikke er bygget) returneret til æsken.