

# PIKAOHJE

## Symbolien selitykset



Vastustajasi menettää numeron osoittaman määrän rahaa. Raha maksetaan pankkiin.

Jos vastustajallasi ei ole vaadittua rahamäärä, hän menettää kaiken mitä hänellä on.



Pelin lopussa saat 3 voittopistettä kutakin hallussasi olevaa edistysmerkkiä kohden, mukaan lukien tämä.



Jatkossa pöytämesi **punaiset kortit** tuottavat yhden ylimääräisen kilpisympolin.

*Selvitys: Edistysmerkki ei tuota hyötyä niille ihmeille, joissa on kilpimerkkejä. Edistysmerkillä ei ole vaikutusta jo pöydätyihin armeijan rakennuksiin.*



Jatkossa pöytämesi **siniset kortit** tai ihmeet kustantavat 2 resurssia vähemmän. Saat itse valita, mitkä 2 resurssia vähennät rakennuskustannuksesta.



Ota heti 6 rahaa pankista.

Aina kun pöytää rakennuksen linkittämällä saat ottaa pankista 4 rahaa.



Tämä koskee vain vastustajan resurssien ostoon käyttämiä rahoja; ei niitä, joita joita käytetään rahassa maksettavien rakennuskustannusten maksamiseen.

*Selvitys: vastustajan hyödyntämät alennukset (kortit "Stone Reserve", "Wood Reserve", "Clay Reserve" ja "Customs House") muuttavat resurssien hintaa ja saat vain vastustajan lopulta pankkiin maksamat rahat.*



Kaikki jatkossa rakentamasi ihmeet antavat yhden ylimääräisen pelivuoron.

**Huomio:** tämä ei koske jo valmistuneita ihmeitä. Tällä merkillä ei ole vaikutusta ihmeisiin, jotka muutenkin antaisivat ylimääräisen pelivuoron.



Kortti tuottaa symbolin mukaisen resurssin.



Kortti tuottaa numeron osoittaman määrän voittopisteitä.



Kortti tuottaa kilpisympolin verran sotavoimia.



Kortti, edistysmerkki tai ihme tuottaa kuvan mukaisen tiedesymbolin.



Kortti muuttaa kaupankäynnin sääntöjä kuvan mukaisille resurssille. Seuraavasta vuorosta alkaen, pelaaja voi ostaa kyseisen resurssin kiinteään yhden rahan kappalehintaan.



Kortti tuottaa symbolin mukaisen linkin. Seuraavien aikakausien aikana, pelaaja voi symbolin avulla pöydätä kortin, jossa on vastaava symboli, maksamatta kortin tavanomaista rakennuskustannusta.



Jokaisella pelivuorolla, kortti tuottaa YHDEN kortin osoittamista resurssista.

*Selvitys: tällä kortilla ei ole vaikutusta kaupankäynnin sääntöihin.*



Kortti tuottaa numeron osoittaman määrän rahaa.



Kortti tuottaa 1-3 rahaa jokaista pelaajan pöytämeä kuvan mukaista rakennusta tai ihmettä kohden.

*Selvitys: rahat otetaan pankista heti kortin pöytäamisen yhteydessä ja vain kertaalleen pelin aikana.*



Pöydättäessä, tämä kortti antaa pelaajalle yhden rahan jokaista kuvan mukaista rakennusta kohden kaupungissa, jossa on enemmän kyseisiä rakennuksia.

Pelin lopussa, tämä kortti antaa yhden voittopisteen jokaista kuvan mukaista rakennusta kohden kaupungissa, jossa on enemmän kyseisiä rakennuksia.

**Selvennyksiä:**

- Rahat otetaan kertaalleen pankista vain silloin kun kortti pöydätään.
- Kortin "Shipowners Guild" osalta pelaajan tulee valita harmaiden ja ruskeiden korttien osalta vain yksi ja sama kaupunki.



Pelin lopussa, tämä kortti antaa 2 voittopistettä jokaista ihmettä kohden, jotka on rakennettu kaupunkiin, jossa on enemmän ihmettä.



Pelin lopussa, tämä kortti antaa 1 voittopisteen jokaista 3 rahaa kohden, jotka rikkaammalla kaupungilla on.



Ota käteesi kaikki pelin aikana poistopakkaan viedyt kortit ja pöytä niistä yksi maksamatta sen rakennuskustannusta.

*Selvitys: Pelin alkuasettelussa poistetut kortit eivät ole poistopakassa.*



Valitse sattumanvaraisesti 3 edistyssymbolia niiden joukosta, joita ei pelin alussa asetettu pelilaudalle. Valitse niistä yksi ja palauta loput 2 pelilaatikoon.



Valitse kuvan värin mukainen (ruskea tai harmaa) kortti, jonka vastustajasi on pöydännyt ja poista se pelistä. Kortti poistetaan poistopakkaan.



Pelaa kokonainen uusi pelivuoro kuluvan vuorosi jälkeen.

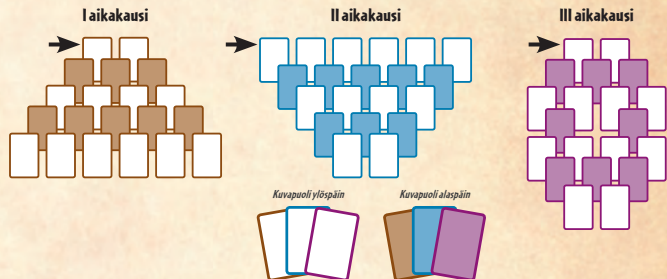
## MUISTUTUS

### Aikakauden korttikuvion rakentaminen

Jokaisen aikakauden alussa, sekoittakaa aikakauden korttipakka ja asettakaa 20 korttia alla olevan korttikuvion mukaiseen järjestykseen.

*Huomattavaa, että osa korteista tulee asettaa kuvapuoli ylöspäin ja osa kuvapuoli alaspäin.*

*Korttien latominen kannattaa aloittaa nuolen osoittamasta suunnasta.* →



### Pelivuoro

Omalla vuorollaan, pelaaja valitsee pöydällä olevasta korttikuvioista yhden "vapaana" olevan kortin ja pelaa valitsemansa kortin.

- Pöytää rakennus
- Poista kortti saadaksesi 2 rahaa +1 raha jokaisesta **keltaisesta kortista** kaupungissasi
- Valmista ihmettä

### Kaupankäynti

Aktiivinen pelaaja voi aina ostaa materiaaleja pankista. Materiaalien hinta muuttuu seuraavasti:

**HINTA = 2 + lukumäärä, jonka vastustajan kaupungin ruskeat ja harmaat rakennukset tuottavat ostettavaa resurssia.**

*Poikkeus: Osa keltaisista korteista muuttaa tätä sääntöä ja asettaa hinnan kiinteään yhden rahan kappalehintaan.*

### II ja III aikakauden alku

Se pelaaja, jolla on heikoimmat sotavoimat valitsee kumpi pelaajista aloittaa aikakauden. Tasapelissä aikakauden aloittaa se pelaaja, joka pelasi edellisen aikakauden viimeisen pelivuoron.

### 7 ihmettä

Kun seitsemäs ihme on rakennettu, viimeinen rakentamaton ihme poistetaan pelipöydältä takaisin pelilaatikoon.