

ÖVERSIKTSBLAD

Beskrivning av Symbolerna



Din motspelare förlorar det angivna antalet mynt. Dessa mynt återlämnas till banken. Om din motspelare inte har tillräckligt med mynt så förlorar hen alla sina återstående mynt.



Vid spelets slut får du 3 vinstpoäng för varje Utvecklingsmarkör i din ägo (inklusive denna markör).



Dina påföljande **röda kort** som du bygger (Militärbyggnader) ger dig 1 extra Sköld.

Klargörande: denna Utveckling gäller inte för Underverk som har Sköldsymboler. Denna Utveckling har heller ingen effekt på röda kort som byggdes under tidigare turer.



Alla påföljande byggen (**blåa kort** eller Underverk) kostar dig 2 resurser färre.

Du bestämmer själv vilka två resurser denna rabatt gäller då du bygger.



Ta omedelbart 6 mynt ur banken.

Varje gång du bygger en Byggnad kostnadsfritt genom en byggnadskedja får du 4 mynt ur banken.



Du får de mynt som din motspelare använder vid handel. **Observera att du endast får de mynt som din motspelare använder för att köpa resurser, inte de mynt som betals i samband med byggnadskostnad.**

Klargörande: vissa kort kan ge din motspelare rabatter vid handel (Stenmagasin, Timmermagasin, Lermagasin, Tullhus), och om du har Utvecklingsmarkören för Ekonomi får du det antal mynt som motspelaren betalar efter sänkningen.



Alla påföljande Underverk som du bygger har effekten "Spela omedelbart en tur till". **Observera att Underverk som redan har denna effekt inte får den en gång till (d.v.s. ett Underverk kan aldrig tillåta dig att spela två extra turer).**



Detta kort producerar de angivna resurserna.



Detta kort är värt det angivna antalet vinstpoäng vid spelets slut.



Detta kort är värt det angivna antalet Sköldar.



Detta kort, markör eller Underverk ger den angivna vetenskapssymbolen.



Detta kort ändrar på reglerna för handel för den angivna resursen. Fr.om. din nästa tur får du köpa den angivna resursen för 1 mynt per enhet.



Detta kort ger den angivna kedjesymbolen. Under en påföljande Tidsålder får du genom denna symbol bygga ett kort med motsvarande symbol kostnadsfritt.



Detta kort producerar varje tur EN enhet av en av de angivna resurserna.

Klargörande: Denna produktion har ingen inverkan på kostnaden vid handel.



Detta kort är värt det angivna antalet mynt.



Detta kort är värt 1 eller 3 mynt för varje angivet element (kort eller Underverk) i din stad då kortet spelas.

Klargörande: för alla kort gäller att mynten tas ur banken endast en gång och endast då Byggnaden byggs.

PÅMINNELSER



Då detta kort byggs får du 1 mynt för varje angivet element i den stad som innehåller störst antal av det angivna elementet.

Vid spelets slut är detta kort värt 1 vinstpoäng för varje element i den stad som innehåller störst antal av det angivna elementet.

Klargörande:

- För alla dessa kort gäller att mynten tas ur banken och endast då Byggnaden byggs.
- Vid spelets slut då du väljer en stad för vinstpoäng så är det möjligt att välja en annan stad än den du valde för mynt.
- För Skeppsägarnas Skrå: du är tvungen att välja en och endast en stad för bägge två färgers kort



Vid spelets slut är detta kort värt 2 vinstpoäng för varje Underverk i den stad som innehåller flest Underverk.



Vid spelets slut är detta kort värt 1 vinstpoäng för varje set av 3 mynt i den rikaste staden. Endast fullständiga set räknas.



Välj ett kort ur slänghögen och bygg det kostnadsfritt.

Klargörande: Kort som avlägsnas ur spel vid spelets förberedelser befinner sig inte i slänghögen.



Dra 3 Utvecklingsmarkörer på måfå ur högen av markörer som avlägsnades vid spelets början. Välj en av markörerna, utför dess effekt och återlämna sedan de återstående 2 markörerna till lådan.



Välj ett kort av den angivna färgen (brunt eller grått) i din motspelares stad och placera det i slänghögen.



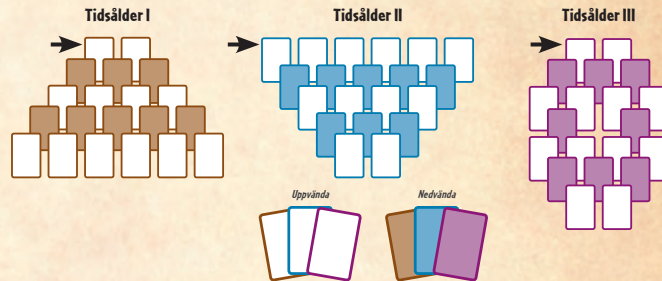
Spela omedelbart en tur till efter att din nuvarande tur tagit slut.

Organisering av kortstrukturer beroende på Tidsålder.

Vid början av varje Tidsålder blandar ni den motsvarande korthögen och placerar ut de 20 korten enligt den givna Tidsålderns kortstruktur.

Observera att vissa kort placeras nedvända och andra uppvända.

För att göra det enklare bör ni börja vid de angivna startpunkterna. →



Spelarens tur

På sin tur väljer spelaren ett «tillgängligt» kort från kortstrukturen och utför en av följande handlingar:

- Bygger byggnaden.
- Slänger kortet och tar 2 (+ 1 för varje gult kort i sin stad) mynt ut banken.
- Bygger ett Underverk.

Handel

Den aktiva spelaren kan alltid köpa resurser ur banken. Myntkostnaden för detta uträknas enligt modellen nedan.

KOSTNAD = 2 + antalet symboler för den inköpta resursen som anges på motspelarens bruna och gråa kort.

Undantag: de 3 handelsstationerna och tullhuset ändrar på denna kostnad och fastställer kostnaden till exakt 1 mynt per enhet.

Början på Tidsålder II och III

Spelaren med minst militärmakt väljer vilken spelare som inleder den nya Tidsåldern. Ifall bägge spelare har lika stor militär så väljer istället den spelare som tog den sista turen under den föregående Tidsåldern.

7 Underverk

Omedelbart då en spelare bygger spelets 7:e Underverk så avlägsnas det åttonde och sista (och således obygda) Underverkskortet ur spelet till lådan.