

# SEGÉDLET

## A szimbólumok leírása



Az ellenfeled a jelzett számú érmét elveszíti. Ezek vissza-kerülnek a bankba. Ha az ellenfelednek nincs elégséges számú érméje, az összes pénzét elveszíti.



A játék végén 3 Győzelmi Pontot kapsz minden birtokodban lévő Fejlődés jelölőért (beleértve ezt a jelölőt is).



Amikortól elnyered a Stratégiát, az összes ezt követő katonai Épület, amit építesz (**piros kártyák**) plusz 1 pajzsral rendelkezik.

**Magyarázat: Ez a Fejlődés nem alkalmazható azokra a Csodákra, amelyeken Pajzs szimbólum van. Ennek a Fejlődésnek nincs hatása az ennek a játéka kerülete előtt épített katonai Épületekre.**



Az összes ezt követően épített Épület (**kék kártyák** vagy Csodák) 2-vel kevesebb erőforrásért építhető meg. Minden egyes építkezésnél eldöntheted, hogy ezt a kedvezményt mely erőforrásokra akarod felhasználni.



Azonnal vegyél el 6 érmét a bankból. Minden alkalommal, amikor egy Épületet ingyen építesz fel kapcsolódás révén (az ingyenes építés feltételei között), 4 érmét kapsz a bankból.



A kereskedés során az ellenfeled által erőforrás vásárlására fordított pénzt te kapod. **Figyelem! Ez csak az erőforrások vásárlására fordított pénzre vonatkozik, az egyes Épületek megépítése esetén fizetendő érmékre nem.**

**Magyarázat: Az ellenfeledet megillető kereskedelmi kedvezmények (Kő raktár, Fa raktár, Agyag raktár és a Várház kártyák) módosítják a vételi árat. A Gazdaság Fejlődés jelölő arra jogosít, hogy annyi pénzt kapjál, amennyit az ellenfeled tényleges elkölt.**



Minden ezt követően általad megépített Csoda rendelkezik az újrajátszás hatással. **Figyelem! Azokra a Csodákra, amelyek már rendelkeznek ezzel a hatással, ez nem hat (egy adott Csodának nem lehet kétszeres újrajátszás hatása).**



Ez a kártya a feltüntetett erőforrásokat termeli.



Ez a kártya a feltüntetett számú Győzelmi Pontot éri.



Ez a kártya a feltüntetett számú pajzsot éri.



Ez a kártya, jelölő vagy Csoda a feltüntetett tudományos szimbólumot szolgáltatja.



Ez a kártya a feltüntetett erőforrás kereskedési szabályait változtatja meg. A következő körödtől kezdve a feltüntetett erőforrásokat a banktól darabonként 1 érméért veheted meg.



Ez a kártya a feltüntetett kapcsolódási szimbólumot szolgáltatja. Egy későbbi Korban arra jogosít, hogy a szimbólumot felhasználva megépíts egy olyan kártyát, amin ez a szimbólum az ingyenes építést megengedi.



Ez a kártya körönként 1 DARABOT termel az ott feltüntetett erőforrások egyikéből.

**Magyarázat: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedés költségeire.**



Ez a kártya a feltüntetett számú érmét szolgáltatja.



Ez a kártya 1-3 érmét ad minden egyes feltüntetett elem (kártya vagy Csoda) után, ami ennek a kártyának a kijátszásakor már meg van építve a városodban.

**Magyarázat: Minden egyes ilyen kártya után a pénz a bankból kell elvenni egyszer és csak egyszer, amikor ez a kártya megépítésre kerül.**







Amikor megépítésre kerül, ez a kártya minden feltüntetett és megépített elem után 1 érmét ad annak, akinek a városában a legtöbb ilyen elem található.

A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ad minden feltüntetett és megépített elem után annak, akinek a városában a legtöbb ilyen elem található.

**Magyarázat:**

- Minden ilyen kártya után a pénzt a bankból vesszük el, egyszer és csak egyszer, amikor a kártya megépítésre kerül.
- A játék végén, amikor a Győzelmi Pontot kapó várost választjuk ki, ez a város eltérhet attól, amelyik a játék során az érmét kapta.
- A Hajóépítő Céh esetében köteles vagy egy, és csak egy várost kiválasztani a 2 kártya színéhez.



A játék végén ez a kártya 2 Győzelmi Pontot ad minden egyes Csoda után abban a városban, amelyben a legtöbb Csoda található.



A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ad minden 3 érme után a leggazdagabb városban. Csak 3 érmeként jár az 1 pont, kevesebb maradék éremért nem.



Vedd fel a játék kezdete óta eldobott összes kártyát és építs meg közülük valamit ingyen!

**Magyarázat:** A játék előkészítése során eldobott kártyák nem részei a dobópaklinak.



Húzz 3 Fejlődés jelölőt a játék kezdete óta eldobottak közül!  
Válassz ki és játssz ki egyet, a másik kettőt tedd vissza a dobozba!



Válassz ki egy megadott színű (barna vagy szürke) kártyát az ellenfél városából és dobd el azt!



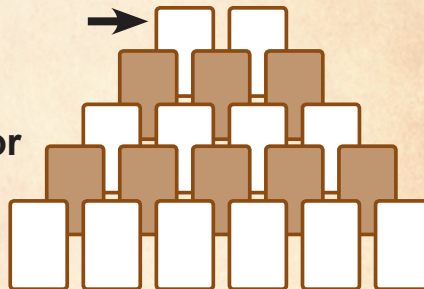
Játssz le egy teljes második fordulót közvetlenül ennek a fordulónak a vége után!

# A KÁRTYÁK ELRENDEZÉSE KOROK SZERINT

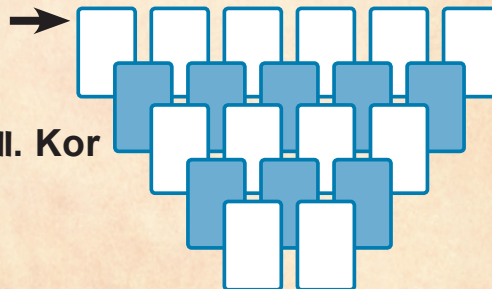
Minden Kor kezdetén keverjétek meg a megfelelő paklit, majd rakjátok le a 20 kártyát az aktuális Kor megadott elrendezése szerint!

**Figyelem!** Egyes kártyák képpel felfelé, mások képpel lefelé kerülnek lerakásra. A könnyebbég kedvéért a nyílal jelölt helyen kezdjétek a lerakást!

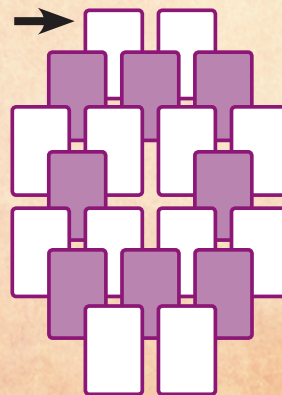
I. Kor



II. Kor



III. Kor



képpel felfelé



képpel lefelé

