

7 WONDERS™ DUEL

MÄNGUJUHEND

Antoine Bauza & Bruno Cathala

My

„Algus ei viita lõpule.”
Herodotus

Tere tulemast 7 Wonders Duellile!

„7 Wonders Duel” on lauamäng 2-le mängijale kultusliku eelkäija „7 Wonders” maailmas.
Kasutades mõningaid „suure venna” mehaanikaid, pakub ta uusi väljakutseid
just üks-ühele mängudes.



MÄNGU OSAD

- 1 mängulaud
- 23 I ajastu kaarti
- 23 II ajastu kaarti
- 20 III ajastu kaarti
- 7 gildikaarti
- 12 maailmaime kaarti
- 4 rüüstemärki
- 10 progressimärki
- 1 lahingunupp
- 31 münti (14 väärtusega 1, 10 väärtusega 3 ja 7 väärtusega 6)
- 1 vihik punktilehti
- 1 mängujuhend
- 1 viiteleht

MÄNGU ÜLEVAADE NING EESMÄRK

Lauamängus „7 Wonders Duel” juhib kumbki mängija tsivilisatsiooni, rajades ehitisi ning maailmaimesid. Kõiki mängija poolt rajatud ehitisi koos maailmaimedega nimetatakse „linnaks”.

Mäng kulgeb läbi kolme ajastu, igaüks neist vastava kaardipakiga (esvalt I ajastu, seejärel II ajastu ning viimaks III ajastu kaardid). Iga ajastukaart kujutab endast ehitist.

Ajastu jooksul jõuab mängija müntide teenimiseks, sõjaväe tugevdamiseks, teadustööks ning linna arendamiseks välja mängida umbes 10 kaarti.

Mängus „7 Wonders Duel” viivad võiduni 3 teed: sõjaline või teaduslik üleolek ning kultuurivõit.

Sõjaline ning teaduslik võit võib juhtuda igal hetkel, lõpetades sellega mängu. Juhul, kui kolmanda ajastu lõpuks ei ole kumbki mängija sõjalisel või teaduse teel võitnud, loevad mängijad kokku punktid ning võidab suurima punktisummaga mängija.



MÄNGU OSAD

Maailmaime kaart

Iga suur maailmaime kaart kujutab üht Antiikaja ime. Igal kaardil on kirjas maailmaime nimi, ehituse hind ning selle mõju.



Rüüstemärgid

Rüüstemärgid kujutavad sõja käigus tehtavaid kahjusid vastasele.



Progressimärgid

Progressimärgid esindavad privileege, mida saab teadussymbolite paaride kogumisel.



Lahingunupp

Lahingunupp kujutab mängulaual sõjalist olukorda.



Mängulaud

Mängulaud peegeldab kahe linna vahelist sõjalist rivaalitsemist. See on jagatud kaitseliinideks (9) ning lahingupaikadeks (19). Viimane lahingupaik raja kummaski otsas kujutab mängija pealinna.

Mängulauale pannakse lahingunupp ning mängu jooksul saadaolevad progressimärgid.



Mündid

Mündid lubavad mängijal rajada teatud ehitisi ning osta kaubatehingute teel ressursse. Varakamber - mängu jooksul kogutud mündid - annab mängu lõpus mängijale võidupunkte.



Gildid ning ajastukaardid

Mängus „7 Wonders Duel“ kujutavad kõik ajastu- ning gildikaardid ehitisi. Ehitisel on kirjas selle nimi, mõju ning rajamise hind.



Ehitisi on 7 erinevat tüüpi, mida on hõlbus eristada värvilise serva järgi.

- **Toomaterjalid (pruunid kaardid),** annavad mängijale ressursse:
- **Tootmishooned (hallid kaardid),** varustavad mängijat valmistoodanguga:
- **Tsiviilehitised (sinised kaardid),** annavad mängijale võidupunkte:
- **Teadusrajatised (rohelised kaardid),** annavad võidupunkte ning teadussümboli:
- **Kaubandusehitised (kollased kaardid),** teenivad mängijale münte, toodavad ressursse, muudavad kaubandusreegleid ning annavad kohati ka võidupunkte.
- **Sõjalised rajatised (punased kaardid),** tõstavad mängija sõjalist võimsust:
- **Gildid (lillad kaardid),** annavad mängijale võidupunkte, kui mängija suudab täita teatud nõudeid.

Märkus: III ajastu pakis ei ole ühtegi toomaterjali (pruunid kaardid) ega tootmishoonete kaarti (hallid kaardid), kuid see-eest sisaldab see gildikaarte (lillad kaardid).

Kaardi hind

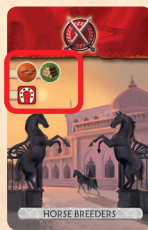
Ehitise rajamise hind on märgitud kaardi vasakus servas värvilise triibu all. Kui see ala on tühi, võib ehitise rajada tasuta.

Näide: raielank on tasuta, kivimurd maksab 1 mündi, saunad nõuavad rajamiseks üht kivi ning võitlusareen üht savi, üht kivi ning üht puitu.



Alates II ajastust võib mõningaid ehitisi rajada kas kaardil nõutavate ressursside eest või tasuta, kui mängijal juhtub olema kaardil märgitud eelmise ajastu ehitis.

Näide: kuninglike tallide ehitus vajab üht savi ja üht puitu või tallide olemasolu.



ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

1. Aseta mängulaud mängijate vahele mänguala serva.
2. Aseta lahingunupp mängulaua keskmisele lahingupaigale.
3. Aseta 4 rüüstemärki õigetpidi mängulaua ettenähtud kohtadesse.
4. Sega progressimärgid ning aseta nende seast 5 juhuslikult võetud märki õigetpidi mängulauale. Ülejäänud pane tagasi mängukarpi.
5. Kumbki mängija võtab pangast 7 münti.



Maailmaime valimine

- Vali alustav mängija
- Sega 12 maailmaime kaarti
- Aseta 4 pimesitõmmatud imet õigetpidi mängijate vahele
- Alustav mängija valib 1 ime
- Teine mängija valib 2 imet
- Esimene mängija võtab allesjäänud ime
- Aseta lauale järgmised 4 maailmaimet ning korda valimist, alustades seekord teise mängija valikuga.

Kumbki mängija saab sel moel 4 maailmaimet, mille nad paigutavad tulpal mängualast vasakule.

Esimeseks mänguks soovitage maailmaimede valimist eirata ning võtta etteantud maailmaime kaardid:

I mängija:

- Püramiidid
- Pharose tuletorn
- Artemise tempel
- Zeusi kuju

II mängija:

- Circus Maximus
- Pireuse sadamad
- Via Appia
- Colosseum

Üks pakk ajastu kohta

Võta igast ajastupakist pimesi kolm kaarti ning pane need mängukarpi. Seejärel tõmba pimesi 3 gildikaarti ning lisa need III ajastu pakki neid vaatamata. Ülejäänud gildikaardid pane mängukarpi.



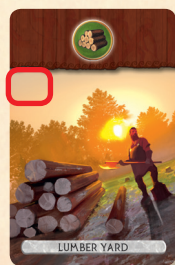
EHITAMINE

Läbi kogu mängu rajavad mängijad ehitisi ning ilmaimesid. Enamus ehitistel on kirjas hind ressurssides, mõned on tasuta ning mõnede eest tuleb tasuda müntides. Osadel kaartidel on kirjas nii hind ressurssides kui tasuta ehitamise tingimus. Kõigile ilmaimedele on märgitud hind ressurssides.

Tasuta ehitamine

Mõnedel kaartidel ei ole hinda märgitud ning need võib mängu tuua tasuta.

Näide: raielangu rajamine on tasuta.



Ressursitasu

Mõned kaardid nõuavad mängimiseks ressursse.

Nende ehitiste rajamiseks peab mängija oma linnas vajaminevaid ressursse ise tootma JA/VÕI osta neid pangalt vastavalt kauplemisreeglitele.

Tootmine

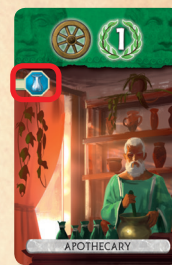
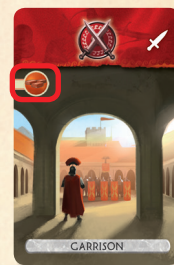
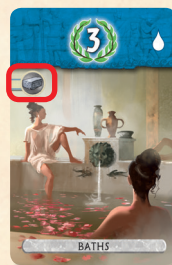
Linnale toodavad ressursse pruunid, hallid, mõned kollased kaardid ning mõned maailmaimed.

Näide: Alani linn toodab 1 kivi, 3 savi ning 1 papüüruse.



Linn võib ehitise rajada, kui tal on olemas kõik kaardil märgitud ressursid.

Näide: Alan saab oma linna ressursside eest rajada saunad (1 kivi) või kasarmud (1 savi). Apteegi ehitamiseks (1 klaas) tuleb tal aga kaupu vahetada.



Oluline: mängija ei kuluta ehitamise käigus ressursse täiesti ära, vaid võib neid kasutada igal käigul kogu mängu jooksul. Kui just tegu ei ole erandiga, ei saa linna ressursside tootmine kunagi väheneda.

Kauplemine

Tihti tahab mängija rajada ehitisi, milleks tal puuduvad ressursid. Sellisel juhul on tal alati võimalus osta need pangalt. Ressursside hind muutub mängu jooksul ning see arvutatakse järgnevalt:

HIND = 2 + sama ressursisümbolite hulk vastaslinna pruunidel ning hallidel ehitistel.

Selgitused:

- Ostetava ressursi hind sõltub küll vastaslinna varudest, kuid ostu eest tasutakse pangale.
- Ühe käigu ajal ostetavate ressursside hulk ei ole piiratud.
- Kollaste kaartide poolt toodetavaid ressursse ei arvestata ostuhinna arvutamisel.
- Mõned kaubandusehitised (**kollased kaardid**) muudavad kaubandusreegleid, kehtestades mõningatele ressurssidele püsiva hinna 1 münt.

Näide: Bruno toodab oma avakaevandusega 2 kivi.

- Kui Alan soovib osta kive, peab ta maksma iga kivi eest 4 münti.
- Kui Brunol on tarvis kolmandat kivi, tuleb tal maksta 2 münti, kuna Alan ei tooda oma linnas ühtegi kivi.



Bruno soovib rajada kindlustusi, mis maksavad 2 kivi, 1 savi ning 1 papüüruse. Tema linnas on 2 kivi olemas, mistõttu on tal vaja osta vaid puuduvad savi ning papüürus. Kuna tema vastasel, Alanil, on oma linnas 1 savi, kuid mitte ühtegi papüürust, tuleb Brunol maksta 5 münti: 3 münti savi eest (2+1) ning 2 münti papüüruse eest (2+0).



Alan soovib ehitada akvedukti, mis maksab 3 kivi. Kuna tema linn ei tooda ühtegi kivi, tuleb tal selle eest maksta pangale 12 münti, kuna Bruno linn toodab 2 kivi. Seega on ühe kivi hind 4 münti (2+2) ning Alan vajab kolme.



Münditasu

Mõned ehitised nõuavad rajamiseks münte, mis tuleb tasuda pangale.

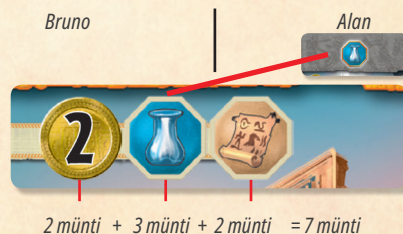
Näide: skriptooriumi rajamine maksab 2 münti, karjäär maksab 1 münti.



Mündi- ja ressursitasu

Mõnedel kaartidel on maksumus nii müntides kui ressurssides. Nende kaartide ehitamiseks peab mängija maksma nii raha kui omama (või omandama läbi kaubanduse) ressursse.

Näide: Bruno soovib rajada kaubapunkti, mis maksab 2 münti, 1 klaasi ning ühe papüüruse. Brunol tuleb tasuda kokku 7 münti: 2 münti kaardi hinnaks, 3 münti klaasi eest (Alan toodab 1) ning 2 münti papüüruse eest (Alan ei tooda ühtegi).



Tasuta ehitamise tingimused

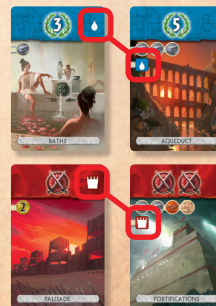
Mõned ehitised lubavad hiljem rajada tasuta ehitisi.

Mõnedel II ja III ajastu ehitistel on lisaks tavapärasele hinnale märgitud valge ehitussümbol eelmise ajastu ehitiselt.

Kui sul on linnas juba sama sümboliga ehitis, võid sa uue ehitise rajada tasuta.

Näide:

Alani linnas on saunad. II ajastul võib ta tasuta ehitada akvedukti, kuna saunadel on sümbol.



Bruno on ehitanud tara. III ajastul võib ta ehitada kindlustused tasuta.

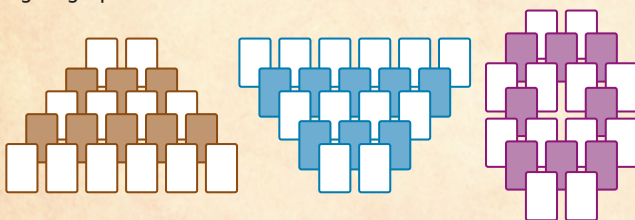
MÄNGU ÜLEVAADE

Mäng algab I ajastul, jätkub II ajastuga ning lõppeb III ajastul. Üleolekust (kas sõjaline või teaduslik) tingitud võidu puhul lõppeb mäng koheselt.

Ajastu ülevaade

Ajastu mustri ettevalmistus

Iga ajastu alguses tuleb segada ajastule sobiv kaardipakk ning laduda sealt lauale 20 kaarti vastavalt ajastu kaardimustrile (vt. lk 20). Ole tähelepanelik, kuna osad kaardid laotakse lauale õigetpidi, teised aga tagurpidi.



Mängu käik

Mängus „7 Wonders Duel” sooritavad mängijad kordamööda käike. Esimene mängija alustab I ajastut.

Oma käigul peab mängija valima ühe vaba kaardi mustrist ning selle välja mängima. Vaba kaart on kaart, mille ühtegi osa ei kata mõni teine kaart.

Näide: saunad, karjäär, raelank ning skriptoorium on kõik vabad. Ühtegi teist vaba karti hetkel ei ole.



Valitud kaardi võib välja mängida kolmel eri moel:

1. Ehitise rajamiseks
2. Loobuda kaardist müntide saamiseks
3. Ilmaime ehitamiseks

Pärast kaardi väljamängimist peab mängija avama kaardid, mis eelnevalt olid kaetud, kuid pärast kaardi võtmist on vabad.

Märkus:

- Mõned ilmaimed lubavad mängijal sooritada uue käigu, mis leiab aset pärast kaartide avamist.
- Kui mängija saab uue käigu võimaluse ajastu lõpus (mil muster on tühi), läheb lisakäik kaduma.

1. Ehitise rajamine

Ehitise rajamiseks tuleb mängijal tasuda ehitise hind ning asetada kaart enda ette. Ehitis kuulub nüüd linna juurde.

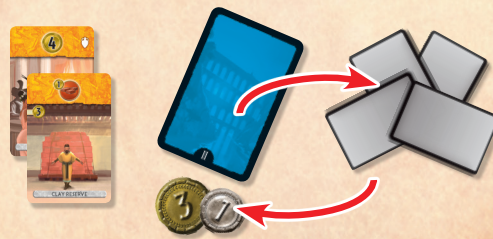
Mängu edenedes on soovitatav jälgimise lihtsustamiseks sorteerida ehitised värvuse järgi.



2. Kaardist loobumine müntide saamiseks

Mängija paneb kaardi maha ning võtab pangast 2 münti + 1 münti iga kollase ehitise eest tema linnas. Saadud raha läheb varakambrisse. Mahapandud kaart asetatakse tagurpidi mängulaua kõrvale. Mängijad võivad igal hetkel vaadata mahapandud kaarte.

Näide: Bruno loobub akveduktist. Ta saab selle eest 4 münti, kuna tema linnas on nii kõrts kui savivarud.



3. Ilmaime ehitamine

Mängija tasub maailmaime (mitte võetud ajastukaardil) märgitud hinna ning asetab kaardi tagurpidi osaliselt ehitatava imekaardi alla. Kasutatud kaardil puudub igasugune mõju – see näitab vaid, et maailmaime on valmis ehitatud.

Näide: Alan võtab laualt vaba kaardi ning ehitab selle eest Rhodose kolossi, mis maksab 3 savi ning 1 klaasi. Pärast kolossil (mitte võetud kaardil) märgitud hinna tasumist pöörab ta võetud kaardi ümber, libistab selle osaliselt imekaardi alla ning liigutab lahingunuppu kaks lahingupaika edasi.



7 maailmaimet ja mitte rohkem!

Mängu käigus saab ehitada vaid 7 maailmaimet. Niipea, kui üks mängija ehitab 7. ime, pannakse viimane ehitamata maailmaime tagasi mängukarpi.

Näide: Alan ehitab just Rhodose kolossi. Mängu jooksul on ehitatud juba 7 imet (Brunol 4 ning Alanil 3). Alan paneb Püramiidid tagasi mängukarpi.



AJASTU LÕPP

Ajastu lõppeb, kui kõik 20 kaarti mustrist on kasutatud.

Valmistatakse ette järgmise ajastu kaardimuster.

Nõrgema sõjalise jõuga mängija otsustab, kes alustab järgmist ajastut. Nõrgema sõjalise jõuga on mängija, kelle poolele on liikunud lahingunupp. Juhul, kui lahingunupp on mängulaua keskel, valib järgmist ajastut alustava mängija see, kes tegi viimase käigu (mängija, kes mängis viimasena kaardi).

KAARTIDE TÕLKED

I ajastu

Altar / Altar	Guard Tower / Vahitorn	Stable / Tallid
Apothecary / Apteek	Logging Camp / Palgitransport	Stone Pit / Karjäär
Baths / Saunad	Lumber Yard / Raielank	Stone Reserve / Kivivaru
Clay Pit / Savikaevandus	Palisade / Tara	Tavern / Kõrts
Clay Pool / Savi leiukoht	Pharmacist / Farmatseut	Theater / Teater
Clay Reserve / Savivaru	Press / Paberipress	Wood Reserve / Puiduvaru
Garrison / Garnison	Quarry / Kivimurd	Workshop / Töökoda
Glassworks / Klaasitöökoda	Scriptorium / Skriptoorium	

II ajastu

Aqueduct / Akvedukt	Dispensary / Haigla	Rostrum / Kõnepult
Archery Range / Vibuväljak	Drying Room / Kõivatuskamber	Sawmill / Saeveski
Barracks / Käsarmud	Forum / Foorum	School / Kool
Brewery / Pruulikoda	Glass-blower / Klaasipuhuja	Shelf Quarry / Avakaevandus
Brickyard / Tellisetehas	Horse Breeders / Kuninglikud tallid	Statue / Kuju
Caravansery / Kaubapunkt	Laboratory / Laboratoorium	Temple / Tempel
Courthouse / Kohtumaja	Library / Raamatukogu	Walls / Müürid
Customs House / Toll	Parade Ground / Paraadväljak	

III ajastu

Academy / Akadeemia	Fortifications / Kindlustused	Senate / Senat
Arena / Võitlusareen	Gardens / Aiad	Siege Workshop / Piiramismasinad
Armory / Relvaruum	Lighthouse / Tuletorn	Study / Klassiruum
Arsenal / Relvaladu	Obelisk / Obelisk	Town Hall / Linnavalitsus
Chamber of Commerce / Kauplemisplats	Observatory / Observatoorium	University / Ülikool
Circus / Kaarikute areen	Palace / Palee	
Pretorium / Pretoorium	Pantheon / Panteon	
	Port / Sadam	

Gildid

Builders Guild / Ehitajate gild	Scientists Guild / Teadlaste gild
Magistrates Guild / Kohtunike gild	Shipowners Guild / Laevnike gild
Merchants Guild / Kaupmeeste gild	Tacticians Guild / Sõdalaste gild
MoneyLenders Guild / Rahalaenajate gild	

SÕJANDUS

Igale sõjalisele ehitisele (**punased kaardid**) või ilmaimele on kantud kilbid, mis lubavad selle omanikul liigutada lahingunuppu ühe lahingupaiga võrra vastase pealinna poole. Suure tõenäosusega liigub lahingunupp mängu jooksul rajal korduvalt edasi-tagasi.

Näide: Alan ehitab vibuväljaku, mis on kahe kilbiga sõjaline ehitis. Ta liigutab lahingunuppu 2 sammu vastase pealinna poole. Kuna ta ületab kaitseliini, rakendub ka rüüstemärk, mille tõttu peab Bruno loobuma 2 mündist ning märk pannakse mängukarpi.

Sõjaline üleolek

Kui lahingunupp jõuab vastase pealinna, võidab mängija sõjalise üleoleku teel koheselt mängu.

TEADUSLIK ARENG

Mängus on 7 erinevat tüüpi teadussümbolit.



Iga kord, kui mängija saab identse paari teadussümbolit, võib ta valida mängulaualt ühe progressimärgi. See märk jääb mängija linnale mängu lõpuni.

*Selgitus: teadussümbolit leidub teadusrajatistel (**rohelistes kaardid**) ning ühel progressimärgil.*

Teaduslik üleolek

Kui mängija kogub 6 erinevat teadussümbolit, võidab ta koheselt mängu.



MÄNGU LÕPP JA VÕIT

Mäng lõppeb sõjalise või teadusliku üleoleku puhul koheselt või III ajastu lõpus.

Kultuurivõit

Kui III ajastu lõpuks ei ole kumbki mängija üleolekut saavutanud, võidab mängija, kellel on rohkem punkte.

Punktide kokkulugemiseks liida kokku:

- Sõjalised punktid (0, 2, 5 või 10 olenevalt lahingunupu asukohast).
- Ehitiste punktid (sinistelt, rohelistelt, kollastelt ja lilladelt kaartidelt).
- Maailmaimede punktid.
- Progressimärkide punktid;
- Linna varasalt – 3 münti on väärt 1 punkti.

Viigi korral võidab mängija, kel on rohkem punkte tsiviilehitistest (sinised kaardid). Kui ka seal on viik, jagavad mängijad võitu.

Märkus: mängukarbis on ka vihik punktilehtedega, mis lihtsustavad arvutamist ning säilitavad vanade mängude tulemused!

KADABRA

Levitaja Leedus, Lätis ja Eestis:
UAB "Kadabra"
Tel. +370 37 20 84 48
Savanoriu pr. 192-306
LT-44151, Kaunas, Leedu
www.kadabra.eu

TEGIJAD

Autorid: **Antoine Bauza ja Bruno Cathala**

Kujundus: **Miguel Coimbra**

Arendus: **"The Sombrero-wearing Belgians"**
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Mängujuhend: **Ann Pichot**

Tõlge: **Ove Hillep**

Toimetaja: **Eric Franklin**

Korrektuur: **Laure Valentin**

Tootmisjuht: **Guillaume Pilon**

Kunstiline juht: **Alexis Vanmeerbeeck**

Küljendus: **Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin**

Tänuõnad:

Autorid soovivad tänada kõiki „7 Wonders Duel” proovimängijaid, kes panustasid mängu arengusse. Konkreetsemad tänuõnad Julienile Orange’st ning kõikidele mängijatele, kes astusid läbi La Cafetière’s!

Repos Production saadab tänuõnad järgmistele isikutele: Roy “Free Music”, Jean-Loup “Who Squeaks”, Christophe “All I Need”, Jeff “Peated”, tema isiklik Mentat Dimitri Perrier ja Anne-Cath, Sven, Efpé ja the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy ja Mamy Tricky, Dets ja Martine, Jean-Yves “Fabiola”, Héléne ja Tanguy, Küborg.

7 WONDERS DUEL is a REPOS PRODUCTION game,
published by SOMBREROS PRODUCTION.

Sombreros Production
Rue des Comédiens, 22
1000 Brussels • Belgium

www.rprod.com • +32 471954132

© SOMBREROS PRODUCTION 2015.

ALL RIGHTS RESERVED.

Mängu võib kasutada vaid isikliku
meelelahutuse otstarbel.



SÜMBOLITE KIRJELDUSED

Rüüstemärgid



2 või 5 mündi rüüstamine

Vastane kaotab sõltuvalt märgist kas 2 või 5 münti, mis pannakse panka. Seejärel pannakse märk mängukarpi. Kui vastasel ei ole piisavalt münte, kaotab ta kõik oma mündid.

Progressimärgid



Põllumajandus

Võta koheselt pangast 6 münti. Märk on väärt 4 võidupunkti.



Arhitektuur

Kõik edasised maailmaimed maksavad 2 ressursi vähem. Mängija otsustab ime ehitamise hetkel, millist kaht ressursinõuet ta eirab.



Majandus

Mängija saab vastase kaubandustehingutele kulutatud raha endale.

Tähelepanu: märk mõjutab vaid kaubandustehinguid, mitte ehituse hinnaks makstud münte.

Selgitus: vastase kaubandussoodustused (kivivaru, puiduvaru, savivaru ning toll) muudavad ostuhinda, mis tähendab, et progressimärgi omanik saab selle võrra vähem raha.



Seadus

See märk on väärt üht teadussümbolit.



Müüriladumine

Kõik edasised tsiviilehitised (**sinised kaardid**) maksavad mängijale 2 ressursi vähem. Mängija otsustab ehitise rajamise hetkel, millist kaht ressursinõuet ta eirab.



Matemaatika

Mängu lõpus saab mängija 3 võidupunkti iga tema valduses oleva progressimärgi eest (antud märk kaasa arvatud).



Filosoofia

Märk on väärt 7 võidupunkti.



Strateegia

Selle märgi mängutulekul annavad kõik edasised mängija poolt rajatud sõjalised ehitised (**punased kaardid**) 1 lisakilbi.

Näide: kahe kilbiga sõjaline ehitis lubab mängijal liigutada lahingunuppu 3 sammu võrra vastase pealinna poole.

Selgitus:

- Märk ei mõjuta kilbiga maailmaimesid.
- Märk ei mõjuta ehitisi, mis on rajatud enne märgi mängutulekut.



Teoloogia

Kõigil edasistel mängija poolt ehitatud maailmaimedel on „lisakäigu” omadus.

Tähelepanu: märk ei mõjuta algselt lisakäiku andvaid maailmaimesid (mängija ei saa kaht lisakäiku).



Linnastumine

Mängija saab pangalt koheselt 6 münti.

Iga kord, kui mängija rajab ehitise tasuta (vt. tasuta ehitamine), saab ta 4 münti.

I, II ja III ajastu kaardid

Kaart toodab pildil kujutatud toormaterjali.

Savi Puit Kivi



Kaart toodab kaks ühikut pildil kujutatud toormaterjali.

2 savi 2 puitu 2 kivi



Kaart toodab pildil kujutatud valmistoodangut.

Klaas Papüürus



 Kaart annab märgitud hulga võidupunkte.

 Kaart annab märgitud hulga kilpe.

Kaart annab märgitud teadussümboli



  Kaart muudab antud ressursi jaoks kaubandustehingute reegleid. Järgmisest käigust alates maksab mängija **1 münti iga ostetud ressursi eest**.

  Kaart muudab märgitud 2 valmistoodangu jaoks kaubandustehingute reegleid. Järgmisest käigust alates maksab mängija **1 münti iga ostetud valmistoodangu eest**.

See kaart annab mängijale ehitussümboli. Hilisematel ajastustel saab mängija selle tõttu rajada sama sümboliga märgitud tasuta ehitise.



Kaart toodab iga käigul ühe kolmest kaardil märgitud ressursist.

Selgitus: see toodang ei mõjuta kaubandustehingute hinda.



Kaart toodab iga käigul ühe kahest kaardil märgitud valmistoodangust.

Selgitus: see toodang ei mõjuta kaubandustehingute hinda.



Kaart on väärt märgitud hulga münte.



Kaart teenib mängijale ehitamise hetkel 2 münti iga rajatud maailmaime eest.



Kaart teenib mängijale ehitamise hetkel 3 münti iga halli kaardi eest mängija linnas.



Kaart teenib mängijale ehitamise hetkel 2 münti iga pruuni kaardi eest mängija linnas.



Kaart teenib mängijale ehitamise hetkel 1 münti iga **kollase kaardi** eest (kaasa arvatud antud kaart) mängija linnas.



Kaart teenib mängijale ehitamise hetkel 1 münti iga **punase kaardi** eest mängija linnas.

Selgitus: kõikide kaartide puhul saab mängija pangalt raha vaid ehitise rajamise hetkel.

Gildikaardid



Ehitajate gild

Mängu lõpus on kaart väärt 2 punkti iga ehitatud maailmaime eest kõige rohkem maailmaimesid ehitanud linnas.



Rahalaenajate gild

Mängu lõpus on kaart väärt 1 punkti iga 3 mündi eest rikkaimas linnas.



Teadlaste gild

Rajamise hetkel teenib kaart 1 mündi iga **rohelise kaardi** eest linnas, kus on enim rohelisi kaarte. Mängu lõpus on kaart väärt 1 punkti iga rohelise kaardi eest linnas, kus on enim rohelisi kaarte.



Laevnike gild

Rajamise hetkel teenib kaart 1 mündi iga **pruuni** ja iga **halli kaardi** eest linnas, kus on enim pruune ja halle kaarte. Mängu lõpus on kaart väärt 1 punkti iga pruuni ja halli kaardi eest linnas, kus on enim pruune ja halle kaarte.

Selgitus: mängija peab valima mõlema kaardi värvuse jaoks ühe ja sama linna.



Kaupmeeste gild

Rajamise hetkel teenib kaart 1 mündi iga kollase kaardi eest linnas, kus on enim kollaseid kaarte. Mängu lõpus on kaart väärt 1 punkti iga **kollase kaardi** eest linnas, kus on enim kollaseid kaarte.



Kohtunike gild

Rajamise hetkel teenib kaart 1 mündi iga sinise kaardi eest linnas, kus on enim **siniseid kaarte**. Mängu lõpus on kaart väärt 1 punkti iga sinise kaardi eest linnas, kus on enim siniseid kaarte.



Sõdalaste gild

Rajamise hetkel teenib kaart 1 mündi iga punase kaardi eest linnas, kus on enim **punaseid kaarte**. Mängu lõpus on kaart väärt 1 punkti iga punase kaardi eest linnas, kus on enim punaseid kaarte.

Selgitused:

- Kõigi münte andvate gildikaartide puhul saab mängija pangalt raha vaid ehitise rajamise hetkel.
- Mängu lõpus võib võidupunkte andev linn erineda eelnevalt münte andnud linnast.



Maailmaimed



Via Appia (The Appian Way)

Mängija saab pangast 3 münti.
Vastane kaotab 3 münti, mis pannakse panka.
Mängija saab kohealt sooritada lisakäigu.
Maailmaime on väärt 3 võidupunkti.



Circus Maximus (Circus Maximus)

Mängija valib ühe vastase halli kaardi (valmistoodang), mis pannakse maha.
Maailmaime on väärt 1 kilbi.
Maailmaime on väärt 3 võidupunkti.



Rhodose koloss (The Colossus)

Maailmaime on väärt 2 kilpi.
Maailmaime on väärt 3 võidupunkti.



Aleksandria raamatukogu (The Great Library)

Mängija võtab mängu alguses karpipandud progressimarkeritest pimesi 3 märki, valib neist ühe, lisab selle oma linnale ning paneb 2 ülejäänud karpi tagasi.
Maailmaime on väärt 4 võidupunkti.



Pharose tuletorn (The Great Lighthouse)

Maailmaime toodab igal käigul ühe märgitud ressursi (kivi, savi või puit).
Selgitus: see toodang ei mõjuta kaubandustehingute hinda.
Maailmaime on väärt 4 võidupunkti.



Rippuvad aiad (The Hanging Gardens)

Mängija saab pangast 6 münti.
Mängija saab kohealt sooritada lisakäigu.
Maailmaime on väärt 3 võidupunkti.



Halikarnassose mausoleum (The Mausoleum)

Mängija võtab kõik mängu algusest saati mahalaäinud kaardid ning võib kohealt ühe neist tasuta ehitada.
Selgitus: mängu ülesseadmisel karpi pandud kaardid ei kuulu mahalaäinud kaartide hulka.
Maailmaime on väärt 2 võidupunkti.



Püramiidid (The Pyramids)

Maailmaime on väärt 9 võidupunkti.



Sfinks (The Sphinx)

Mängija saab kohealt sooritada lisakäigu.
Maailmaime on väärt 6 võidupunkti.



Pireuse sadam (Piraeus)

Maailmaime toodab igal käigul ühe märgitud valmistoodangu (klaas või papüürus).
Selgitus: see toodang ei mõjuta kaubandustehingute hinda.
Mängija saab kohealt sooritada lisakäigu.
Maailmaime on väärt 2 võidupunkti.



Zeusi kuju (The Statue of Zeus)

Mängija valib ühe vastase pruuni kaardi (toormaterjal), mis pannakse maha.
Maailmaime on väärt 1 kilbi.
Maailmaime on väärt 3 võidupunkti.



Artemise tempel (The Temple of Artemis)

Mängija saab pangast 12 münti.
Mängija saab kohealt sooritada lisakäigu.

EHITUSSÜMBOLITA KAARTIDE NIMISTU LK 18 *ehitussümbolitega (tasuta ehitamise tingimused) lk 19*

I ajastu

LUMBER YARD	
LOGGING CAMP	
CLAY POOL	
CLAY PIT	
QUARRY	
STONE PIT	
CLASSWORKS	
PRESS	
GUARD TOWER	
WORKSHOP	
APOTHECARY	
STONE RESERVE	
CLAY RESERVE	
WOOD RESERVE	

II ajastu

SAWMILL	
BRICKYARD	
SHELF QUARRY	
CLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	
CARAVANSERY	
CUSTOMS HOUSE	
COURTHOUSE	

III ajastu

ARSENAL	
PRETORIUM	
ACADEMY	
STUDY	
CHAMBER OF COMMERCE	
PORT	
ARMORY	
PALACE	
TOWN HALL	
OBELISK	

Gildid

MERCHANTS GUILD	
SHIPOWNERS GUILD	
BUILDERS GUILD	
MAGISTRATES GUILD	
SCIENTISTS GUILD	
MONEYLENDERS GUILD	
TACTICIANS GUILD	

I ajastu

STABLE  

GARRISON  

PALISADE  

SCRIPTORIUM  

PHARMACIST  

THEATER  

ALTAR  

BATHS  

TAVERN  

II ajastu

HORSE BREEDERS  

BARRACKS  

ARCHERY RANGE  

PARADE GROUND  

LIBRARY  

DISPENSARY  

SCHOOL  

LABORATORY  

STATUE  

TEMPLE  

AQUEDUCT  

ROSTRUM  

BREWERY  

III ajastu

FORTIFICATIONS  

SIEGE WORKSHOP  

CIRCUS  

UNIVERSITY  

OBSERVATORY  

GARDENS  

PANTHEON  

SENATE  

LIGHTHOUSE  

ARENA  

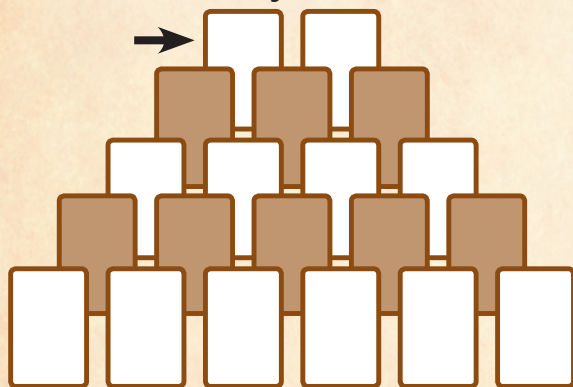
AJASTUTELE VASTAVAD KAARDIMUSTRID

Iga ajastu alguses tuleb segada ajastule sobiv kaardipakk ning laduda sealt lauale 20 kaarti vastavalt ajastu kaardimustrile.

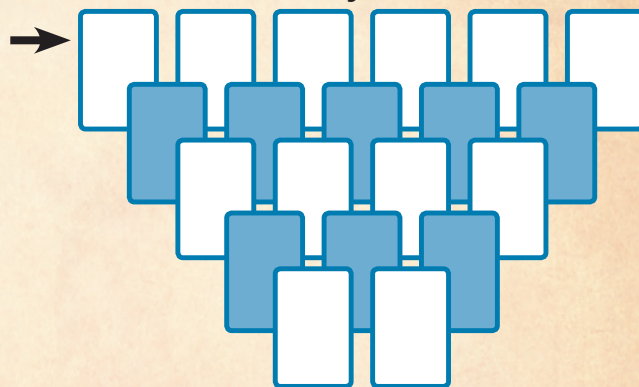
Tähelepanu: mõned kaardid laotakse lauale õigepidi, teised aga tagurpidi.

Ladumise hõlbustamiseks alusta pildil noolega näidatud kohast. →

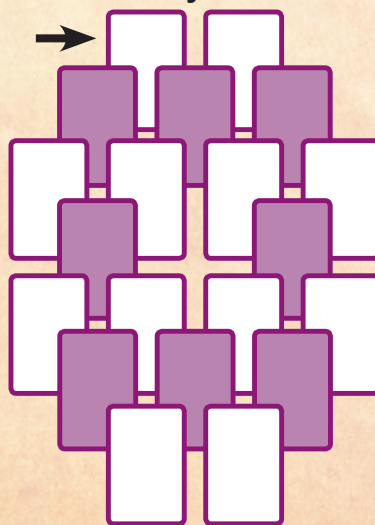
I ajastu



II ajastu



III ajastu



Õigepidi



Tagurpidi

