

Rules – Mängujuhend

Juhi üht seitsmest antiikaja suurlinnast. Kasuta oma maa-ala loodusressursse, võta osa progressi igavesest võidukäigust, arenda oma kaubandussuhteid ning tõesta oma sõjalist võimekust. Jäta jälg maailma ajalukku, ehitades arhitektuurilise suurteose, mis ületab ajastute piire.



Mängu osad

- 7 maailmaimet
- 7 imekaarti
- 49 I ajastu kaarti
- 49 II ajastu kaarti
- 50 III ajastu kaarti
- 46 konfliktimärki
- 24 3-se väärtusega märki
- 46 1-se väärtusega märki
- 1 punktileht
- 1 mängujuhend
- 2 kahe mängija kaarti

Mängu ülevaade ning eesmärk

Lauamäng „7 Wonders” läbib mängu jooksul 3 ajastut, igaüks neist vastava kaardipakiga (esmalt I ajastu, seejärel II ajastu ning viimaks III ajastu kaardid).

Igal ajastul on mängijatel võimalus enda linna ja ime arendamiseks käia välja 6 kaarti.

Ajastu lõpus leiab aset sõjaline jõukatsumine naaberlinnadega (mängija paremal ja vasakul käel).

Pärast III ajastut loevad mängijad punktid kokku ning mängu võidab enim punkte kogunud mängija.

Mängumaterjal

Maailmaimed

Iga mängulaud esindab maailmaimet, mida mängija ehitada saab ning selle toodetavaid ressursse, mida see terve mängu jooksul toodab (märgitud mängulaua ülemises vasakus servas). Mängulaud on kahepoolsed, pakkudes mängimiseks kaht erinevat võimalust. Iga maailmaime on jagatud kahte,

kolme või nelja ehitusastmesse, mis on märgitud mängulaual. Iga ehitusaste nõuab ressursse ning annab lõpetatuna eeliseid.

Mündid

Mündid tulevad mängu kaubandustehingutes, mis seovad iga linna tema kahe naaberlinnaga. Müntide hulgal, mida mängija võib mängu jooksul koguda, ei ole piiri. Mängu lõpus annavad kogutud mündid võidupunkte.

Konfliktimärgid

Konfliktimärke kasutatakse linnadevahelise sõjategevuse võitude ning kaotuste märkimiseks.

Mängus on 4 erineva väärtusega märki:

- 1 väärtusega märke kasutatakse kaotuste märkimiseks kogu mängu vältel.
- +1 väärtusega märke kasutatakse võitude märkimiseks I ajastul.
- +3 väärtusega märke kasutatakse võitude märkimiseks II ajastul.
- +5 väärtusega märke kasutatakse võitude märkimiseks III ajastul.

Kaardid

Mängus „7 Wonders” esindavad kõik kaardid ehitisi.

Ehitisi on 7 erinevat tüüpi, kõik kaardi raamvärvuse järgi hõlpsalt eristatavad.

– Toormaterjalid (pruunid kaardid) annavad mängijale ressursse.



– Tootmishooned (hallid kaardid) varustavad mängijat valmistoodanguga.



– Tsiiviilehitised (sinised kaardid) annavad mängijale võidupunkte.



– Teadusrajatised (rohelised kaardid) toovad mängijale võidupunkte vastavalt tema edusammudele kolmes teadusharus:



– Kaubandusehitised (kollased kaardid) teenivad mängijale münte, toodavad ressursse, muudavad kaubandusreegleid ning kohati annavad ka võidupunkte.

– Sõjalised rajatised (punased kaardid) tõstavad mängija sõjalist võimsust, mis tuleb mängu konfliktide lahendamisel.



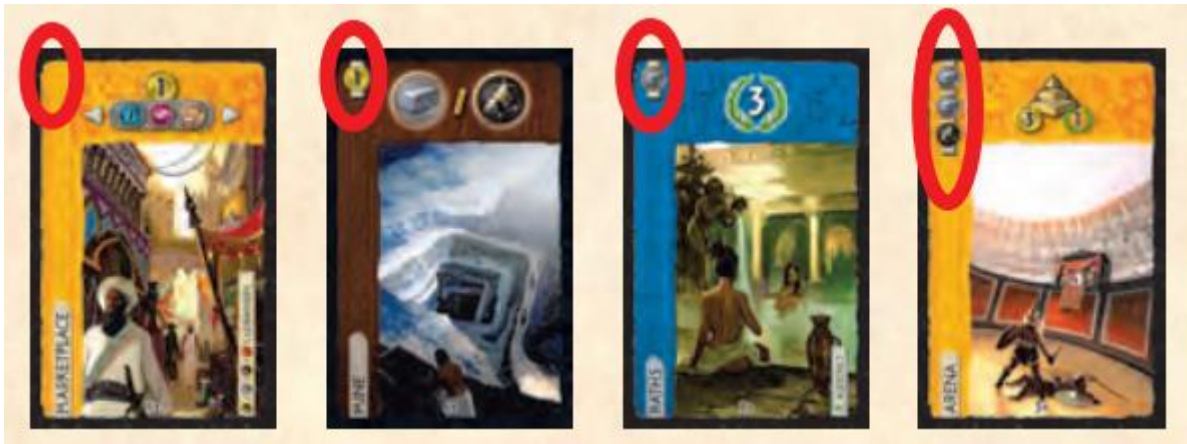
– Gildid (lillad kaardid) annavad mängijale võidupunkte, kui mängija suudab täita teatud nõudeid.

Märkus: III ajastu pakis ei ole ühtegi toormaterjali ega tootmishoonete kaarti, kuid see-eest sisaldab see gildikaarte.

Kaardi hind

Kaardi ülemisse vasakusse serva on märgitud ehitise rajamise hind. Kui see ala on tühi, võib ehitise rajada tasuta.

Näide: turuplatsi rajamine ei maksa midagi, kaevandus maksab ühe münti, avalikud saunad vajavad ehitamiseks üht kivi ning võitlusareeni rajamiseks on mängijal vaja kaht kivi ning üht maaki.



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

Näide: tallide ehitamine nõuab üht tellist, üht puitu ning üht maaki VÕI apteegi olemasolu.



Kui ehitis peaks võimaldama midagi hiljem tasuta ehitada, on need rajatised märgitud kaardi paremas alumises servas.

Näide: I ajastul ehitamisel võimaldab skriptoorium II ajastul tasuta rajada nii raamatukogu kui kohtumaja.



Kaardi keskel alumises servas on märgitud, mitme mängija puhul kaart mängu võetakse.

Näide: nelja mängijaga kasutatakse 3+ ja 4+ kaarte.



Mängu ülesseadmine

Üks kaardipakk ajastu kohta

Iga kolme paki puhul pannakse mängijate arvust sõltuvalt karpi tagasi mingi hulk kaarte, mida sel korral mängus ei kasutata.

Näide: kuue mängija puhul kasutatakse 3+, 4+, 5+ ning 6+ kaarte. 7+ kaardid pannakse karpi tagasi.

Lisaks sorteeri III ajastu pakist 10 gildi (lillad kaardid) ning eemalda sealt pimesi (ja salaja) mängijate hulgast sõltuv arv kaarte.

Seejärel sega allesjäänud gildikaardid teiste kaartidega III ajastu pakiks. Mängu jääb:

3 mängijat: 5 gildi

4 mängijat: 6 gildi

5 mängijat: 7 gildi

6 mängijat: 8 gildi

7 mängijat: 9 gildi

Märkused:

– Kui sa oled kõik kaardid õigesti jaganud, siis peaks kaardid jaguma mängijate vahel täpselt (7 kaarti igale mängijale).

– Gildide arv on tõesti mängijate arv +2.

Maailmailmed

Sega 7 imekaarti ning jaga pimesi üks kaart igale mängijale. Kaart ja selle suund määravad, millise maailmaime mängulaua keegi endale saab ning millist poolt kasutatakse.



Märkused:

– Esimesteks mängudeks soovitame kasutada laudade A pooli, kuna neid on lihtsam mängida.

– Kui kõik mängijad on nõus, võib iga mängija pimesi kaardisaamise asemel maailmaime endale valida.

Mündid

Iga mängija alustab mängu 3 1-se väärtusega mündiga, mis asetatakse mängija mängulauale. Ülejäänud mündid moodustavad panga (mängijad võivad raha igal ajal lahti või kinni vahetada).

Konfliktimärgid

Konfliktimärgid kuhjatakse müntide kõrvale hunnikusse.

Ehitamine

Mängijad rajavad ehitisi (kaardid) ning oma maailmaime ehitusastmeid (mänglaud) läbi kõikide ajastute.

- Enamus ehitisi nõuavad rajamiseks ressursse, mõned on tasuta ning mõned nõuavad münte.
- Kõigil ime astmetel on ressursitasu.

Münditasu

Mõned pruunid ehitised nõuavad rajamiseks münte, mis tuleb tasuda pangale.

Näide: raielangi rajamine maksab 1 münti.



Tasuta ehitamine

Mõnele kaardile ei ole hinda peale märgitud – neid ehitisi võib rajada tasuta.

Näide: idamaise kaubapunkti rajamine ei maksa midagi.



Ressursitasu

Mõned kaardid nõuavad mängimiseks ressursse.

Nende ehitiste rajamiseks peab mängija oma linnas vajaminevaid ressursse ise tootma JA/VÕI ostma neid ühe (või mõlema) naaberlinna käest.

Tootmine

Linnale toodavad ressursse maailmaime ning pruunid, hallid ja mõned kollased kaardid. Ehitise rajamiseks peab mängija linn tootma kaardil nõutud ressursse.

Näide:

– Giza toodab 2 kivi, 1 savi, 1 maagi, 1 papüüruse ja 1 tekstiili:



– mängija võib ehitada kasarmud (1 maak) või skriptooriumi (1 papüüruse), kuna tema linn toodab mõlemat ressursi.



– mängija ei saa ehitada akvedukti (3 kivi), kuna tema linn toodab vaid kaks kivi kaardil nõutud kolme asemel.



Tähtis: mängija ei kuluta ehitamise käigus ressursse täiesti ära, vaid võib neid kasutada igal käigul kogu mängu jooksul. Linna ressursside tootmine ei saa kunagi väheneda (mängitud kaarte ei saa mängust eemaldada).

Kaubandus

Tihti tahab mängija rajada ehitisi, milleks tal puuduvad ressursid.

Kui neid ressursse juhtub aga tootma mõni naaberlinn – mängijad istumas mängija paremal ja vasakul käel – võib mängija hankida omale vajaliku(d) ressursi(d) läbi kaubanduse.

Naaberlinnalt ostetavad ressursid võivad olla:

- linna enda poolt toodetavad ressursid (märgitud mängija lauale)
- pruunide kaartide poolt toodetavad ressursid (toormaterjalid)
- hallide kaartide poolt toodetavad ressursid (valmiskaubad)

Mängija ei saa naaberlinnast osta kaubandusehitiste (kollased kaardid) või mõndade maailmaimede poolt toodetavaid ressursse – need on kasutamiseks vaid omanikule.

Iga ostetud ressursi eest peab mängija loovutama ressursi omanikule 2 münti.

Selgitused:

- ressursi müümine naaberlinnale EI TAKISTA selle omanikul kasutamast seda samal käigul oma ehitiste rajamiseks.
- mängija võib samal käigul osta ühe või rohkem ressursse mõlemalt naaberlinnalt.
- ostetud ressursse saab kasutada vaid samal käigul, mil need osteti.
- mängija ei saa ressursi müümisest keelduda.
- mõned kaubandusehitised (kollased kaardid) vähendavad ressursi ostmise tasu kahelt mündilt ühele.
- kui mõlemad naaberlinnad toodavad sama ressursi, võib mängija osta vajalikke ressursse nii ühest kui ka mõlemast linnast.
- ressursi ostmiseks peab mängijal olema käigu alguses selleks raha. Kaubandusest teenitud münte võib kasutada alles järgmisel käigul.

Näide A: mängija soovib ehitada ülikooli (2 puitu, 1 klaas, 1 papüürust). Tema linn aga toodab vaid ühe puidu ning ühe klaasi. Üks tema naaberlinnadest toodab puitu ning teine papüürust...

Mängija maksab kummalegi linnale 2 münti ning saab oma ehitise rajamiseks kasutada nende ressursse.

Näide B: käigu ajal ostavad mängija mõlemad naaberlinnad temalt 2 kivi, kokku 8 münti eest (2 iga ressursi eest).

Samal käigul võib ta ehitada raamatukogu (2 kivi, 1 tekstiil), kuigi müüs oma kive mõlemale naaberlinnale.

Näide C: eelnevalt mainitud mängija soovib ehitada foorumi (2 savi). Ta ise toodab 1 savi ning üks tema naaberlinnadest toodab seda samuti. Oma käigu alguses ei ole tal aga varakambris piisavalt raha. Isegi kui mõni naaberlinn temalt ressursse ostab, ei saa ta saadud raha kohe kasutada puuduva savi hankimiseks. Raha võib kaubanduseks kasutada alles järgmisel käigul. Foorumi ehitamine on seega sel käigul võimatu ning mängija peab valima mõne teise tegevuse...

Tasuta ehitamine

Mõnedel II ja III ajastu ehitistel on lisaks tavapärasele hinnale märgitud ka mõni eelmise ajastu ehitis. Kui mängija on antud ehitise eelmisel ajastul rajanud, võib mängija uuehitise tasuta rajada, tavapärast hinda ignoreerides.

Näide: mängija võib II ajastul raamatukogu tasuta ehitada, kui ta juhtus I ajastul rajama skriptooriumi.



Näide: teatri rajamine I ajastul võimaldab II ajastul ehitada tasuta kuju, mis omakorda võimaldab III ajastul rajada pargi.



Mängu käik

Mäng algab I ajastul, jätkub II ajastuga ning lõpeb III ajastul. Võidupunkte loetakse pärast III ajastut.

Ajastu ülevaade

Iga ajastu alguses saavad kõik mängijad ajastule vastavast pakist pimesi 7 kaarti.

Iga ajastu kestab 6 käiku. Igal käigul mängivad mängijad oma käest ühe kaardi lauale.

Käigukord:

1. Vali kaart
2. Soorita tegevus
3. Anna käesolevad kaardid vasakul või paremal istuvale naabrile ning võta teiselt naabril tema kaardid.

1. Kaardi valimine

Mängijad tutvuvad oma kaardikäega seda teistele näitamata, valivad ühe kaardi, ning asetavad valitud kaardi tagurpidi lauale.

Ülejäänud kaardid pannakse kas vasakule või paremale käele mängijate vahele (vt. Ajastu lõpp).

2. Tegevuse sooritamine

Kui iga mängija on kaardi valinud, sooritatakse tegevused samaaegselt.

Kaardiga on võimalik sooritada üks kolmest võimalikust tegevusest:

- Ehitise rajamine
- Imeastme ehitamine
- Kaardist loobumine 3 mündi kasuks

Märkus: esimesel mängul võib iga mängija tegevuse järjest koos läbi teha, et mänguga rohkem tutvust teha.

2.a. Ehitise rajamine

Enamasti rajavad mängijad mängu käigus tegevusena kaardil oleva ehitise (vt. Ehitamine).

Tähtis: mängija ei tohi ehitada kaht samasugust rajatist.

KAARTIDE PAIGUTUS

Pruunid ja hallid kaardid paigutatakse üksteise alla nõnda, et nende poolt toodetav ressurss nähtavale jääks. See võimaldab mängijatel kiirelt hallata ka teiste mängijate poolt toodetavaid ressursse.

Ülejäänud kaardid asetatakse õigetpidi mängija mängulaua ette. Kogu see ala on mängija linn.

Ruumi kokku hoidmise huvides soovitame sama värvi kaardid üksteise peale asetada nii, et alumise kaardi nimi ja omadus paistma jäävad.



2.b. Imeastme ehitamine

Imeastme ehitamisel kasutab mängija kaarti tähisena.

Selleks peab ta tasuma maailmaimele (mitte kaardile) märgitud hinna.

Seejärel asetab mängija oma kaardi tagurpidi poolenisti mängulaua alla, tähistamaks, et üks imeaste on ehitatud. Kasutatud kaarti ei loeta rajatiseks.

Näide: mängija soovib ehitada teist Aleksandria tuletorni astet. Ta valib käest ühe kaardi. Tema linn annab talle ehitamiseks vajalikud 2 maaki. Mängija asetab kaardi poolenisti mängulaua alla, näitamaks, et teine aste on valmis ehitatud.



Selgitused

- Maailmaime ehitusastmeid tuleb ehitada järjest vasakult paremale.
- Maailmaime ehitamine ei ole kohustuslik. Mängija võib mängu võita ka juhul, kui ta ei ole lõpetanud (või isegi alustanud) oma maailmaime ehitamist.
- Maailmaime ehitamisel tähisena kasutatud kaart jääb peidetuks. Soovitav on selleks kasutada kaarti, mille puhul sa ei soovi lasta seda kasutada mõnel oma naabril.
- Enamusel imedest on 3 astet, mis ei ole seotud ajastutega. Seega on võimalik ehitada mitu astet ühel ajastul või alustada ehitust alles III ajastul.
- Iga astet saab ehitada vaid korra mängu jooksul.

2.c. Kaardist loobumine 3 münti kasuks.

Mängija võib valitud kaardist loobuda, võtta pangast 3 münti ning lisada need oma varakambrisse. Kaart jääb tagurpidi ning loobutud kaartidest tekib lõpuks laua keskele pakk. Kasulik on loobuda ehitistest, mida sa ise ehitada ei saa, kuid mis oleks kasulik ühele su naabrile.

Märkus: kui mängija ei suuda maksta valitud kaardi ega imeastme ehituse tasu, peab ta kaardist loobuma ning võtma pangast 3 münti.

3. Kaardikäe edasiandmine

Iga mängija annab oma käes olnud kaardid ühele naabermängijale.

Tähelepanu! Kaardide edasiandmise suund muutub vastavalt ajastule:

- I ajastul annavad mängijad kaarte edasi vasakul istuvale mängijale (päripäeva).
- II ajastul annavad mängijad kaarte edasi paremal istuvale mängijale (vastupäeva).
- III ajastul annavad mängijad kaarte edasi vasakul istuvale mängijale (päripäeva).



Erijuhtum: kuues käik

Iga ajastu kuuendal ehk viimasel käigul saavad mängijad naabrilt kaks kaarti.
Iga mängija valib neist ühe (nagu eelnevatel käikudel) ning loobub teisest.
Valitud kaart toimib tavapäraselt.

Ajastu lõppeb.

Selgitus: viimasest kaardist peab mängija loobuma, saamata selle eest pangast 3 münti.

Näide: Siiri saab I ajastu alguses 7 kaarti. Esimesel käigul mängib ta neist ühe.

Seejärel annab ta 6 allesjäänud kaarti endast vasakul istuvalle mängijale ning saab 6 kaarti endast paremal istuvalt mängijalt.

Hiljem, ajastu kuuendal käigul, saab ta enda paremalt käelt 2 kaarti, ta loobub ühest ning sooritab teise kaardiga tavapärase tegevuse.

Ajastu lõpp

Iga ajastu lõppeb pärast kuuendat käiku.

Seejärel asuvad mängijad lahendama sõjalisi konflikte.

Iga mängija võrdleb oma sõjalistest rajatistest (punased kaardid) saadavate kilpide arvu oma mõlema naabriga:

- kui mängijal on kilpe rohkem kui naabril, saab ta võidumärgi vastavalt lõppenud ajastule (I ajastu: +1, II ajastu: +3, III ajastu: +5).
- kui mängijal on vähem kui naabril, saab ta kaotusmärgi (-1 võidupunkt).
- kui kilpide arv on mõlemal võrdne, ei saa kumbki märke.

Iga ajastu lõpus saab mängija olenevalt olukorrast kas 0, 1 või 2 märki, mille ta asetab oma mängulauale.

Näide: II ajastu on just lõppenud. Aleksandria (3 kilpi) on ühine piir nii Rhodosega (5 kilpi) vasakul kui Ephesusega (2 kilpi) paremal. Aleksandria saab ühe kaotusmärgi (-1 võidupunkt), mille ta asetab oma mängulaua vasakule servale, ning ka ühe võidumärgi (+3 võidupunkti, II ajastu), mis läheb paremale servale.



Mängu lõpp

Mäng lõpeb III ajastu lõpus, pärast konfliktimärkide jagamist.

Iga mängija loeb kokku enda võidupunktid. Võidab suurima punktisummaga mängija.

Viigi korral võidab mängija, kellel on varakambri rohkem raha. Kui ka seal on viik, jäävad mängijad viiki.

Märkus: mängukarbis on kaasas ka vihik punktilehtesid, mis aitavad sul esimestel mängudel punkte lugeda... või siis jäädvustada mõni eriti meelde jääv mäng!

Punktide lugemine

Punkte loetakse antud järjekorras:

1. Sõjalised konfliktid
2. Varakambri sisu
3. Maailmaimed
4. Tsiivilehitised
5. Teadusrajatised
6. Kaubandusehitised
7. Gildid

3. Sõjalised konfliktid

Iga mängija loeb kokku võidu- ning kaotusmärkidelt saadavad punktid (see võib olla ka negatiivne!).

Näide: Aleksandria lõpetab mängu järgmiste märkidega: +1, +3, +5, -1, -1, -1, kokku 6 punkti.

2. Varakambri sisu

Iga kolme mündi eest saab mängija ühe võidupunkti. Müntide jääk punkte ei anna.

Näide: Aleksandria lõpetab mängu 14 mündiga, mis toob talle 4 võidupunkti (4 komplekti münte ja kahene jääk).

3. Maailmaimed

Iga mängija lisab maailmaimest tulenevad punktid oma punktisummale.

Näide: Aleksandria on lõpetanud kõik 3 ehitusastet (A pool); mängija saab 10 võidupunkti (3 esimese astme ning 7 kolmanda astme eest).

4. Tsiivilehitised

Iga mängija lisab punktisummale tsiivilehitistest tulenevad punktid.

Näide: Aleksandria on ehitanud altari (2 VP), akvedukti (5 VP) ning linnavalitsuse (6 VP) – kokku 13 võidupunkti.

5. Teadusrajatised

Teaduskaardid annavad võidupunkte kahel erineval moel: samasuguste sümbolite ning 3 erineva sümboli komplekti eest.

Tähelepanu! Mõlemal meetodil teenitud punktid on kumulatiivsed.

Samasugused sümbolid

Mängija saab punkte vastavalt teadussümbolite arvule:

- * vaid 1 sümbol: 1 VP
- * 2 samasugust sümbolit: 4 võidupunkti
- * 3 samasugust sümbolit: 9 võidupunkti
- * 4 samasugust sümbolit: 16 võidupunkti

Märkus:

– saadavad punktid on arvatavad, võttes sümbolite arvu ruutu.



- iga sümbolit esineb kaartidel kokku 4, mis annab maksimaalselt 16 punkti.
- sümbolite arvu saab suurendada teadlaste gildi või Babyloni rippuvate aedadega. 5 sümbolit annab 25 punkti ning 6 sümbolit 36 punkti.

Näide: Aleksandria on ehitanud 6 teadusrajatist järgmiste sümbolitega: 


3  on väärt 9 punkti (3x3), 2  on väärt 4 punkti (2x2) ja  on väärt ühe punkti (1x1) – kokku 14 võidupunkti.

3 eri sümboli komplekt

Iga kolme erineva sümboli komplekti eest saab mängija 7 võidupunkti.

Näide: jätkates ülalolevat näidet, kus Aleksandria on küll ehitanud 6 teadusehitust, kuid saanud vaid ühe komplekti erinevaid sümboleid, mis toob talle 7 punkti lisaks, kokku 21 võidupunkti.



Kui Aleksandria oleks rajanud veel lisaks ühe  sümboliga ehitise, oleks see andnud talle $(9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31$ võidupunkti.

6. Kaubandusehitised

Mõned III ajastu kaubandusehitised annavad mängijale võidupunkte.

Näide: Aleksandria on ehitanud kaubanduskoja, mis on väärt 2 punkti iga linna ehitatud halli kaardi eest. Aleksandrial on kaks halli kaarti: 4 võidupunkti.

7. Gildid

Iga gild on väärt võidupunkte, mille hulk sõltub mängija ning naaberlinnadest (vt. Gildide kirjeldus tagakaanel).

STRATEEGIANIPID

- Takista oma vastaseid: oma võidu tagamiseks pead sa pidevalt oma naaberlinnad silma peal hoidma ning analüüsima nende tegevusi. Püüa naabrite plaane takistada, kasutades ise ära neile soodsad kaardid. Sa võid neid kasutada nii maaimaime ehitamiseks kui raha teenimiseks.
- Võidule viivad mitmed strateegiad: keskendu üht sorti ehitiste rajamisele või kogu erinevat värvi rajatise, pea sõdu või jäta mõõgad tolmu koguma, tooda võimalikult palju ressursse ise või toetu kaubandusele...
- Progressi võidukäik: kui sa ehitad teadusrajatise, püüa koguda erinevaid sümboleid, kuna sedaviisi teenid sa rohkem punkte.

Mängu käik

Mäng toimib täpselt samamoodi, nagu 3-7 mängija puhul.

Erinevuseks on vabalinna majandamine, millega peavad mängijad kordamööda tegelema, mängides lisaks enda kaardile ka vabalinna eest kaardi.

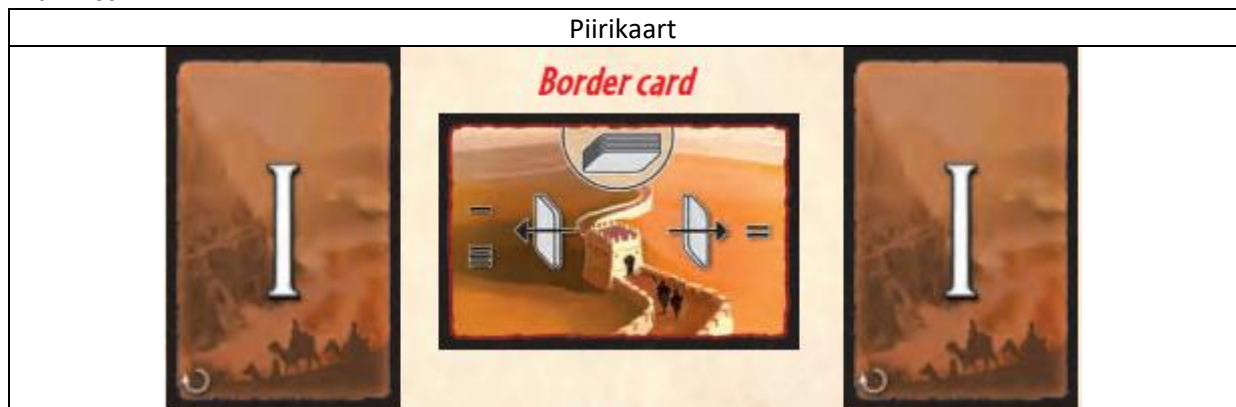
1. Vali kaart

Mängija, kelle käes on vabalinna kaart, tõmbab vabalinna paki pealmise kaardi.

Seejärel valib ta oma käest kaks kaarti: ühe endale ning teise vabalinnale. Teine mängija valib vaid ühe kaardi. Kumbki mängija asetab ülejäänud kaardid piirikaardi endapoolsesse külge.

Selgitus: vabalinn ei saa kaardist 3 mündi teenimiseks loobuda, kui ta just ei saa ühtegi kaarti ehitada.

Mängija peab võimaluse korral valima kaardi, mida vabalinn saab mängida (kas siis ehitise rajamiseks või imeastme ehitamiseks). Vabalinna kaarti puudutav otsus tuleb teha PÄRAST endale kaardi valimist.



2. Soorita tegevus

Vabalinna kaardi omanik sooritab vabalinna ja seejärel enda tegevuse. Teine mängija sooritab vaid enda tegevuse.

– Vabalinn võib osta ressursse oma naaberlinnadelt vastavalt tavapärasele kaubandusreeglitele. Kui mõlemas naaberlinnas on sama ressurss, saab vabalinna kaardi omanik otsustada, kummalt ressursse ostetakse (hind ei ole oluline).

– Kui vabalinn saab ehitada midagi tasuta, PEAB mängija seda võimalust kasutama.

Märkus: iga ajastu kuuendal käigul on vabalinna pakki jäänud vaid üks kaart. See kaart läheb samuti mängust välja, nagu ka mängijate viimased kaardid.

3. Anna kaardid edasi

Kui kõik kaardid on välja mängitud, võtab kumbki mängija teiselt poolt piirikaarti paki kaarte.

Järgmisel käigul saab vabalinna kontrollida teine mängija ning sedasi vahetub vabalinna juhtimine mängu lõpuni.

Näide: Alan ja Peeter alustavad mängu. Kumbki saab 7 kaarti ning 7 ülejäänud kaarti moodustavad vabalinna paki. Alan, kes istub vabalinnast vasakul, saab enda kätte vabalinna kaardi. Esimesel käigul valib Peeter ühe kaardi enda käest, Alan aga võtab enda kätte kõigepealt vabalinna pakist pealmise kaardi, seejärel valib ta ühe kaardi vabalinnale ning teise endale. Pärast tegevusi saab vabalinna kaardi endale Peeter, kelle ülesandeks on mängu teisel käigul vabalinna hallata.

Ajastu lõpp

Mängija, kes ajastu alguses vabalinna kaardi saab, vahetub iga ajastuga:

I ajastu: kaardi saab vabalinnast vasakul istuv mängija

II ajastu: kaardi saab vabalinnast paremal istuv mängija

III ajastu: kaardi saab vabalinnast vasakul istuv mängija

Konfliktide reeglid jäävad muutumatuks.

Mängu lõpp

Mängija, kellel on mängu lõpus enim võidupunkte, võidab mängu.

Viigi korral võidab mängija, kellel on rohkem münte.

Vabalinn		Alani mängitud kaart	Käigu lõpus paneb Alan kaardid siia	Piirikaart	Käigu lõpus paneb Peeter kaardid siia		Peetri mängitud kaart		
<p>The diagram illustrates the end phase of the game. It shows three main areas: Ludovic's city (left), Free City (center), and Piero's city (right). <ul style="list-style-type: none"> Ludovic's city: A hand of cards is shown. A green arrow points from a card in the hand to a dashed box labeled "Card played by Ludovic for his city". Another green arrow points from a card in the hand to a dashed box labeled "Card played by Ludovic for the Free city". Free City: A central area with a "Free City's deck" and a "Border card". Text above it says "At the end of the turn, Ludovic put his cards here". Piero's city: A hand of cards is shown. A green arrow points from a card in the hand to a dashed box labeled "Card played by Piero for his city". Text above it says "At the end of the turn, Piero put his cards here". The bottom center shows a "Free city" building with various resource icons.</p>									
	Alani linn		Alani valitud kaart vabalinnale		Vabalinnapakk	Vabalinn		Peetri linn	

Maailmaimede kirjeldused

Mängulauad on kahepoolsed, pakkudes mängimiseks kaht erinevat võimalust.

A pool

Kõik maailmaimede A pooled on oma astmete omadustelt sarnased:

- * esimene aste annab 3 võidupunkti
- * teine aste annab mängijale kasutada iga ime puhul erineva omaduse
- * kolmas aste annab 7 võidupunkti

Selgitus: maailmaimede astet, mis toodab ressursse, ei loeta kaardiks.



Rhodose koloss

Mängija lisab konfliktide lahendamisel endale kaks kilpi.



Babüloni rippaiad

Mängu lõpus saab mängija enda valikul ühe teadussümboli.

Selgitus: sümboli valik toimub mängu lõpus punktilugemisel, mitte imeastme ehitamisel.



Giza püramiidid

Püramiididel ei ole eriomadust. Nende teine aste annab 5 võidupunkti.



Aleksandria tuletorn

Mängija saab igal käigul ühe vabalt valitud toormaterjali (kivi, savi, puit või maak).



Zeusi kuu Olümpias

Mängija võib korra ajastu kohta rajada tasuta ehitise.

Selgitus: mängija võib astme ehituse tähisena kasutatud kaardi asetada maailmaime peale, kui omadust on kasutatud.



Artemise tempel Ephesuses

Mängija saab pangast 9 münti.

Selgitus: 9 münti saab mängija kohe peale imeastme ehitamist.



Halikarnassose mausoleum

Mängija võib vaadata läbi kõik kaardid, millest mängu jooksul on loobunud (nii need, mis on 3 münti vastu vahetatud, kui ka ajastu lõpus mahaläinud kaardid), valida neist ühe ning selle tasuta ehitada.

Selgitus: see omadus toimib käigu lõpus pärast imeastme ehitamist. Kuuendal käigul võib mängija valida ka just loobunud viimase kaardi.

B pool

Maailmaimede B pool on pisut keerulisem, kuid samas mängus võivad erinevad mängijad kasutada nii A kui B poolt.



Rhodosse koloss

Koloss ehitatakse kahe astmena:

* Esimene aste annab 1 kilbi, 3 münti ja 3 võidupunkti.

* Teine aste annab 1 kilbi, 4 münti ja 4 võidupunkti.



Babüloni rippaiad

* Esimene aste annab 3 võidupunkti

* Teine aste annab mängijale võimaluse mängida välja ka ajastu viimane kaart, tasudes selle rajamise hinna, võttes sellest loobumise eest 3 münti või ehitada maailmaime kolmas aste.

* Kolmas aste annab mängija valikul ühe teadussümboli.

Selgitus:

- kuuendal käigul saab mängija seega välja mängida mõlemad käes olevad kaardid. Kui imeaste on veel ehitamata, võib mängija kuuendal käigul selle valmis ehitada ning seejärel välja mängida seitsmenda kaardi.

- sümboli valik toimub mängu lõpus punktilugemisel, mitte imeastme ehitamisel.



Giza püramiidid

Püramiide ehitatakse neljas astmes, igaüks annab võidupunkte (3, 5, 5, 7).



Aleksandria tuletorn

- * Esimene aste annab mängijale igal käigul ühe vabalt valitud toormaterjali (kivi, savi, puit või maak).
- * Teine aste annab mängijale igal käigul ühe vabalt valitud valmistoote (klaas, tekstiil, papüürus).
- * Kolmas aste annab 7 võidupunkti.

Selgitus: neid ressursse ei saa naaberlinnad osta.



Zeusi kuu Olümpias

- * Esimene aste lubab mängijal osta naaberlinnadest toormaterjali (kivi, savi, puit ja maak) kahe asemel ühe mündi eest.
- * Teine aste annab 5 võidupunkti.
- * Kolmas aste lubab mängijal „kloonida“ üht naaberlinna gildikaarti (lillat kaarti).

Selgitus:

- Esimene aste on võrdväärne kahe kaubapunkti kaardiga (kollased kaardid): nende omadused ei ole kumulatiivsed, kuid kaubapunkte on võimalik sellegipoolest ehitada...

- Kolmanda astme valik naaberlinna gildi osas tehakse mängu lõpus punktide lugemisel. Mängija loeb kokku ka punktid, mille ta saaks, kui antud gild oleks tema linnas.

- Gildi kloonimine ei mõjuta kuidagi gildi omanikku.



Artemise tempel Ephesuses

- * Esimene aste annab 4 münti ja 2 võidupunkti.
- * Teine aste annab 4 münti ja 3 võidupunkti.
- * Kolmas aste annab 4 münti ja 5 võidupunkti.

Selgitus: mündid saab mängija kohe peale imeastme ehitamist.



Halikarnassose mausoleum

* Esimene aste annab 2 võidupunkti ning mängija võib vaadata läbi kõik kaardid, millest mängu jooksul on loobunud, valida neist ühe ning selle tasuta ehitada.

* Teine aste annab 1 võidupunkti ning mängija võib vaadata läbi kõik kaardid, millest mängu jooksul on loobunud, valida neist ühe ning selle tasuta ehitada.

* Kolmas aste lubab mängijal vaadata läbi kõik kaardid, millest mängu jooksul on loobunud, valida neist ühe ning selle tasuta ehitada.

Selgitus: maailmaime omadus toimib käigu lõpus pärast imeastme ehitamist. Kuuendal käigul võib mängija valida ka just loobunud viimasest kaardist.

	Kaardi nimi	
Mängijate hulk		Omadus
	Ehitise hind	

Autor: Antoine Bauza

Arendus: "Sombrogera belglased" ehk Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustratsioonid: Miguel Coimbra

Kujundus: Alexis -Halicarnassius 70- Vanmeerbeeck

Antud mäng on pühendatud Vincent Moirinile, kes lahkus meie seast enne mängu trükkijõudmist.

Age I – I ajastu





Age II – II ajastu

Age III – III ajastu

Sümbolite kirjeldused

I ajastu kaardid

Kaart toodab pildil kujutatud toormaterjali.




	Savi		Maak		Kivi		Puit
---	------	---	------	---	------	---	------



Kaart toodab igal käigul üht pildil kujutatud toorainet.

Selgitus: mängija saab kasutada ehitamiseks (kas kaardi või imeastme) üht kahest ressursist, mitte mõlemat. Naaberlinnad võivad osta üht kahest ressursist, hoolimata sellest, kumba ressursi omanik kasutas.

Kaart toodab pildil kujutatud valmistoodangut.

	Klaas		Tekstiil		Papüürus
---	-------	---	----------	---	----------

	Kaart annab märgitud hulga võidupunkte
	Kaart annab ühe kilpi
	Kaardi omadus rakendub punktilugemisel
	Kaardi omadus rakendub punktilugemisel
	Kaardi omadus rakendub punktilugemisel
	Kaart annab mängijale münte



Järgmisest käigust alates ostab mängija noolega näidatud naabri käest toormaterjale 2 mündi asemel 1 mündi eest.



Järgmisest käigust alates ostab mängija noolega näidatud naabri käest valmistoodangut 2 mündi asemel 1 mündi eest.

Selgitus idamaise ja läänemaise kaubaposti ning turuplatsi kohta: nool näitab, millise linnaga kaubeldes antud soodustused kehtivad.

Maailmaimed

	Ühe korra ajastu jooksul võib mängija ehitada ühe ehitise oma käes tasuta.
	Mängija võib iga ajastu lõpus viimasest kaardist loobumise asemel selle välja mängida. Selle kaardi võib nõutava tasu eest ehitada, selle asemel võtta 3 münti või kasutada kaarti maailmaime ehitamisel.
	Mängija võib vaadata kõiki mahapandud kaarte, valida neist ühe ning selle tasuta ehitada.
	Mängija võib mängu lõpus „kloonida“ ühe naaberlinna poolt ehitatud gildi.

II ajastu kaardid



Kaart toodab pildil näidatud ressursse.



Kaart annab 2 kilpi.




	Kaart on väärt ühe mündi iga mängija linnas JA naaberlinnades ehitatud pruuni kaardi eest. <i>Selgitus: samal käigul ehitatavad pruunid kaardid annavad samuti münte.</i>
	Kaart on väärt kaks münti iga mängija linnas JA naaberlinnades ehitatud halli kaardi eest. <i>Selgitus: samal käigul ehitatavad hallid kaardid annavad samuti münte.</i>
	Igal käigul toodab kaart ühe toormaterjali mängija valikul. <i>Selgitus: neid ressursse ei saa naaberlinnad osta.</i>
	Igal käigul toodab kaart ühe valmistoodangu mängija valikul. <i>Selgitus: neid ressursse ei saa naaberlinnad osta.</i>

III ajastu kaardid



Kaart annab 3 kilpi.

	Kaart annab mängijale mängu tules 3 münti iga ehitatud imeastme eest (3, 6, 9 või 12). Mängu lõpus on kaart väärt 1 võidupunkti iga ehitatud imeastme eest (1, 2, 3 või 4).
--	---

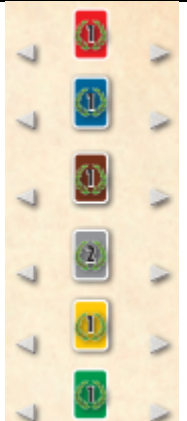
	Kaart annab mängijale mängu tulles 1 mündi iga ehitatud pruuni kaardi eest mängija linnas. Mängu lõpus on kaart väärt 1 võidupunkti iga mängija linnas oleva pruuni kaardi eest.
	Kaart annab mängijale mängu tulles 2 münti iga ehitatud halli kaardi eest mängija linnas. Mängu lõpus on kaart väärt 2 võidupunkti iga mängija linnas oleva halli kaardi eest.
	Kaart annab mängijale mängu tulles 1 mündi iga ehitatud kollase kaardi eest mängija linnas. Mängu lõpus on kaart väärt 1 võidupunkti iga mängija linnas oleva kollase kaardi eest.

Selgitus võitlusareeni, sadama, kaubanduskoja ning tuletorni kohta: münte saab mängija nende kaartide eest vaid korra – siis, kui ehitis rajatakse. Võidupunkte saab mängija mängu lõpus.





Gildid

Enamus gilde annavad mängijale võidupunkte ehitiste eest naaberlinnades.

Märkus: kaartidel olevad kaks noolt näitavad, et punkte saab mängija mitte enda linnas olevate ehitiste, vaid naaberlinnade poolt rajatud kaartide eest.

	Spioonide gild: 1 võidupunkt kõigi naaberlinnade punaste kaartide eest.
	Magistraatide gild: 1 võidupunkt kõigi naaberlinnade siniste kaartide eest.
	Töölise gild: 1 võidupunkt kõigi naaberlinnade pruunide kaartide eest.
	Käsitöölise gild: 2 võidupunkt kõigi naaberlinnade hallide kaartide eest.
	Kaupmeeste gild: 1 võidupunkt kõigi naaberlinnade kollaste kaartide eest.
	Filosoofide gild: 1 võidupunkt kõigi naaberlinnade roheliste kaartide eest.

Ülejäänud gildid annavad võidupunkte vastavalt erireeglitele.

	Ehitajate gild: 1 võidupunkt iga ehitatud imeastme eest nii sinu enda linnas kui ka naaberlinnades.
	Laevnike gild: 1 võidupunkt iga pruuni, halli ja lilla kaardi eest sinu linnas. <i>Selgitus: ka laevnike gild ise annab 1 võidupunkti.</i>
	Strateegide gild: 1 võidupunkt iga naabritel oleva kaotusmärgi eest.
	Teadlaste gild: mängija saab omal valikul ühe teadussümboli. <i>Selgitus: valik toimub mängu lõpus punktilugemisel, mitte gildi rajamisel.</i>

Selgitus: maailmaimedest astet, mis toodab ressursse, ei loeta kaardiks.