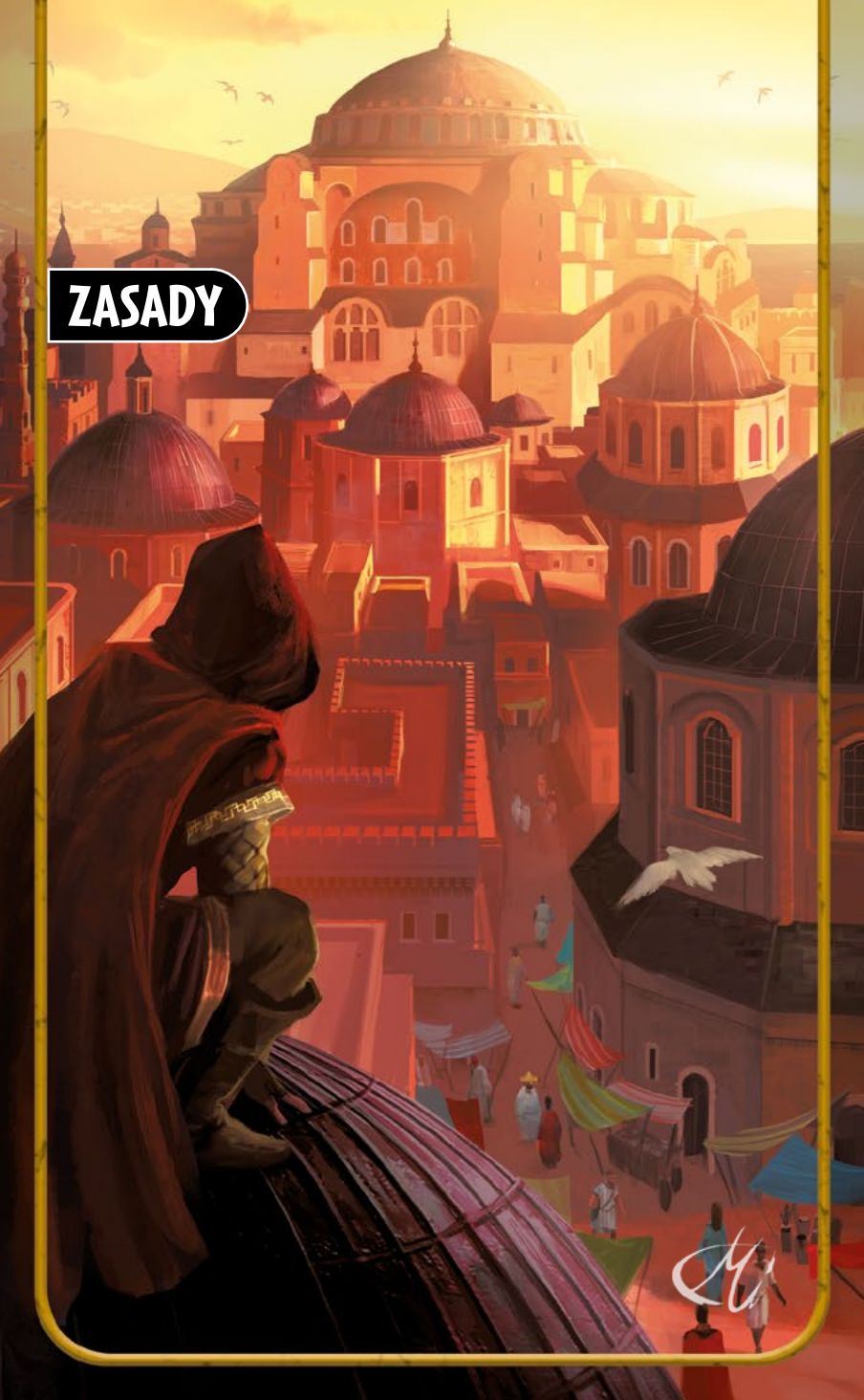


Antoine Bauza

7 CUDÓW ŚWIATA MIASTA

ZASADY



Antoine Bauza

Nie mury tworzą miasto, lecz ludzie.
(Platon)

Zawartość

- 2 plansze Cudów Świata
- 2 karty Cudów Świata
- 9 kart Miast I Ery
- 9 kart Miast II Ery
- 9 kart Miast III Ery
- 3 karty Gildii
- 6 kart Liderów
- 25 żetonów Długów o wartości „1”
- 4 żetony Długów o wartości „5”
- 3 żetony Dyplomacji
- notes punktacji
- instrukcja
- 2 żetony Konfliktów



Wprowadzenie

Rozszerzenie *7 Cudów Świata: Miasta* daje szansę na odkrycie kolejnych aspektów funkcjonowania wielkich miast starożytności. 27 nowych kart oferuje zupełnie nowe budowle i profesje o niespotykanym dotąd działaniu. W skład tego dodatku wchodzi 3 Gildie, 6 Liderów i 2 Cuda. *7 Cudów Świata: Miasta* pozwala również na rozgrywkę w gronie 8 osób oraz na grę zespołową.

Elementy gry

Plansze Cudów Świata

Nowe plansze Cudów – Al-Chazna w Petrze i bizantyjska katedra Hagia Sofia – należy dołączyć do dotychczasowych. Zostały one opisane na str. 9.

Karty Miast


Czarne karty Miast są nową kategorią kart.

Podczas każdej rozgrywki kilka losowych kart uzupełni talie poszczególnych Er.

Karty Liderów i Gildii

Nowe Gildie i nowych Liderów należy dołączyć do dotychczasowych.

Uwaga! Niektóre z tych kart współgrają jedynie z rozszerzeniem *Miasta*.

Można je rozpoznać dzięki oznaczeniu ,
które zostało umieszczone na dole kart.

Żetony Długów

Od tej chwili miasta mogą tracić monety, a nawet popadać w długi odzwierciedlone w grze poprzez żetony Długów (o wartościach „-1” oraz „-5”).

Żetony Dyplomacji

Żetony Dyplomacji mają związek z nowym elementem mechaniki gry, jakim jest dyplomacja.

Notes punktacji

Nowy notes umożliwia odnotowywanie punktów zdobywanych za niektóre karty Miast oraz w rozgrywce zespołowej.

Przygotowanie

Do talii poszczególnych Er należy dodać tyle **czarnych kart** Miast (danej Ery), ilu jest graczy.

Wyjaśnienie. Karty wybiera się losowo i bez patrzenia na ich treść. Pozostałe karty należy odłożyć rewersami do góry na bok, nie będą używane w grze.

Nowe karty Gildii należy przetasować z tymi z gry podstawowej i innych dodatków. Liczba Gildii łączonych do rozgrywki pozostaje bez zmian (liczba graczy + 2).

Żetony Długów i żetony Dyplomacji należy położyć w zasięgu graczy, podobnie jak monety i żetony Konfliktów.

Przykład. Jarek przygotowuje rozgrywkę dla 6 graczy. Usunął karty „7+” z zestawu podstawowego. Losowo dobrał 6 kart Miast I Ery, 6 kart Miast II Ery oraz 6 kart Miast III Ery i wtaśował je w talie poszczególnych Er. Dodatkowo do talii III Ery dodał 8 kart Gildii.



Przebieg gry


Na początku każdej Ery każdy z graczy otrzymuje 8 kart (a nie 7 jak w grze podstawowej).

Podczas każdej Ery gracze zagrają zatem o 1 kartę więcej – rozegrają więc 7 tur. Pozostałe zasady przebiegu gry pozostają bez zmian.

Efekty działania nowych kart zostały opisane szczegółowo w dalszej części instrukcji, ale 2 nowe elementy mechaniki wymagają dokładniejszego objaśnienia. Są to dług oraz dyplomacja.



Dług

Karta z symbolem  powoduje utratę monet przez wszystkich graczy za wyjątkiem gracza, który wystawił tę kartę.

Każdy z pozostałych graczy musi oddać do banku liczbę monet wskazaną na karcie albo wziąć żeton Długu za każdą brakującą monetę. Opłatę można podzielić na zapłatę monetami i pobranie żetonów Długów. Można też wziąć same żetony Długów. Na koniec gry każdy żeton Długu w posiadaniu gracza przynosi punkty ujemne.

Wyjaśnienia:

- Gracz, który wystawił kartę powodującą utratę monet, nigdy sam nie jest objęty jej działaniem.
- Monety płacone przez graczy są oddawane do banku.
- Zaciągnięty dług nigdy nie może zostać spłacony.

Uwaga! Utrata monet odbywa się na koniec tury, gdy wszyscy gracze zagrają już swoje karty i po ewentualnych operacjach finansowych.

Przykład. Jarek wystawił kartę „Szajka Złodziei”, co oznacza, że na koniec tury każdy z pozostałych graczy będzie musiał oddać do banku 2 monety.

Joasia decyduje się zapłacić 2 monety i oddaje je do banku.


Cyryl posiada tylko 1 monetę, ale postanawia ją oddać i zaciągnąć Dług (1 żeton).

Tosia posiada 2 monety, ale decyduje się je zachować na dalszą grę i wziąć 2 żetony Długów.





Dyplomacja

Gracz, który wystawia kartę z symbolem , kładzie na swojej planszy żeton Dyplomacji.

GRAJ FAIR

Ogłoś pozostałym graczom fakt wzięcia żetonu Dyplomacji w celu uniknięcia przykrej niespodzianki podczas rozstrzygnięcia konfliktów militarnych.

Gracz nie bierze udziału w najbliższym rozstrzygnięciu konfliktów militarnych, po czym MUSI odrzucić żeton Dyplomacji.

Gracz nie otrzymuje żadnych żetonów Konfliktów (ani Zwycięstwa, ani Porażki). Oba sąsiadujące z graczem miasta na czas tego rozstrzygnięcia są traktowane jako sąsiadujące ze sobą i rozstrzygają konflikt między sobą wedle standardowych zasad.

Przykład. Podczas I Ery Tosia wystawia kartę „Rezydencja”, która ma symbol Dyplomacji. Na koniec Ery nie bierze zatem udziału w rozstrzygnięciu konfliktów militarnych. Jej sąsiedzi, Cyryl i Jarek, porównują swoją siłę militarną i otrzymują odpowiednie żetony Konfliktów, dokładnie w taki sam sposób, jakby sąsiadowali bezpośrednio ze sobą.

Wyjaśnienia:

- Gracz może wziąć kilka żetonów Dyplomacji, ale podczas każdego rozstrzygnięcia konfliktów MUSI odrzucić 1 żeton.
- Gracz MUSI wykorzystać żeton Dyplomacji podczas najbliższego rozstrzygnięcia konfliktów, nawet jeśli jako silniejszy chciałby wziąć w nim udział.

Jeśli w rozstrzygnięciu konfliktów bierze udział tylko 2 graczy, to toczą tylko 1 wojnę i otrzymują po 1 żetonie Konfliktu.

Przykład. Na koniec II Ery Jarek i Ola nie uczestniczą w rozstrzygnięciu konfliktów (każdy z nich odrzuca 1 żeton Dyplomacji). Tosia nie posiada żetonów Dyplomacji, więc musi stoczyć wojnę z Cyrylem wedle standardowych zasad. Tosia wygrywa i otrzymuje tylko 1 żeton Konfliktu II Ery, jako że miała tylko 1 przeciwnika.

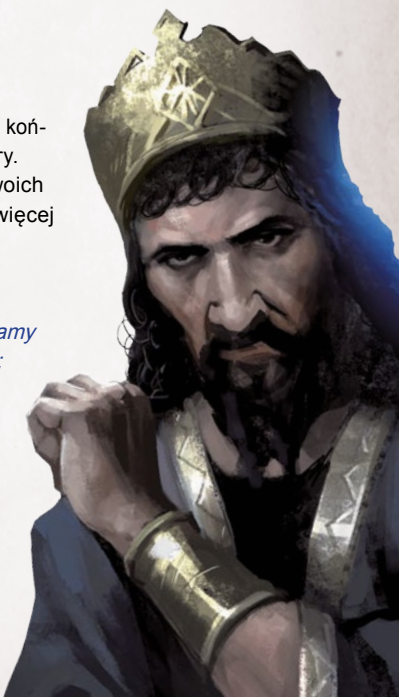
Koniec gry

Tak jak w grze podstawowej rozgrywka dobiega końca po rozstrzygnięciu konfliktów na koniec III Ery. Gracze podliczają wartość punktową swoich miast (cywilizacji) i gracz posiadający najwięcej punktów zostaje zwycięzcą.

Uwagi:

- w notesie punktacji, dla ułatwienia, zalecamy wpisanie posiadanego długu w polu monet;
- punkty z **czarnych kart** są zliczane razem z punktami z **białych kart** (Liderów).

Przykład. Jarek kończy grę z 3 żetonami Długów. Jako że posiada 5 monet (co daje mu 1 punkt zwycięstwa), zapisuje w polu monet „-2” (1 punkt za monety i -3 punkty za dług).



GOŁĘBNIK, SZPIEDZY, SALA TORTUR



Te 3 karty posiadają symbol . Na koniec gry każda maska pozwala graczowi, który wystawił tę kartę, na skopowanie symbolu naukowego z zielonej karty obecnej w jednym z sąsiednich miast.

Wyjaśnienia:

- Gracz może skopować 1 kartę tylko raz. Jeśli posiada kilka symboli , może skopować tyle różnych kart naukowych, ile posiada symboli .
- Gracz może skopować taką samą kartę, jaką posiada w swoim mieście.
- Gracz może skopować 2 takie same karty (jeśli posiada odpowiednią liczbę masek) w obu sąsiednich miastach (np. karta „Warsztat” u lewego sąsiada i karta „Warsztat” u prawego sąsiada).

Przykład. Na koniec gry Ola posiada 2 karty z symbolem . Jej sąsiad po lewej posiada tylko 1 kartę naukową, z symbolem kompasu. Sąsiad po prawej stronie Oli nie wystawił żadnych zielonych kart. Jedna z masek Oli kopiuje zatem symbol , ale druga maska okazuje się bezużyteczna, gdyż nie ma innych symboli, które mogłyby skopować. Gdyby lewy sąsiad Oli zagrał 2 karty z symbolem , 2 maski Oli mogłyby skopować oba symbole.

MILICJA, NAJEMNICY, ODDZIAŁY ZBROJNE



Te 3 karty oferują więcej symboli tarcz niż czerwone karty danej Ery (odpowiednio 2/3/5 tarcz).

KRYJÓWKA, SZAJKA ZŁODZIEI, BRACTWO



Te 3 karty są warte na koniec gry określoną liczbę punktów zwycięstwa oraz powodują utratę monet. Każdy z graczy, za wyjątkiem wystawiającego tę kartę, musi oddać do banku odpowiednio 1/2/3 monety na koniec tury, w której karta została wystawiona.

REZYDENCJA, KONSULAT, AMBASADA



Te 3 karty są warte na koniec gry określoną liczbę punktów zwycięstwa oraz zapewniają graczowi żeton Dyplomacji.

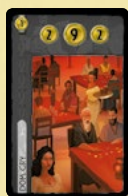
Uwaga! Zasady działania żetonów Dyplomacji zmieniają się w grze zespołowej.

SZULERNIA



Gracz otrzymuje z banku 6 monet. Obaj sąsiedzi gracza otrzymują z banku po 1 monecie.

DOM GRY



Gracz otrzymuje z banku 9 monet. Obaj sąsiedzi gracza otrzymują z banku po 2 monety.

kart

NIELEGALNA PRZYSTAŃ (WSCHODNIA/ZACHODNIA)



Podczas każdej tury gracz posiada rabat o wysokości 1 monety na zakup pierwszego surowca (brązowego lub szarego) od jednego z sąsiadów (po swojej lewej lub prawej stronie, zależnie od symbolu na karcie). Rabat sumuje się z rabatami z kart „Targowisko” oraz „Handel”, zatem gracz może zakupić pierwszy surowiec nawet za darmo.

Przykład. Ola posiada „Targowisko” oraz „Nielegalną Przystań Wschodnią”. Kupuje Tkaninę i Kamień od swojego prawego sąsiada (kierunek wschodni). Za Tkaninę nic nie płaci (1 moneta rabatu z „Targowiska” i 1 moneta rabatu z „Nielegalnej Przystani”), natomiast Kamień kosztuje ją 2 monety. ALBO Kamień kosztuje ją 1 monetę (1 moneta rabatu z „Nielegalnej Przystani”) i Tkanina kosztuje ją 1 monetę (1 moneta rabatu z „Targowiska”).

GROBOWIEC, CENOTAF



Te karty są warte na koniec gry określoną liczbę punktów zwycięstwa oraz powodują utratę monet. Każdy z graczy, za wyjątkiem wystawiającego tę kartę, musi oddać do banku 1 monetę za każdy posiadany żeton Zwycięstwa (bez względu na jego wartość).

ARCHITEKCI



Od momentu wejścia „Architektów” do gry gracz może budować kolejne etapy Cudu bez opłacania ich kosztu.

Wyjaśnienie. Jeśli koszt budowy etapu Cudu jest wyrażony w monetach, to nadal musi zostać opłacony (Petra).

SEKRETNY MAGAZYN



W każdej turze ta karta produkuje jeden spośród surowców produkowanych przez miasto gracza (przez brązowe karty, szare karty lub surowiec początkowy).

*Wyjaśnienie. „Sekretny Magazyn” nie pozwala na podwojenie produkcji z **żółtych**, **białych** ani **czarnych** kart („Rynek”, „Karawanseraj”, „Bilkis”, „Czarny Rynek”).*

CZARNY RYNEK



W każdej turze ta karta produkuje jeden spośród surowców nieprodukowanych przez miasto gracza (przez brązowe karty, szare karty ani surowiec początkowy).

*Wyjaśnienie. Surowce produkowane przez **żółte**, **białe** i **czarne** karty nie są brane pod uwagę.*

ZWIĄZEK BUDOWNICZYCH



Ta karta jest warta na koniec gry 4 punkty zwycięstwa oraz powoduje utratę monet. Każdy z graczy, za wyjątkiem wystawiającego tę kartę, musi oddać do banku 1 monetę za każdy wybudowany dotychczas etap swojego Cudu.

Opis Liderów

Rozszerzenie *Miasta* można łączyć z rozszerzeniem *Liderzy*. Jednak zalecamy zapoznanie się z niniejszym dodatkiem jedynie w połączeniu z grą podstawową.

BERENIKA



Od momentu wejścia do gry liczba monet, jaką gracz otrzymuje z banku, wzrasta o 1. Wzrost jest jednak ograniczony do 1 monety na turę.

Przykład. Odrzucenie karty przynosi 4 monety, zagranie „Tawerny” – 6 monet.

Wyjaśnienie. Monety za sprzedawane sąsiadom surowce nie pochodzą z banku.

Królowa Egiptu. Zapisala się na kartach historii głównie dzięki konstelacji nazwanej na jej cześć oraz monety z jej podobizną, będącą pierwszą na świecie monetą z wizerunkiem kobiety.

KALIGULA



W każdej Erze gracz może zagrać 1 czarną kartę za darmo.

Cesarz Rzymu, którego krótkie rządy okrojone są głównie z tyranią i rozpustą oraz wieloma pomnikami wzniesionymi pod byle pretekstem ku jego chwale.

ASPAZJA



Kiedy Aspazja wchodzi do gry, gracz otrzymuje żeton Dyplomacji (Aspazja jest także warta 2 punkty zwycięstwa na koniec gry).

Żona Peryklesa. Szacunek oraz podziw, jakie zyskała dzięki kulturze osobistej oraz wykształceniu, sprawiły, iż wywierała wpływ nawet na myślicieli i mężów stanu swoich czasów.

DIOKLECJAN



Od momentu wejścia do gry Dioklecjan przynosi graczowi 2 monety za każdą wystawianą przez niego czarną kartę.

Cesarz Rzymu, którego ekonomiczne reformy okazały się najtrwalsze spośród wysiłków wszystkich przed nim i po nim. Stworzony przez niego system poboru podatków dla posiadaczy ziemskich został zaimplementowany przez średniowieczny świat zachodni.

DARIUSZ



Na koniec gry każda czarna karta w mieście gracza jest warta 1 punkt zwycięstwa.

Władca perski, urodzony buntownik. Za jego rządów granice imperium zostały ufortyfikowane. Zapamiętany głównie z budowy miasta Persepolis.

SEMIRAMIDA



Od momentu wejścia do gry każdy żeton Porażki liczy się jako tarcza we wszystkich przyszłych konfliktach. Dla ułatwienia połóż swoje żetony Porażki na karcie Semiramidy.

Królowa Babilonu. Jej zwycięskie wyprawy wojenne przeciwko Medom stały się źródłem wielu legend.

Działanie karty pomysłu Gleda Semenjuka (zwycięzca w konkursie Semiramidy).

Opis Gildii

GILDIA FAŁSZERZY



Ta karta jest warta na koniec gry 5 punktów zwycięstwa oraz powoduje utratę monet – każdy z graczy, za wyjątkiem wystawiającego tę kartę, musi oddać do banku 3 monety.

GILDIA CIENI



Ta karta jest warta na koniec gry 1 punkt zwycięstwa za każdą czarną kartę obecną w obu sąsiednich miastach.

GILDIA PŁACZEK

Ta karta jest warta na koniec gry 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton Zwycięstwa obecny w obu sąsiednich miastach.

Wyjaśnienie. Wartość żetonów Zwycięstwa (1, 3, 5) nie ma tutaj znaczenia. Każdy żeton przynosi właścicielowi Gildii 1 punkt.



Opis Cudów



AI-Chazna (Petra)

Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.

Drugi etap (koszt 7 monet) jest wart 7 punktów zwycięstwa.

Trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.

AI-Chazna (Petra)

Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa i powoduje utratę 2 monet u wszystkich graczy za wyjątkiem właściciela Cudu.

Drugi etap (koszt 14 monet) jest wart 14 punktów zwycięstwa.



Hagia Sofia (Bizancjum)

Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.

Drugi etap jest wart 2 punkty zwycięstwa i zapewnia graczowi żeton Dyplomacji. Trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.

Hagia Sofia (Bizancjum)

Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa i zapewnia graczowi żeton Dyplomacji. Drugi etap jest wart 4 punkty zwycięstwa i zapewnia graczowi żeton Dyplomacji.

Zasady dla 2 graczy

Zasady rozgrywki dla 2 graczy pozostają bez zmian. Poniżej znajduje się tylko kilka objaśnień.

Utrata monet

- Jeśli Wolne Miasto musi oddać monety, to gracz kontrolujący Wolne Miasto w tej turze decyduje, ile oddaje monet, a na ile zaciąga dług.
- Jeśli Wolne Miasto wystawia kartę powodującą utratę monet, to obaj gracze są nią objęci (gracz, który wybrał tę kartę, nie jest zatem zwolniony z opłaty).

Dyplomacja

- Jeśli Wolne Miasto wystawia kartę Dyplomacji, nie bierze udziału w najbliższym rozstrzygnięciu konfliktów i obaj gracze porównują siłę militarną pomiędzy sobą.

Zasady dla 8 graczy

Poniższe zmiany pozwalają na rozgrywkę 8-osobową.

Gre należy przygotować jak dla 7 graczy (do gry wchodzi wszystkie karty Ery I, II i III z gry podstawowej, 9 kart Gildii i po 7 czarnych kart Miast każdej Ery). Na początku każdej Ery należy rozdać graczom po 7 kart. Każdy gracz zagra w Erze dokładnie 6 kart, tak jak w grze podstawowej.

Uwaga! Gra 8-osobowa jest zalecana w rozgrywce zespołowej.

Zasady gry zespołowej

Rozgrywki 4-, 6- i 8-osobowe mogą być toczone w 2-osobowych zespołach. Członkowie zespołu siadają wtedy obok siebie.

Ogólne zasady

Podczas gry członkowie zespołu mogą się ze sobą swobodnie komunikować i pokazywać karty (także Liderów, jeśli rozgrywka uwzględnia odpowiednie rozszerzenie). Gracz musi wykorzystać swoje surowce, zanim zakupi surowce od sąsiadów.

Członkowie zespołu nie mogą:

- dzielić się monetami,
- wymieniać się kartami,
- nie płacić za zakupione od siebie surowce,
- kupować od siebie surowców w momencie, gdy mogą wystawiać budowle za darmo dzięki powiązaniom.

Gdy gracz zagrywa kartę powodującą utratę monet, to jego partner z zespołu jest objęty działaniem tej karty.

W grze zespołowej obowiązują inne zasady rozstrzygnięcia konfliktów oraz dyplomacji.


Rozstrzygnięcie konfliktów w grze zespołowej

W grze zespołowej członkowie tego samego zespołu nie toczą ze sobą wojny. Każdy z graczy stacza wojnę z sąsiednim wrogim miastem.

Uwaga! Podczas rozstrzygnięcia konfliktów przyznaje się podwojone żetony Konfliktów:

- zwycięstwo na koniec I Ery jest warte 2 żetony Zwycięstwa o nominale 1 punktu każdy,
- zwycięstwo na koniec II Ery jest warte 2 żetony Zwycięstwa o nominale 3 punktów każdy,
- zwycięstwo na koniec III Ery jest warte 2 żetony Zwycięstwa o nominale 5 punktów każdy,
- porażki są warte 2 żetony Porażki o nominale -1 punktu każdy.

Dyplomacja w grze zespołowej

Gracz, który zagrywa kartę z symbolem , kładzie na swojej planszy żeton Dyplomacji. Podczas najbliższego rozstrzygnięcia konfliktów gracz bierze w nim udział, lecz zarówno on, jak i jego przeciwnik otrzymują po 1 żetonie Konfliktu zamiast 2. Gracz musi użyć żetonu Dyplomacji, a następnie go odrzuca.

Wyjaśnienia:

- Użycie przez gracza żetonu Dyplomacji nie ma wpływu na partnera z zespołu.
- Gracz może wygrać konflikt pomimo użycia żetonu Dyplomacji.
- Jeśli obaj członkowie zespołu użyli żetonu Dyplomacji, obaj otrzymują pojedyncze żetony Konfliktów, tak jak i ich przeciwnicy.

Przykład. Cyryl i Tosia grają w 1 zespole. Podczas rozstrzygnięcia konfliktów na koniec III Ery Cyryl używa żetonu Dyplomacji. Przegrywa konflikt (jego przeciwnik dysponuje większą siłą militarną) i otrzymuje 1 żeton Porażki (-1), a jego przeciwnik 1 żeton Zwycięstwa (+5).

Niezależnie od kolegi z zespołu Tosia wygrywa swój konflikt i otrzymuje 2 żetony Zwycięstwa (2 x 5), a jej przeciwnik 2 żetony Porażki (2 x -1).

Koniec gry

Każdy gracz podlicza wartość w punktach zwycięstwa swojego miasta (cywilizacji), a następnie członkowie zespołu dodają swoje wyniki. Zespół, który zdobył w sumie najwięcej punktów, wygrywa grę.

FAQ

- P:** Co się dzieje, jeśli z pomocą Mauzoleum w Halikarnasie (lub Salomona) gracz zagrywa kartę Dyplomacji pochodzącą z wcześniejszej Ery?
- O:** Gracz otrzymuje żeton Dyplomacji i musi go wykorzystać podczas najbliższego rozstrzygnięcia konfliktów.
- P:** Jeśli podczas rozstrzygnięcia konfliktów Neron dwukrotnie daje graczowi 2 monety, to Berenika daje graczowi dodatkowo 1 czy 2 monety?
- O:** Tylko jedną. (Rozstrzygnięcie konfliktów jest traktowane jako 1 tura).
- P:** Czy działanie Bereniki kumuluje się z innymi liderami, którzy dają graczowi monety (Hatszepsut, Dioklecjan, Witruwiusz itd.)?
- O:** Tak, wypłata z banku jest powiększana o 1 monetę, jednakże bonus jest ograniczony do 1 monety na turę (np. w przypadku Hatszepsut).
- P:** Czy Imhotep obniża koszt w monetach za budowę etapów Cudu w Petrze?
- O:** Nie. Obniżenie kosztów dotyczy jedynie surowców.

7 WONDERS COMPANION

Oficjalna aplikacja!



Autorzy

Autor: **Antoine Bauza**

Opracowanie: „Belgowie w sombrero”,
czyli **Cédric Caumont**
i **Thomas Provoost**

Oprawa graficzna: **Miguel Coimbra**
Układ graficzny:

Alexis Vanmeerbeeck

Tłumaczenie: **Monika Żabicka**

Redakcja polskich zasad:

Zespół Rebel

7 Cudów Świata: Miasta jest grą REPOS PRODUCTION.
© REPOS PRODUCTION 2012.

WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Gra tylko do użytku prywatnego.



Tel. +32 471 954132

22, rue des comediens

1000 Bruksela – Belgia

www.rprod.com

Testerzy: Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnoud, Matthieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikael Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjou, Thibault Paulévé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Frédéric Daguéné, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Benjamin David, Poup, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, członkowie Boardgame Society of Grenoble, gracz z Ludinord, z Belgo, Thierry Sajou, Stefan -The Cyborg- Brunelle, Diego oraz gracz z l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Yoam Fargesse, (Mumu) rielle, Cécile-meat-Gruhier i Kevin O'Brien.

Podziękowania dla: Pierre'a Poissanta Marquisa i Christophe'a de Preux.

Niniejsze rozszerzenie dedykuję Estebanowi Bauzie, który urodził się w końcowej fazie przygotowań gry.

Opis symboli



Wszyscy gracze, za wyjątkiem gracza wystawiającego tę kartę (albo budującego etap Cudu), muszą oddać do banku liczbę monet wskazaną na karcie. Za każdą brakującą monetę (której gracz nie chce lub nie może oddać) gracz otrzymuje żeton Długu.



Gracz otrzymuje żeton Dyplomacji. Na koniec bieżącej Ery gracz odrzuca żeton Dyplomacji i nie bierze udziału w rozstrzygnięciu konfliktów. W konsekwencji miasto po lewej stronie gracza toczy wojnę z miastem po prawej stronie gracza.
Uwaga! Zasady działania żetonu Dyplomacji zmieniają się w grze zespołowej.



Na koniec gry maska kopiuje symbol z karty naukowej obecnej w jednym z sąsiednich miast.



Podczas każdej tury gracz posiada rabat w wysokości 1 monety na zakup pierwszego surowca z sąsiedniego miasta (po lewej albo prawej stronie, zależnie od symbolu na karcie).



W każdej turze ta karta produkuje jeden spośród surowców produkowanych przez miasto gracza (przez brązowe karty, szare karty lub surowiec początkowy).



W każdej turze ta karta produkuje jeden spośród surowców nieprodukowanych przez miasto gracza (przez brązowe karty, szare karty ani surowiec początkowy).



Każdy z graczy, za wyjątkiem wystawiającego tę kartę, musi oddać do banku 1 monetę za każdy posiadany żeton Zwycięstwa.



Każdy z graczy, za wyjątkiem wystawiającego tę kartę, musi oddać do banku 1 monetę za każdy wybudowany etap swojego Cudu.



Karta daje graczowi 1 monetę za każdą czarną kartę obecną w mieście gracza w momencie jej wystawienia (łącznie z tą kartą). Na koniec gry karta jest warta 1 punkt zwycięstwa za każdą czarną kartę obecną w mieście gracza (łącznie z tą kartą).



Karta daje graczowi 1 monetę za każdy żeton Zwycięstwa posiadany przez gracza w momencie jej wystawienia. Na koniec gry karta jest warta 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton Zwycięstwa w jego posiadaniu.



Gracz otrzymuje z banku 6 monet. Obaj sąsiedzi gracza otrzymują z banku po 1 monecie.



Gracz otrzymuje z banku 9 monet. Obaj sąsiedzi gracza otrzymują z banku po 2 monety.



Od momentu wejścia tej karty do gry gracz może budować kolejne etapy Cudu bez opłacania ich kosztu.



Ta karta jest warta na koniec gry 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton Zwycięstwa w obu sąsiednich miastach.

LIDERZY



Od momentu wejścia tego Lidera do gry liczba monet, jaką gracz otrzymuje z banku, wzrasta o 1. Wzrost jest jednak ograniczony do 1 monety na turę.



W każdej Erze gracz może wystawić 1 **czarną kartę** za darmo.



Od momentu wejścia tego Lidera do gry gracz otrzymuje 2 monety za każdą **czarną kartę**, którą wystawia.



Na koniec gry każda **czarna karta** w mieście gracza jest warta 1 punkt zwycięstwa.



Od momentu wejścia tego Lidera do gry każdy żeton Porażki liczy się jako tarcza we wszystkich przyszłych konfliktach.