

7 WONDERS™ DUEL

PRAVILA



Antoine Bauza & Bruno Cathala

M

"Kada počinjemo, ne znamo kako će se to završiti."
Herodot

Dobrodošli u 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel je igra za 2 igrača, inspirisana svetom jedne od najprodavanijih društvenih igara na svetu: 7 Wonders. Koristi neke od osnovnih mehanizama osnovne igre, ali nudi nove izazove, posebno prilagođene igranju u dvoje.



SADRŽAJ

- 1 Tabla
- 23 Kartice prvog doba
- 23 Kartice drugog doba
- 20 Kartica trećeg doba
- 7 Kartica gildi
- 12 Kartica svetskih čuda
- 4 Vojna tokena
- 10 Tokena progresu
- 1 Figura štita
- 31 Novčić (14 vrednosti 1, 10 vrednosti 3 i 7 vrednosti 6)
- 1 Blok za rezultate
- 1 Pravila
- 1 Podsetnik

PREGLED I CILJ IGRE

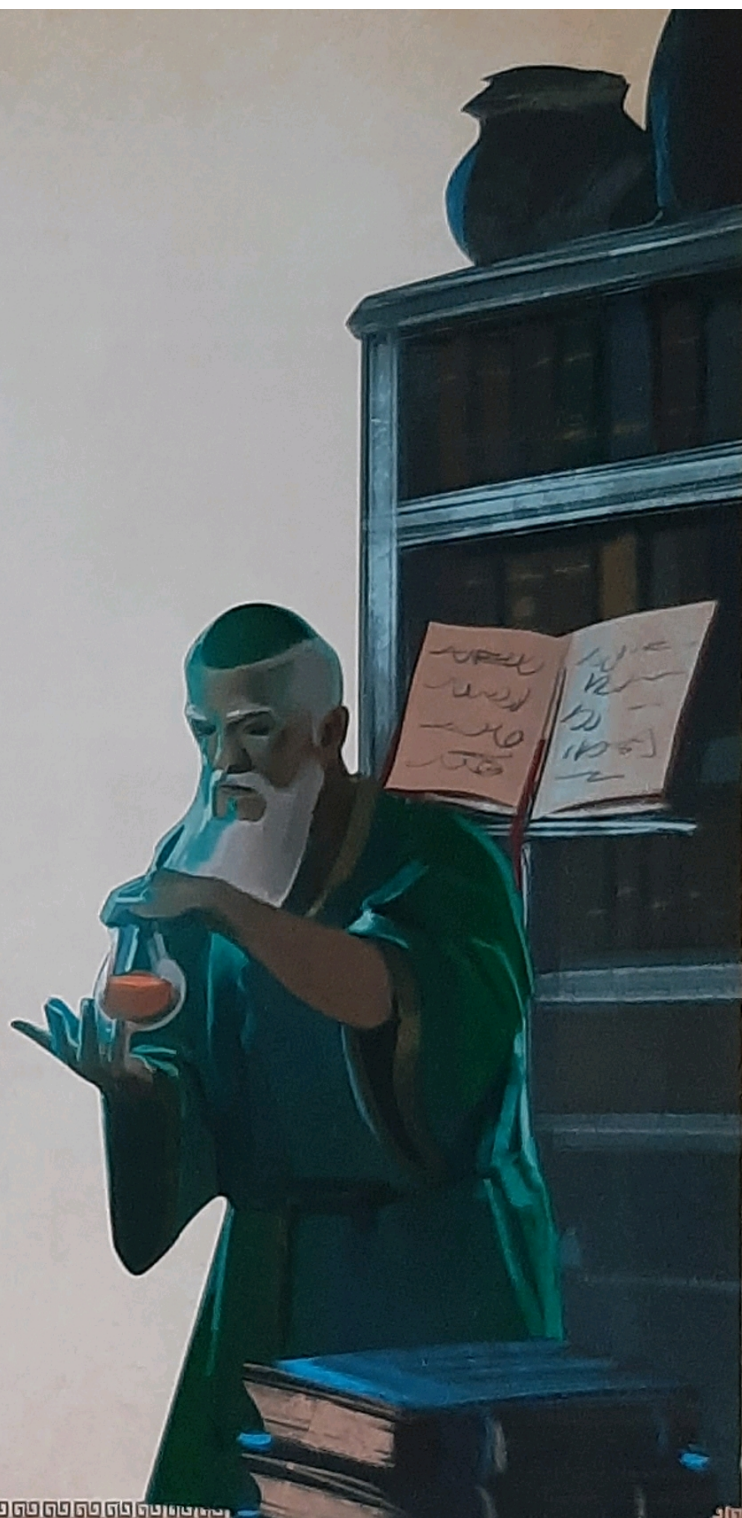
U igri 7 Wonders Duel, svaki igrač vodi svoju civilizaciju, gradeći razne građevine kao i svetska čuda. Sve građevine i svetska čuda koja igrač napravi, čine njegov grad.

Igra se igra tri doba. Svako doba koristi jedan od tri odgovarajuća špila kartica (počev od kartica prvog doba, sve do kartica trećeg doba). Svaka kartica doba predstavlja jednu građevinu.

Sva tri doba se odigravaju na sličan način, gde svaki igrač ima priliku da odigra oko 10 kartica svakog doba kako bi zaradio novac, pojačao svoju vojsku, došao do naučnih otkrića ili razvio svoj grad.

U 7 Wonders Duel-u, postoji 3 načina da dodete do pobede: vojna nadmoć, naučna nadmoć i građanska pobeda.

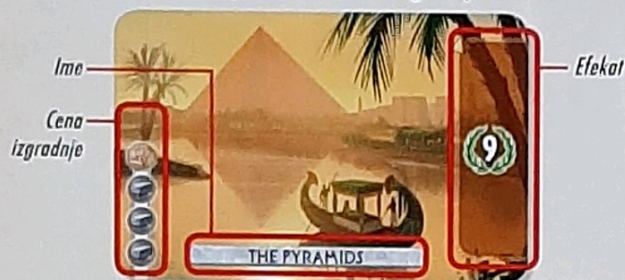
Vojna i naučna pobeda mogu da se dogode u bilo kom trenutku partije i momentalno završavaju igru. Ukoliko do kraja trećeg doba niko nije pobedio, igrači sabiraju svoje poene i u tom slučaju pobednik je igrač sa većim brojem poena (građanska pobeda).



ELEMENTI IGRE

Kartica čuda

Svaka velika kartica predstavlja svetsko čudo iz antičkih vremena. Svako svetsko čudo se sastoji od imena, cene izgradnje i efekta.



Vojni tokeni

Vojni tokeni predstavljaju nagrade koje grad (igrač) ostvaruje time što dolazi do vojne premoći nad protivnikom.



Tokeni progresa

Tokeni progresa predstavljaju efekte koje ostvarujete time što sakupite 2 identična naučna simbola.



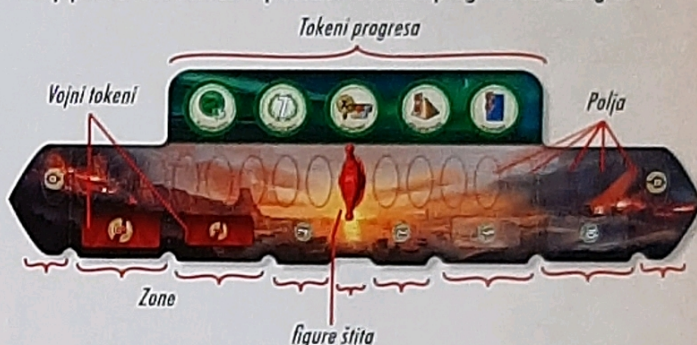
Figura štita

Figura štita pokazuje vojnu premoć jednog grada u odnosu na drugi.



Tabla

Tabla predstavlja pokazatelj vojnog rivaliteta dva grada. Podeljena je u zone (9) i polja (19). Poslednje polje na svakom kraju predstavlja igračev glavni grad. Na njoj se takođe nalaze vojni tokeni i tokeni progresa tokom igre.



Novčići

Novac vam služi za izgradnju građevina, kao i da putem trgovine kupite potrebne resurse. Novac koji ne potrošite do kraja igre čini vašu riznicu, koja će se bodovati na kraju partije.



Kartice doba i gildi

U 7 Wonders Duel-u, sve kartice doba i gildi predstavljaju građevine. Sve građevine se sastoje od imena, efekta i cene izgradnje.



Postoji 7 različitih vrsta građevina, koje lako možete prepoznati po boji kartica.

- **Sirovine (braon kartice),**
ove građevine proizvode resurse:   
- **Obradene sirovine (sive kartice),**
ove građevine proizvode resurse:   
- **Civilne građevine (plave kartice),**
ove građevine na kraju donose poene: 
- **Naučne građevine (zelene kartice),**
ove kartice, pored poena, donose i naučni simbol:   
- **Trgovačke kartice (žute kartice),**
ove građevine donose novac, poene, proizvode resurse i menjaju pravila trgovine.    
- **Vojne građevine (crvene kartice),**
ove kartice povećavaju vašu vojnu moć: 
- **Kartice Gildi (ljubičaste kartice),**
ove kartice donose određen broj poena na kraju, u zavisnosti od različitih kriterijuma

Napomena: Špil trećeg doba ne sadrži sirovine (braon kartice) i obradene sirovine (sive kartice), ali sadrži kartice gildi (ljubičaste kartice).

Cena izgradnje

Cena izgradnje je naznačena ispod zaglavlja kartice. Ukoliko cena nije naznačena, izgradnja građevine je besplatna.

Primer: Lumber Yard je besplatan, Stone Pit košta 1 novčić, Baths zahtevaju 1 kamen da bi se izgradile, Arena zahteva 1 glinu, 1 kamen i 1 drvo.



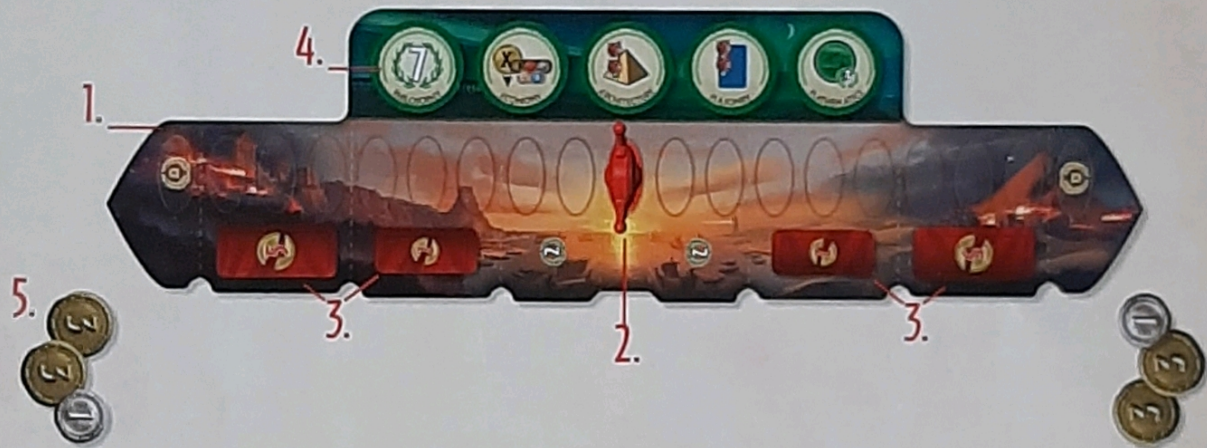
Počev od drugog doba, neke građevine imaju alternativnu cenu, koja predstavlja uslov za besplatnu izgradnju: ako igrač u svom gradu poseduje građevinu sa identičnim simbolom koji se nalazi u ceni izgradnje kartice koju želi da kupi, sama izgradnja je besplatna.

Primer: izgradnja Horse Breeders zahteva jednu glinu i jedno drvo, Ili posedovanje kartice Stable.



PRIPREMA

1. Postavite tablu između 2 igrača, sa leve ili desne strane vašeg stola.
2. Postavite figuru štita na neutralnu poziciju na sredinu table.
3. Postavite 4 vojna tokena na njihove pozicije na tabli.
4. Izmešajte tokene progresa, nasumično odaberite 5 i postavite ih na tablu licem na gore. Vratite ostale u kutiju.
5. Svaki igrač uzima 7 novčića iz banke.



Faza odabira svetskih čuda

- Izaberite ko će igrati prvi.
- Promešajte 12 kartica svetskih čuda.
- Postavite 4 nasumično odabrane kartice svetskih čuda, licem na gore.
- Igrač koji igra prvi bira jedno svetsko čudo.
- Drugi igrač zatim bira 2 kartice.
- Prvi igrač uzima preostalu karticu svetskog čuda.
- Postavite još 4 svetska čuda i ponovite proces selekcije, ali ovaj put počevši od drugog igrača, tako da svaki igrač završi sa po 4 kartice svetskih čuda.

Oba igrača mogu staviti svetska čuda koja su odabrali ispred sebe sa leve strane stola.

Ukoliko je ovo vaša prva partija igre 7 Wonders Duel, zanemarite fazu odabira svetskih čuda i uzmite sledeće kartice:

Prvi igrač:

- the Pyramids
- the Great Lighthouse
- the Temple of Artemis
- the Statue of Zeus

Drugi igrač:

- Circus Maximus
- Piraeus
- the Appian Way
- the Colossus

Jedan špil po dobu

Nasumično iz svakog od 3 špila doba izvucite 3 kartice bez da ih pogledate i vratite ih u kutiju (licem na dole).

Zatim nasumično odaberite 3 kartice gildi i ubacite ih u špil trećeg doba (bez da ste pogledali koje su). Vratite preostale kartice gildi u kutiju.



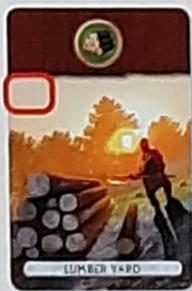
IZGRADNJA U 7 WONDERS DUELU

Tokom igre, gradićete građevine i svetska čuda. Sva svetska čuda i većina građevina imaju cenu iskazanu u resursima. Neke građevine su besplatne, dok druge imaju cenu iskazanu u novčićima. Postoje i građevine koje imaju cenu iskazanu u resursima ali se mogu izgraditi i besplatno (alternativna cena).

Besplatna izgradnja

Neke građevine nemaju cenu i možete ih izgraditi besplatno.

Primer: Izgradnja Lumber Yard-a je besplatna.



Cena iskazana u resursima

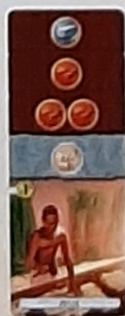
Neke građevine imaju cenu iskazanu u resursima.

Da biste ih izgradili, morate biti u mogućnosti da proizvedete određeni resurs I/ILI da ga kupite od banke poštujući važeća pravila trgovine.

Proizvodnja

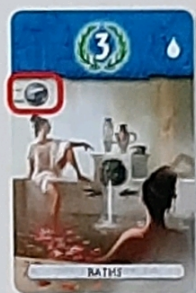
Resurse u gradu proizvode braon, sive, neke žute kartice i neka svetska čuda.

Primer: Dušan proizvodi 1 kamen, 3 gline i 1 papirus u svom gradu.



Ako vaš grad proizvodi sve potrebne resurse za izgradnju neke građevine, onda možete izgraditi tu građevinu.

Primer: Dušan može da izgradi Baths (1 kamen) ili the Garrison (1 gline), pošto njegov grad proizvodi potrebne resurse. Međutim, bez trgovine, ne može da izgradi the Apothecary (1 staklo).



Važna napomena: resursi se ne troše nakon izgradnje. Oni se mogu koristiti svakog poteza u toku igre. Osim u izuzetnim situacijama, broj resursa koje jedan grad može da proizvede neće se nikad smanjivati.

Trgovina

Često ćete želeći da izgradite građevinu za čiju izgradnju vam nedostaje jedan ili više resursa. U tom slučaju, resurse koji vam nedostaju možete kupiti od banke. Cena svakog resursa koji vam nedostaje će varirati tokom partije. Računa se na sledeći način:

CENA = 2 + broj simbola tog resursa koje vaš protivnik proizvodi u svom gradu putem braon ili sivih kartica.

Pojašnjenje

- Cena po kojoj kupujete resurse se uvek računa na osnovu toga šta vaš protivnik proizvodi u svom gradu, ali se novčići plaćaju banci.
- Ne postoji limit koliko resursa možete kupiti u svom potezu.
- Resursi koje proizvode žute kartice i kartice svetskih čuda ne utiču na cenu resursa.
- Neke trgovačke građevine menjaju pravila trgovine i menjaju cenu nekih resursa na 1 novčić.

Primer: Jelena proizvodi 2 kamena preko Quarry-a.

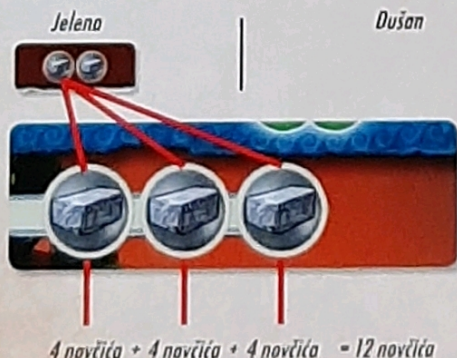
- Ukoliko Dušan želi da kupi kamen, jedan ili više komada, on mora da plati 4 novčića za svaki.
- Ukoliko Jelena treba treći kamen, ona mora da plati 2 novčića pošto Dušan ne proizvodi niti jedan kamen preko svojih braon kartica.



Jelena želi da izgradi the Fortifications, koji ima sledeću cenu: 2 kamena, 1 glina i 1 papirus. U svom gradu proizvodi 2 kamena. Glinu i papirus koji joj nedostaju mora da kupi. Kako njen protivnik Dušan, u svom gradu ima proizvodnju 1 gline, ali ne i papirusa, Jelena mora da plati 5 novčića banci: 3 za glinu (osnovna cena od 2+ 1 dodatni zato što Dušan proizvodi 1 glinu u svom gradu) i 2 za papirus (osnovna cena od 2+ 0 zato što Dušan u svom gradu nema proizvodnju papirusa).



Dušan želi da izgradi the Aqueduct, koji košta 3 kamena. Kako on ne proizvodi niti jedan kamen u svom gradu, mora da plati 12 novčića banci. To je zato što Jelena u svom gradu putem braon kartica proizvodi 2 kamena, pa je cena po kamenu za Dušana 4 (2+2), a njemu su potrebna 3 kamena.



Cena u novčićima

Neke kartice imaju iskazanu cenu u novčićima. Da biste njih izgradili, morate platiti naznačenu sumu novčića banci.

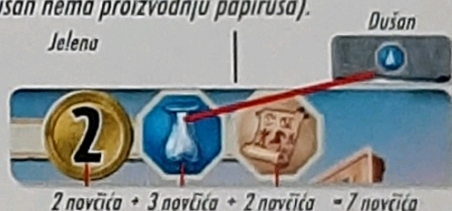
Primer: Izgradnja Scriptorium-a košta 2 novčića, izgradnja Stone Pit-a košta 1 novčić.



Cena u novčićima i u resursima

Neke kartice imaju cenu izraženu u novčićima i u resursima. Da biste izgradili ove kartice morate platiti onoliko novčića koliko je naznačeno na samoj kartici i morate proizvesti odgovarajuće resurse. Ukoliko niste u mogućnosti da proizvedete potrebne resurse, možete ih uvek kupiti putem trgovine (ukoliko imate dovoljno novčića u vašoj riznici).

Primer: Jelena želi da izgradi Caravansery, koji košta 2 novčića, 1 staklo i 1 papirus. Jelena mora da plati ukupno 7 novčića. 2 novčića za cenu karte (u novčićima), 3 novčića za staklo (Dušan proizvodi 1 staklo) i 2 novčića za papirus (Dušan nema proizvodnju papirusa).



Uslov za besplatnu izgradnju (izgradnja u nizu)

Neke građevine na sebi imaju simbol za izgradnju u nizu (bele boje).

Neke građevine iz drugog i trećeg doba će ispod svoje cene u resursima imati i beli simbol koji je povezan sa karticom iz prethodnog doba (alternativna cena izgradnje).

Ukoliko u svom gradu imate karticu koja ima identičan simbol, novu građevinu možete izgraditi besplatno (bez plaćanja resursa).

Primer:

Dušan je izgradio Baths. Tokom drugog doba, može besplatno da izgradi Aqueduct zato što se simbol nalazi na kartici Baths koju već ima u svom gradu.

Jelena je izgradila Palisade-u. Tokom trećeg doba, moći će besplatno da izgradi Fortifications.



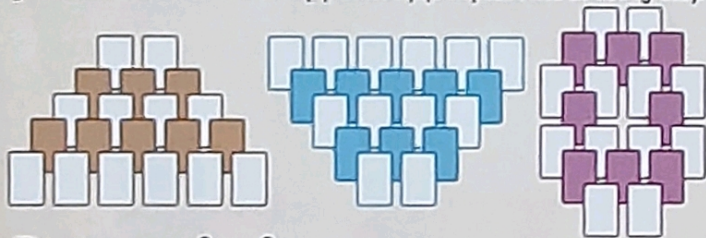
PREGLED IGRE

Igra počinje u prvom dobu, nastavlja se u drugom dobu i završava u trećem dobu. U slučaju da se dogodi nadmoć (vojna ili naučna), igra se odmah završava.

Pregled doba

Pripremanje strukture doba

Na početku svakog doba, promešajte špil kartica koji odgovara tom dobu igre. Zatim kartice posložite na sredini stola između dva igrača po redosledu koji je poseban za svako dobu (pogledajte poslednju stranicu pravila). Pažljivo napravite ovu strukturu od kartica, neke kartice su okrenute licem na gore dok su neke licem na dole (i predstavljaju nepoznanicu za oba igrača).



Potez u igri

U 7 Wonders Duel-u, igrači se smenjuju i igra teče u krug. Prvi igrač počinje prvo dobu. Kada dođete na potez, morate izabrati jednu od "slobodnih" karata koje se nalaze u strukturi tog doba i odigrati je. Pod slobodnom kartom se podrazumeva karta koja nije delimično pokrivena ni jednom drugom kartom. *Primer: the Baths, the Stone Pit, the Lumber Yard, i Scriptorium su slobodne karte. Ostale karte u ovom momentu nisu slobodne.*



Odabranu karticu možete odigrati na tri različita načina:

- 1. Izgradnja građevine
- 2. Prodaja kartice za novčiće
- 3. Izgradnja svetskog čuda

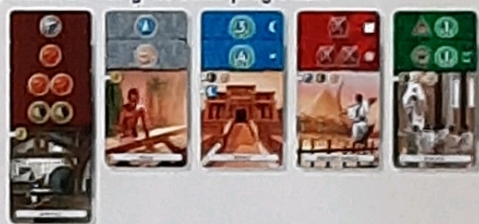
Nakon što ste odigrali svoju karticu, sada morate otkriti (okrenuti licem na gore), sve karte koje su u strukturi doba postale slobodne nakon što ste odigrali kartu. Te karte su sada slobodne.

Napomena:

- *Neka svetska čuda vam pružaju mogućnost da igrate dva poteza za redom. Svoj drugi potez počinjete nakon što ste otkrili karte koje su postale slobodne.*
- *Ovaj efekat ne važi ukoliko igrač odigra takvo svetsko čudo na kraju jednog od doba, kada nema više karata u strukturi tog doba.*

1. Izgradnja građevine

Da biste izgradili odabranu građevinu, plaćate cenu koja piše na kartici i postavljate tu građevinu ispred sebe. Ona je sada deo vašeg grada. Kako igra bude tekla, složite građevine iste boje u kolone ispred sebe. To će vam pomoći da vaš grad bude pregledan.



2. Prodaja kartice za novčiće

Odabranu karticu izbacujete iz igre i uzimate 2 novčića +1 novčić za svaku žutu građevinu koju posedujete u vašem gradu. Novac uzimate iz banke i dodajete u svoju riznicu. Karte koje su izbačene iz igre stavlja se licem na dole pored table za igru. Igrači mogu u svakom momentu da pogledaju šta je sve izbačeno iz igre. *Primer: Jelena prodaje the Aqueduct. Iz banke uzima 4 novčića, pošto u svom gradu poseduje dve žute građevine, Tavern i Clay Reserve.*

Napomena: Nikada ne prodajete kartice koje ste već izgradili i koje čine vaš grad. Uvek prodajete kartice koje su slobodne u strukturi doba koje se igra.



3. Izgradnja svetskog čuda

Plaćate cenu koja piše na kartici svetskog čuda koje ste odabrali da izgradite (ne na kartici koju ste odabrali iz strukture slobodnih karata). Karticu koju ste uzeli delimično podvučete pod karticu svetskog čuda koje ste izgradili. Kartica koju ste odabrali (ne kartica čuda, već kartica iz strukture tog doba) nema nikakav efekat. Ona samo pokazuje da ste izgradili svetsko čudo.

Primer: Dušan uzima slobodnu kartu po svom izboru kako bi izgradio Colossus-a, koji košta 3 gline i 1 staklo. Nakon što je platio cenu Colossus-a (ne kartice koju je uzeo iz strukture doba), on podvlači odabranu karticu, licem na dole ispod desne ivice karte Colossus-a i izvršava efekat koji je naznačen na karti svetskog čuda, a to je da pomera figuru štita 2 polja ka protivniku.



7 svetskih čuda i niti jedno više!

Takom igre je moguće izgraditi 7 svetskih čuda. Onog momenta kada bilo koji od dva igrača izgradi sedmo svetsko čudo, igrač koji još nije izgradio svoje poslednje svetsko čudo, vraća tu kartu u kutiju i ona neće biti odigrana. Drugim rečima, maksimalno će u partiji jedan igrač izgraditi 4 svetska čuda a drugi 3. 7 svetskih čuda i ni jedno više.

Primer: Dušan je upravo izgradio Colossus-a. Sedam svetskih čuda je izgrađeno tokom partije (Jelena je izgradila 4, Dušan 3). Dušan vraća svoje poslednje neizgrađeno svetsko čudo Pyramids u kutiju.



KRAJ DOBA

Doba se završava kada se svih 20 kartica iz strukture odigra.

Nakon toga pripremite strukturu kartica sledećeg doba.

Igrač koji ima slabiju vojsku bira ko će započeti novo doba. Igrač na čijoj strani table se nalazi figura štita ima slabiju vojsku. U situaciji da se figura štita nalazi na sredini table (neutralnom polju), prvog igrača će odabrati onaj igrač koji je odigrao poslednji potez u prošlom dobu.

PREVOD IMENA KARTICA

Prvo doba

Lumber Yard / Drvara	Stable / Stale	Stone Reserve /
Stone Pit / Kamena jama	Garrison / Garnizon	Rezerve kamena
Clay Pool / Basen gline	Palisade / Palisada	Clay Reserve / Rezerva gline
Logging Camp /	Guard Tower / Osmatračnica	Wood Reserve / Rezerva drveta
Kamp za drvošeće	Scriptorium / Skriptorium	Theater / Pozorilište
Quarry / Kamenolom	Workshop / Radionica	Altar / Oltar
Clay Pit / Glinena jama	Pharmacist / Farmaceut	Baths / Banja
Glassworks / Staklana	Apothecary / Apoteka	
Press / Presa za papirus	Tavern / Gastionica	

Drugo doba

Sawmill / Pilana	Archery Range / Streljana	Customs House / Carina
Shelf Quarry / Rudnik kamena	Parade Ground / Trg za paradu	Temple / Hram
Brickyard / Ciglana	School / Škola	Statue / Statua
Glass-blower / Duvaci stakla	Laboratory / Laboratorija	Courthouse / Sadića
Drying Room / Sušara	Dispensary / Dispenser	Aqueduct / Akvadukt
Horse Breeders /	Library / Biblioteka	Rastrum / Govornica
Uzgojivačnica konja	Brewery / Pivara	
Baracks / Barake	Forum / Forum	
Walls / Zidovi	Caravansary / Trgovačka stanica	

Treće doba

Circus / Hipodrom	Observatory / Opservatorija	Pantheon / Panteon
Arsenal / Arsenal	Arena / Arena	Town Hall / Gradska kuća
Siege Workshop /	Chamber of Commerce /	Senate / Senat
Radionica za opasne sprave	Trgovačka komora	Obelisk / Obelisk
Fortifications / Utvrđenja	Port / Luka	
Pretorium / Pretorium	Lighthouse / Svetionik	
Academy / Akademija	Armory / Oružarnica	
University / Univerzitet	Palace / Palata	
Study / Radna soba	Gardens / Vrtovi	

Gilde

Merchants Guild / Gilda trgovaca	Scientists Guild / Gilda naučnika
Shipowners Guild / Gilda brodavlasnika	Moneylenders Guild / Gilda zajmodavaca
Builders Guild / Gilda graditelja	Tacticians Guild / Gilda vojskovođa
Magistrates Guild / Gilda sudija	

VOJSKA

Svaki štit koji se nalazi na vojnim građevinama (**crvene kartice**) ili na svetskim čudima, daje igraču koji ga poseduje mogućnost da odmah pomeri figuru štita za jedno polje na tabli, ka protivničkom gradu. Upravo zbog ovoga, vrlo je verovatno da će se tokom partije figura štita kretati napred-nazad. Kada figura štita uđe u zonu (oivičenu isprekidanim linijama), igrač koji je na potezu realizuje efekat koji je povezan sa odgovarajućim vojnim tokenom koji se nalazi u toj zoni, zatim taj token vraća u kutiju.

Primer: Dušan je izgradio Archery Range, vojnu građevinu koja ima 2 štita. On odmah pomera figuru štita dva polja ka protivničkom glavnom gradu. Kako je figura ušla u novu zonu, realizuje se efekat na odgovarajućem vojnom tokenu. Jelena vraća 2 novčića u banku, a vojni token se vraća u kutiju.

Vojna nadmoć

Ako figura štita dode do poslednjeg polja na table vašeg protivnika (njegovog glavnog grada), partija se odmah završava i vi ste pobednik putem vojne nadmoći.

NAUKA I PROGRES

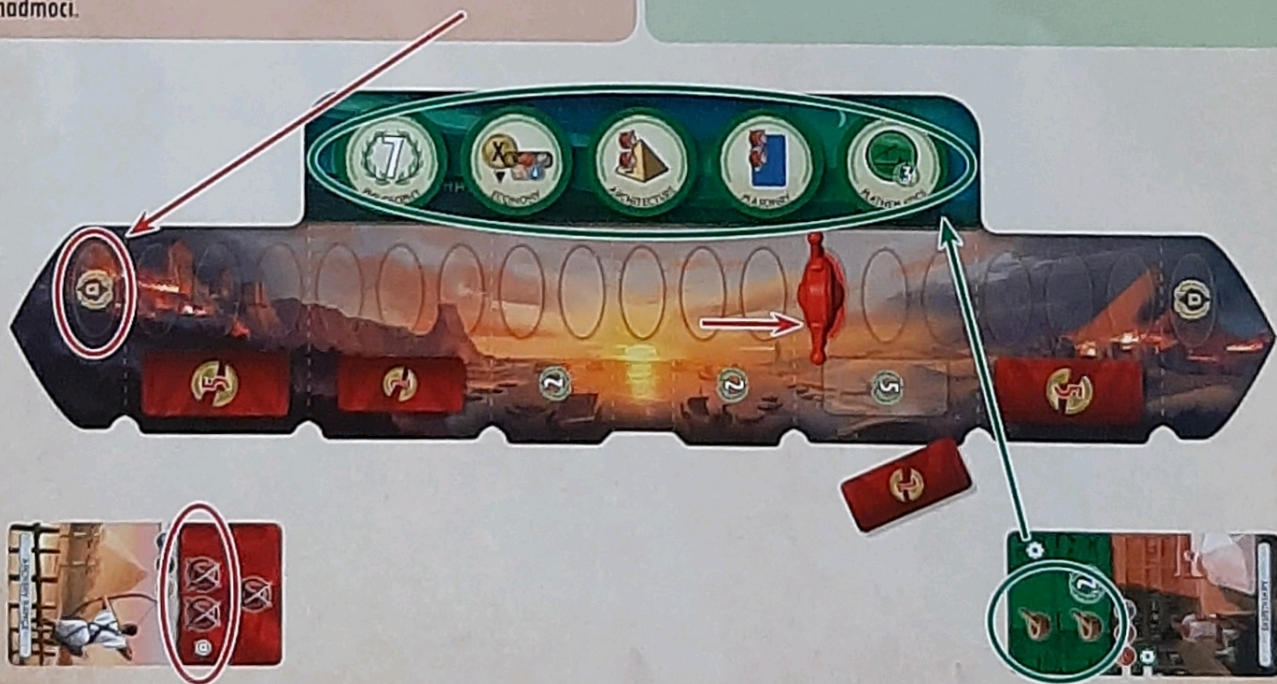
Postoji 7 različitih naučnih simbola u igri.



Svaki put kada skupite par identičnih naučnih simbola, odmah uzimate jedan od tokena progressa sa table. Taj token će biti u vašem gradu do kraja igre. *Napomena: naučni simboli se nalaze na naučnim zgradama (zelene kartice) i na tokenu progressa.*

Naučna nadmoć

Ukoliko u bilo kom momentu igre sakupite 6 različitih naučnih simbola, igra se završava naučnom nadmoći i vi ste pobednik.



KRAJ IGRE I ODREĐIVANJE POBEDNIKA

Igra se završava u slučaju vojne nadmoći, naučne nadmoći ili na kraju trećeg doba.

Građanska pobeda

Ukoliko ni jedan igrač nije pobedio putem vojne ili naučne nadmoći pre kraja trećeg doba, na kraju trećeg doba se sabiraju poeni i igrač sa više poena je pobednik.

Da biste odredili vaše poene na kraju igre saberite sledeće:

- Poene na osnovu vojske (0, 2, 5, ili 10 u zavisnosti od toga gde se nalazi figura štita).
- Poene koje vam donose građevine (plave, zelene, žute, i ljubičaste kartice).
- Poene koje vam donose vaša svetska čuda.
- Poene koje ste ostvarili na osnovu tokena progresu.
- Riznica vašeg grada: svaka 3 novčića vam donose 1 poen.

U slučaju da igrači imaju jednak broj poena kada se sve sabere, pobednik je onaj igrač koji ima više poena u civilnim (plave kartice) građevinama. Ukoliko je i dalje izjednačeno, igrači dele pobedu.

Napomena: Uz igru ste dobili i blok za beleženje rezultata koji vam olakšava sabiranje poena. Takođe, tu ćete imati rezultate partija koje ste odigrali i sa kojima možete biti ponosni!

ZASLUGE

Autori: Antoine Bauza i Bruno Cathala

Ilustracije: Miguel Coimbra

Razvojni tim: "The Sombrero-wearing Belgians" tj. Cédric Caumont i Thomas Provoost

Revizija pravila: Ann Pichot

Prevod na srpski: PM Games

Direktor proizvodnje: Guillaume Pilon

Umetnički direktor: Alexis Vanmeerbeek

Priprema: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Zahvaljujemo:

Autori bi želeli da zahvale svim ljudima koji su pomogli pri testiranju igre; oni su omogućili igri da napreduje i postane ono što jeste. Specijalna zahvalnost za Juliano iz Orange-a i svim Igračima iz La Cafetiere! Repos produkcija bi zahvalila Roju, Žan Lupu, Kristofu, Džefu, Dimitri Perijeru, Ani, Svenu, Elfe i Elpinim momcima, Brižiti, Tibi, tati i mami Triki, Detsu i Martinu, Žan Ivu, Heleni i Tangoju.

7 Wonders Duel is a Repos Production game, published by Sombreros Production.
Phone: +32 471954132 rue des Comédiens, 22
1000 Brussels - Belgium www.rprod.com
© Sombreros production 2015.
All rights reserved.

Srpsko izdanje: PM Games,
Ilije Ognjanovica 4, 21000 Novi Sad

The contents of this game can only be used for purposes of private entertainment.



OPISI SIMBOLA

Vojni tokeni



Oduzimanje 2 ili 5 novčića

Vaš protivnik gubi 2 ili 5 novčića u zavisnosti od tokena i vraća ih u banku. Token se vraća u kutiju. Ukoliko vaš protivnik nema dovoljno novca, izgubi sve što mu je preostalo.

Tokeni Progresa



Poljoprivreda

Odmah uzmite 6 novčića iz banke. Ovaj token vredi 4 poena na kraju igre.



Arhitektura

Sva buduća svetska čuda koja gradite, koštaju vas 2 resursa manje. Sa svakom narednom izgradnjom možete birati na koje će se resurse odnositi ovaj popust.



Ekonomija

Vi dobijate novac koji vaš protivnik potroši na kupovinu resursa prilikom trgovine. Budite oprezni, ovo se odnosi samo na novac koji se troši na resurse, a ne na fiksne novčane iznose koji su deo izgradnje nekih građevina.

Objašnjenje: određene kartice (Stone Reserve, Wood Reserve, Clay Reserve i Customs House) menjaju nabavnu cenu resursa, te vam ovaj token progresu omogućava da dobijete stvaran iznos koji je vaš protivnik potrošio.



Zakon

Ovaj token predstavlja naučni symbol.



Zidarstvo

Sve buduće civilne građevine (plave kartice) koje gradite, koštaju vas 2 resursa manje. Sa svakom narednom izgradnjom možete birati na koje će se resurse odnositi ovaj popust.



Matematika

Na kraju partije osvajate 3 poena za svaki token progresu koji posedujete (uključujući i ovaj token).



Filozofija

Ovaj token vredi 7 poena na kraju igre.



Strategija

Od trenutka kada osvojite ovaj token, sve buduće vojne građevine (crvene kartice) koje napravite dodaju još jedan štit.

Pojasnjenje:

- Ovaj token se ne odnosi na svetska čuda koja imaju simbol štita.
- Ovaj token nema efekta na prethodno izgrađene vojne građevine.



Teologija

Sva svetska čuda koja izgradite u budućnosti imaju "Igrajte ponovo" efekat. Obratite pažnju: Ovo ne utiče na svetska čuda koja već imaju ovaj efekat.



Urbanizam

Odmah uzmite 6 novčića iz banke.

Svaki put kada besplatno izgradite građevinu koristeći opciju građenja u nizu, dobijate 4 novčića.

Kartice prvog, drugog i trećeg doba

Ove kartice proizvode sledeće resurse.

Glina Drvo Kamen

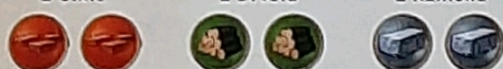


Ove kartice proizvode 2 prikazana resursa.

2 Gline

2 Drveta

2 Kamena



Ove kartice proizvode sledeće resurse.

Staklo Papirus



Ova kartica dodaje prikazan broj poena na kraju igre.



Ova kartica dodaje prikazan broj štitova.

Ova kartica daje prikazan naučni symbol.



Ova kartica menja pravila trgovine za prikazan resurs. Od sledećeg poteza, možete kupiti prikazan resurs iz banke po ceni od 1 novčića po jedinici.



Ova kartica menja pravila trgovine za dva prikazana resursa. Od sledećeg poteza, možete kupiti prikazane resurse iz banke po ceni od 1 novčića po jedinici.

Ova kartica vam omogućuje kupovinu u nizu. Tokom kasnijih doba, moći ćete da gradite građevine besplatno koristeći ove simbole.



Ova kartica svakog poteza proizvodi jedan od prikazanih resursa, po potrebi.

Pojašnjenje: Ova proizvodnja ne utiče na cene prilikom trgovine.



Ova kartica svakog poteza proizvodi jedan od prikazanih resursa, po potrebi.

Pojašnjenje: Ova proizvodnja ne utiče na cene prilikom trgovine.



Prilikom kupovine ove kartice dobijate prikazan broj novčića.



Ova kartica vredi 2 novčića po izgrađenom svetskom čudu u vašem gradu, u momentu njene izgradnje.



Ova kartica vredi 3 novčića za svaku sivu kartu u vašem gradu, prilikom njene izgradnje.



Ova kartica vredi 2 novčića za svaku braon kartu u vašem gradu, prilikom njene izgradnje.



Ova kartica vredi 1 novčić za svaku žutu kartu (uključujući i sebe) u vašem gradu, prilikom njene izgradnje.



Ova kartica vredi 1 novčić za svaku crvenu kartu u vašem gradu, prilikom njene izgradnje.

Napomena: za sve kartice, novčići se uzimaju iz banke samo jednom, u momentu izgradnje građevine.

Kartice gildi



Builders Guild

Na kraju igre, ova kartica vredi 2 poena za svako svetsko čudo izgrađeno u gradu sa najviše svetskih čuda.



Merchants Guild

U trenutku izgradnje, ova kartica vam donosi 1 novčić za svaku žutu karticu grada koji ima najviše žutih kartica. Na kraju igre, ova kartica vredi 1 poen za svaku žutu karticu grada koji ima najviše žutih kartica.



Moneylenders Guild

Na kraju igre, ova kartica vredi 1 poen za svaku 3 novčića u bogatijoj riznici.



Scientists Guild

U trenutku izgradnje, ova kartica vam donosi 1 novčić za svaku zelenu karticu grada koji ima najviše zelenih kartica. Na kraju igre, ova kartica vredi 1 poen za svaku zelenu karticu grada koji ima najviše zelenih kartica.



Magistrates Guild

U trenutku izgradnje, ova kartica vam donosi 1 novčić za svaku plavu karticu grada koji ima najviše plavih kartica. Na kraju igre, ova kartica vredi 1 poen za svaku plavu karticu grada koji ima najviše plavih kartica.



Shipowners Guild

U trenutku izgradnje, ova kartica vam donosi 1 novčić za svaku braon i sivu karticu grada koji ima najviše braon i sivih kartica. Na kraju igre, ova kartica vredi 1 poen za svaku braon i sivu karticu grada koji ima najviše braon i sivih kartica.

Napomena: igrač mora da izabere samo jedan grad za bodovanje obe boje kartica.



Tacticians Guild

U trenutku izgradnje, ova kartica vam donosi 1 novčić za svaku crvenu karticu grada koji ima najviše crvenih kartica. Na kraju igre, ova kartica vredi 1 poen za svaku crvenu karticu grada koji ima najviše crvenih kartica.

Napomena:

- Za sve kartice gildi koje donose novac, novčići se uzimaju iz banke samo jednom, u momentu izgradnje gilde.
- Na kraju igre, grad koji smo odabrali za poene ne mora da bude isti grad koji smo odabrali za novčiće.



Svetska čuda



The Appian Way

Dobijete 3 novčića iz banke.
Vaš protivnik vrati 3 novčića u banku.
Nakon ovoga odigrajte još jedan potez.
Ovo svetsko čudo nosi 3 poena na kraju igre.



Circus Maximus

Izaberite sivu karticu iz protivničkog grada i izbacite je iz igre.
Ovo svetsko čudo dodaje 1 štit.
Ovo svetsko čudo nosi 3 poena na kraju igre.



The Colossus

Ovo svetsko čudo dodaje 2 štita.
Ovo svetsko čudo nosi 3 poena na kraju igre.



The Great Library

Nasumično izvucite 3 tokena progressa od onih koji ne učestvuju u igri.
Izaberite jedan, stavite ga u vaš grad i vratite preostala 2 u karticu.
Ovo svetsko čudo nosi 4 poena na kraju igre.



The Great Lighthouse

Ovo svetsko čudo proizvodi jedan od prikazanih resursa (kamen, glina ili drvo) po potrebi svaki potez.
Pojasnjeno: Ovo proizvodnja ne utiče na cene prilikom trgovine.
Ovo svetsko čudo nosi 4 poena na kraju igre.



The Hanging Gardens

Dobijete 6 novčića iz banke.
Nakon ovoga odigrajte još jedan potez.
Ovo svetsko čudo nosi 3 poena na kraju igre.



The Mausoleum

Pogledajte sve odložene kartice od početka igre i izgradite jednu besplatno, po vašem izboru.
Napomena: Kartice koje ste izbacili prilikom postavljanja igre ne mogu biti vraćene ovim putem.
Ovo svetsko čudo nosi 2 poena na kraju igre.



Piraeus

Ovo svetsko čudo proizvodi jedan od prikazanih resursa (papirus ili staklo) po potrebi svaki potez.
Pojasnjeno: Ovo proizvodnja ne utiče na cene prilikom trgovine.
Nakon ovoga odigrajte još jedan potez.
Ovo svetsko čudo nosi 2 poena na kraju igre.



The Pyramids

Ovo svetsko čudo nosi 9 poena na kraju igre.



The Sphinx

Nakon izgradnje odigrajte još jedan potez.
Ovo svetsko čudo nosi 6 poena na kraju igre.



The Statue of Zeus

Izaberite braon karticu iz protivničkog grada i izbacite je iz igre.
Ovo svetsko čudo dodaje 1 štit.
Ovo svetsko čudo nosi 3 poena na kraju igre.



The Temple of Artemis

Dobijete 12 novčića iz banke.
Nakon ovoga odigrajte još jedan potez.

LISTA KARATA BEZ IZGRADNJE U NIZU (strana 18) • sa mogućnošću izgradnje u nizu (besplatna izgradnja – strana 19)

Prvo doba

LUMBER YARD	
LOGGING CAMP	
CLAY POOL	
CLAY PIT	
QUARRY	
STONE PIT	
CLASSWORKS	
PRESS	
GUARD TOWER	
WORKSHOP	1
APOTHECARY	1
STONE RESERVE	1
CLAY RESERVE	1
WOOD RESERVE	1

Drugo doba

SAWMILL	
BRICKYARD	
SHELL QUARRY	
GLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	
CARAVANSERY	
CUSTOMS HOUSE	
COURTHOUSE	5

Treće doba

ARSENAL	
PRETORIUM	
ACADEMY	3
STUDY	3
CHAMBER OF COMMERCE	5 3
PORT	2 3
ARMORY	1 3
PALACE	7
TOWN HALL	7
OBELISK	5

Gilde

MERCHANTS GUILD	1 1
SHIPOWNERS GUILD	1 1
BUILDERS GUILD	2
MAGISTRATES GUILD	1 1
SCIENTISTS GUILD	1 1
MONEYLENDERS GUILD	3 1
TACTICIANS GUILD	1 1

Prvo doba

Drugo doba

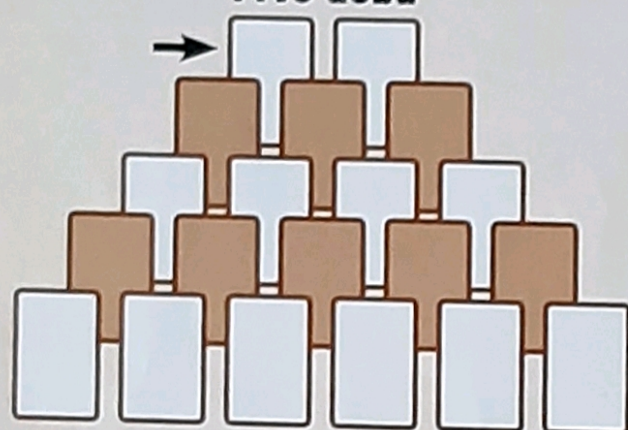
Treće doba



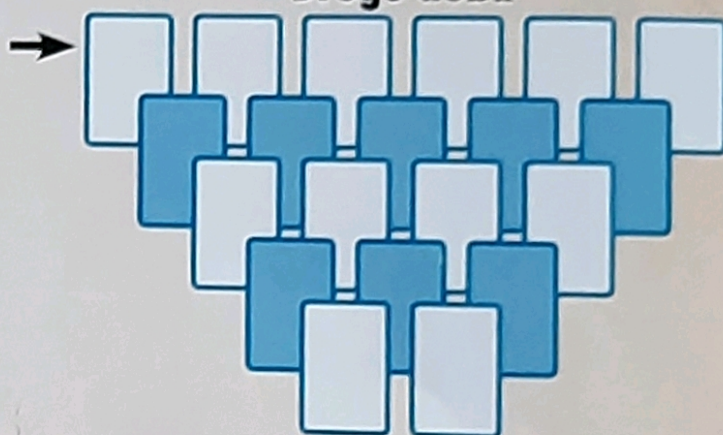
STRUKTURA KARTICA U ZAVISNOSTI OD DOBA

Na početku svakog doba, promešajte špil kartica koji odgovara tom dobu igre.
Zatim posložite 20 kartica na sredinu stola između dva igrača po redosledu koji je poseban za svako doba.
Pažljivo napravite ovu strukturu od kartica, neke kartice su okrenute licem na gore dok su neke licem na dole.
Kako biste olakšali ovu postavku, krenite od označene pozicije. →

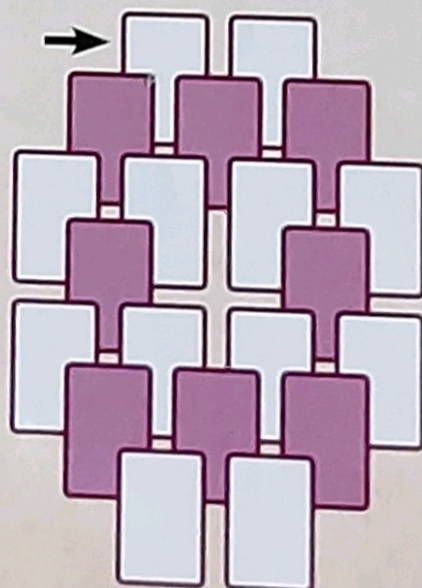
Prvo doba



Drugo doba



Treće doba



Licem na gore



Licem na dole

