

## A Nagy Fal

**Különleges szabály: A Nagy Fal szintjeit a játékos választása szerinti sorrendben építheti fel.**

*Magyarázat: A játékosnak ki kell jelölnie, hogy melyik szintet készül megépíteni, mielőtt a többi játékos felfedi akcióját.*

·A·

**1. szint:** A játékos elvesz 8 érmét a bankból és saját kincstárába helyezi.

**2. szint:** A játék végén a játékos kap egy választása szerinti tudományos szimbólumot.

**3. szint:** A játékos minden konfliktus feloldásánál 2 pajzsot ad saját pajzsaihoz.

**4. szint:** A játékos az aktuális forduló végén választhat egyet a dobott karkártyák közül, és ingyen játékba hozhatja azt.



·B·

**1. szint:** A játékos elvesz 8 érmét a bankból. A két szomszédja 2-2 érmét kap a bankból.

**2. szint:** A játék végén a maszk lemásol egy tudományos szimbólumot az egyik szomszédos városba kijátszott zöld karkártyáról.

*Magyarázat: A játékos olyan szomszédos kártya szimbólumát is lemásolhatja, amely saját városában is megtalálható.*

**3. szint:** Az aktuális Kor végén a játékos nem vesz részt a konfliktus feloldásában. Így a játékos bal oldalán lévő város a jobb oldalán lévő várossal fog szembenézni.

Ezen kívül a csoda tulajdonosán kívül minden játékos 2 érmét fizet a banknak.

**Ha a Cities kiegészítővel játszunk, az a játékos, akinek csak egy érméje maradt, egyszerűen visszaadja azt a bankba, akinek pedig egy sincs, nem szenved el ezt a veszteséget.**

*Magyarázat: Ha a konfliktus feloldásában csak 2 játékos vesz részt, csak egyszer néznek szembe egymással és mindketten csak egy jelzőt kapnak.*



**4. szint:** Ennek a szintnek a segítségével a játékos minden fordulóban kaphat egy választása szerinti nyersanyagot, melyet nem termel a barna vagy szürke karkártyáin, illetve nem a csodája kiinduló nyersanyaga.

*Magyarázat: A sárga, fehér vagy fekete karkártyák által termelt nyersanyagokat nem vesszük figyelembe.*

## Abu Szimbel

*Magyarázat: ehhez a csodához szükség van a Leaders kiegészítőre.*

·A·

**3. szint:** Abban a pillanatban, ahogy megépült ez a szint, a játékosnak ki kell választania egyik korábban kijátszott vezetőjét és képpel lefelé a csoda arra kijelölt helyére kell tennie. A játékos nem használhatja többet a kiválasztott vezető képességét. Cserébe a játék végén a játékos kétszer annyi pontot kap, mint amennyi a vezető költsége.

*Példa: Karcsi megépíti a csoda harmadik szintjét és Archimédeszt a tábla oldalára helyezi. Ezután nem építheti meg többé a zöld karkártyát kedvezményes áron, a játék végén viszont 8 pontot fog kapni érte (4 érme x 2).*



·B·

**1. szint:** Ugyanaz, mint az A oldal 3. szintje.

**2. szint:** Ugyanaz, mint az A oldal 3. szintje.

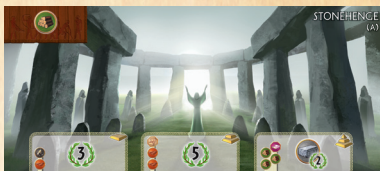




## Stonehenge

·A·

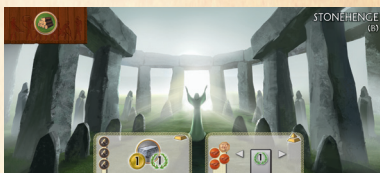
**3. szint:** A játék végén a játékos 2 győzelmi pontot kap minden kő nyersanyag szimbólumért, mely a barna kártyáin látható.



·B·

**1. szint:** Ez a csoda 1 érmét hoz minden kő nyersanyag szimbólumért, mely a megépítése pillanatában a játékos barna kártyáin látható. A játék végén ez a szint 1 győzelmi pontot hoz minden kő nyersanyag szimbólumért, mely a játékos barna kártyáin látható.

**2. szint:** A játékos a játék végén képpel felfelé fordítja azt a kártyát, melyet ennek a szintnek a megépítéséhez használt. Ezután a játékos 1 győzelmi pontot kap minden azal azonos színű kártyáért, mely a szomszédos városokban látható.



*Példa: Betti egy kék kártya segítségével építette meg ezt a szintet. A játék végén felfedi a kártya színét, és 1 győzelmi pontot kap minden kék kártyáért, mely a szomszédos városokban található.*

## Manneken Pis

**Különleges szabály: A Manneken Pis nem termel nyersanyagot, de a játékos 4 extra érmével kezd a játékot.**

·A·

**1. szint:** A játékos a bal oldalon lévő csodatábla első szintjének képességét hajtja végre.

**2. szint:** A játékos a jobb oldalon lévő csodatábla második szintjének képességét hajtja végre.

**3. szint:** A játékos a bal oldalon lévő csodatábla utolsó szintjének képességét hajtja végre.

**Magyarázat:**

-A Manneken Pis szintjeinek költsége azonos a lemásolt szintek költségével.

-A Manneken Pis szintjeinek megépítéséhez nem kell, hogy a lemásolt csodák tulajdonosai is megépítsék azokat.

-Ha a Nagy Fal szomszédos a Manneken Pisszel, a Manneken Pis tulajdonosa döntheti el, hogy melyik szintjét szeretné megépíteni.



·B·

**1. szint:** A játékos 7 érmét kap a bankból, egy extra pajszt kap a konfliktus feloldások során, valamint 7 győzelmi pontot a játék végén.



## GYIK



Ha egy forduló során több játékos szeretne a dobópakliból kártyákat húzni, a sorrend a következő: Halikarnasszosz, a Nagy Fal, Manneken Pis, Salamon és végül a Kurtizánok céhe.