

The background of the page is a misty, green landscape. In the foreground, there are dark, jagged rock formations. In the middle ground, a large, green mountain rises, with a tall, ancient stone tower or spire on its peak. The sky is a pale, hazy green, suggesting a misty or overcast day. The overall tone is mysterious and ancient.

7 WONDERS™ LOST WONDERS

ZASADY GRY



Zawartość:

- 27 plansz Cudów,
- 40 kart do losowania Cudów,
- czerwona karta Dominion,
- 4 żetony dla Wenecji,
- 3 żetony dla Manneken Pis,
- instrukcja.

Plansze Cudów

To nieoficjalne rozszerzenie wprowadza 27 nowych plansz Cudów do wykorzystania podczas rozgrywki w „7 Cudów Świata”. Dzięki niemu gracze otrzymują nowe możliwości przeprowadzenia rozgrywki dzięki łatwiejszym i interesującym planszom dla początkujących oraz wymagającym i unikalnym dla doświadczonych graczy. Każda plansza reprezentuje Cud, który gracz może budować podczas gry. Szczegółowe zasady ich dotyczące zostaną ujęte w dalszej części tej instrukcji.

Żetony Cudów i karta Dominion

Żetony Cudów służą do zaznaczania kart albo Cudów, gdy zostaną one skopiowane. Karta Dominion służy do przekształcenia Żetonów Porażki w symbole Tarcz po wybudowaniu drugiego etapu Cudu Dominion [A].

Przygotowanie gry

Gra toczy się zgodnie z zasadami gry „7 Cudów Świata”. Podczas rozgrywki można użyć dowolnej kombinacji Cudów po uwzględnieniu pewnych uwag wyszczególnionych w rozdziale „Równowaga gry”. Karty do losowania służą do losowego wyboru Cudu dla każdego gracza. Opcjonalnie można pozwolić graczom wylosować po 2 karty i wybrać 1 spośród nich. Gracz, którego Cud może powodować zaburzenia równowagi rozgrywki (opisane na następnej stronie), powinien wylosować inny Cud.

Równowaga gry

Niektóre kombinacje Cudów mogą zaburzyć równowagę rozgrywki, jeśli gracze nie zastosują się do poniższych uwag. Podczas losowania Cudów warto uwzględnić te zasady, aby każdy gracz miał zbliżone szanse i czerpał taką samą przyjemność z rozgrywki.

Uwagi ogólne

Należy unikać grania z 3 lub większą liczbą Cudów posiadających ten sam zasób początkowy.

Nie należy rozpoczynać rozgrywki z 3 lub większą liczbą Cudów, których efekty specjalne dotyczą tego samego koloru kart.

Przykład. Rozgrywka, w której uczestniczą Rhodes, Capua, Helvetia i Sparta, może skończyć się wyścigiem graczy w wystawianiu czerwonych kart.

Uwagi do Manneken Pis [A]

Rozszerzenie „Lost Wonders” nie zostało przystosowane do gry z Cudem „Manneken Pis”. Istnieje kilka uwag, do których należy się stosować, jeśli zdecydujesz się na grę z wykorzystaniem tego Cudu. Strona [A] planszy Manneken Pis umożliwi graczowi skopiowanie efektów etapu Cudów w sąsiadujących miastach. Podczas gry z tym rozszerzeniem należy unikać sąsiedowania z nim niektórych Cudów:

z prawej lub lewej strony: **Atlantyda [B]**, **Brigadoon**, **Chichén Itzá**, **Citadels**, **DoppelWönder**, **Tártaros [B]**, **Paradoks czasowy**, **Uruk**;

z lewej strony: **Dominion [B]**, **Venezia [B]**;

z prawej strony: **Antiócheia [B]**, **Helvetia**, **Petra**.

Uwagi do pozostałych Cudów:

Z powodu nowych zdolności niektórych Cudów może się zdarzyć, że w trakcie gry zabraknie niektórych komponentów. Mając tego świadomość, zalecamy zastosować się do poniższych wytycznych.

- **Atlantyda [B]** umożliwia graczowi dobranie niewykorzystanych kart Gildii. Aby nie zabrakło kart Gildii, należy grać z co najmniej jednym oficjalnym rozszerzeniem albo wykluczyć stronę [B] Atlantis w przypadku gry na więcej niż 5 osób.
- **Beiping [B]** umożliwia graczowi kupowanie żetonów Zwycięstwa. Podczas gry z dodatkiem „Liderzy” („Leaders”), należy usunąć lidera ALEXANDER. Liczba żetonów Zwycięstwa jest zamierzonym ogranicznikiem dla tego Cudu. Należy zabronić graczom rozmieniać żetony Zwycięstwa (jeden 3-punktowy żeton na trzy 1-punktowe i odwrotnie).
- **Brigadoon** nie może być używany w wariantcie gry zespołowej ani w grze na mniej niż 4 osoby.
- **DoppelWönder** jest zaprojektowany specjalnie do gry w wariantcie gry zespołowej.
- **Helvetia [B]** nie powinna być używana w wariantcie gry zespołowej.
- **Itháké** może brać udział tylko w grze z nieoficjalnym rozszerzeniem „Myths”.
- **Nomádes** nie powinno być używane podczas gry, w której bierze udział Manneken Pis lub Venezia [B], ani w grze na mniej niż 4 osoby.
- **Rapa Nui** jest zaprojektowany specjalnie do gry w wariantcie zespołowym.
- **Venezia [B]** nie powinna mieć następujących sąsiadów: Citadels, Chichén Itzá [B], DoppelWönder, Manneken Pis, Temporal Paradox, Tártaros [B].
- **Persepolis [B]** umożliwia graczowi dobranie nieużywanych kart Miasta. W celu zapewnienia odpowiedniej liczby nieużywanych kart należy grać z Persepolis [B] w nie więcej niż 7 osób.

Autorzy i podziękowania

Ogromne podziękowania dla Antoine Bauzy i Repos Production za wspieranie nas w wydaniu rozszerzenia „Lost Wonders”.

Opracowanie: Shima Tetsuo, Tom Hazel, Kenneth Stuart

Wsparcie: Shima Tetsuo, Tom Hazel, Kenneth Stuart, Scot Eaton, Robert Masson, Bob le Marrant

Testerzy: nie jesteśmy w stanie wymienić wszystkich, którzy testowali z nami ten dodatek, chcemy jednak podziękować naszym przyjaciołom i tym wszystkim, którzy wspierali nas przy jego tworzeniu.

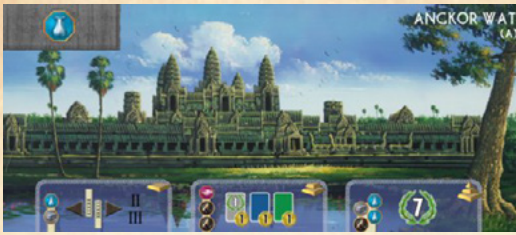
Edycja: Shawn Weitzel

Tłumaczenie na język polski: Paweł Pawlak (morris@elysium.pl)

Korekta tłumaczenia: zespół Rebel

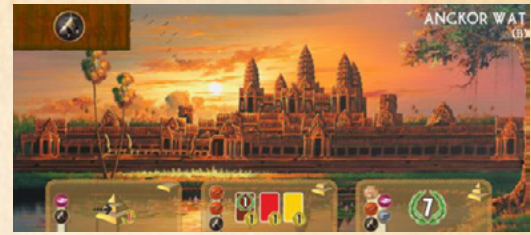
7 Wonders jest grą REPOS PRODUCTION - www.rprod.com

Te materiały mogą służyć tylko do prywatnego użytku i nie mogą być odsprzedawane.



Angkor Wat

- Pierwszy etap umożliwia graczowi zbudowanie raz na Erę za darmo budowli przez powiązanie z budowlą już obecną w sąsiadującym mieście.
- Drugi etap w momencie wybudowania jest wart 1 monetę za każdą szarą, niebieską i zieloną kartę obecną w mieście gracza oraz na zakończenie gry 1 punkt zwycięstwa za każdą szarą kartę w mieście gracza.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.



Angkor Wat

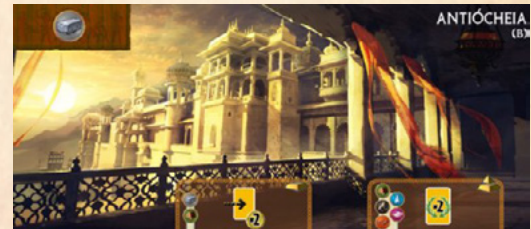
- Po zbudowaniu każdego etapu tego Cudu (z pierwszym włącznie) każdy z przeciwników wpłaca do banku 1 monetę.
- Drugi etap w momencie wybudowania wart jest 1 monetę za każdą brązową, czerwoną i żółtą kartę obecną w mieście gracza oraz na zakończenie gry 1 punkt zwycięstwa za każdą brązową kartę w mieście gracza.
- Trzeci etap wart jest 7 punktów zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Gracze wpłacają pieniądze do banku po zakończeniu wszystkich akcji w kolejce, w której został wybudowany etap tego Cudu. Gracz, który nie ma monet, nic nie wpłaca. Podczas gry z dodatkiem „Miasta” należy stosować zasady zaciągania długów.



Antiochia

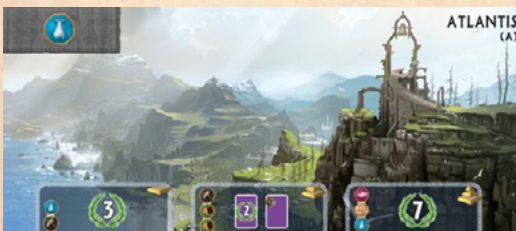
- Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.
- Drugi jest wart 5 monet w momencie wybudowania oraz na zakończenie gry 1 punkt zwycięstwa za każdą żółtą kartę w mieście gracza.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.



Antiochia

- Pierwszy etap od momentu jego wybudowania podwaja liczbę monet, które gracz uzyskuje z każdej zbudowanej żółtej karty.
- Drugi etap na zakończenie gry podwaja liczbę punktów zwycięstwa, które gracz uzyskuje za każdą żółtą kartę w swoim mieście.

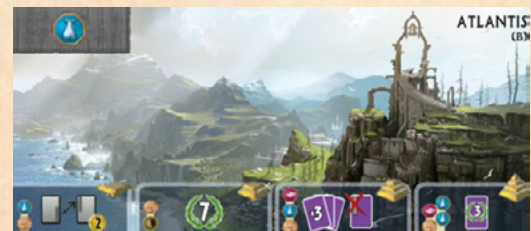
Wyjaśnienie. Żółta karta, która normalnie dawałaby 3 monety, daje 6 monet, jeśli wybudowany został pierwszy etap Cudu. Żółta karta normalnie warta 4 punkty zwycięstwa jest warta 8 punktów, jeśli został wybudowany drugi etap Cudu.



Atlantyda

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.
- Drugi etap umożliwia graczowi budowanie fioletowych kart z pominięciem 1 surowca z ich normalnego kosztu oraz na zakończenie gry jest wart 2 punkty zwycięstwa za każdą fioletową kartę w mieście gracza.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.

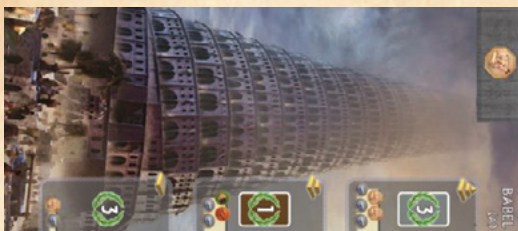
Wyjaśnienie. Gracz wybiera, który zasób chce pominąć w momencie budowania fioletowej karty.



Atlantyda

- Pierwszy etap daje graczowi 2 monety za każdą kartę wybudowaną za darmo przez powiązanie.
- Drugi etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.
- Trzeci etap umożliwia graczowi wzięcie do ręki 3 nieużywanych w grze fioletowych kart i wybudowanie za darmo jednej z nich.
- Czwarty etap na zakończenie gry jest wart 3 punkty zwycięstwa za każdą fioletową kartę w mieście gracza.

Wyjaśnienie. Darmowa fioletowa karta nie może zostać użyta do wybudowania etapu Cudu. Pozostałe niewykorzystane karty należy odłożyć z powrotem do pudełka.



Wieża Babel

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.
- Drugi etap na zakończenie gry jest wart 1 punkt zwycięstwa za każdą brązową kartę wybudowaną w mieście gracza.
- Trzeci etap na zakończenie gry jest wart 3 punkty zwycięstwa za każdą szarą kartę wybudowaną w mieście gracza.



Wieża Babel

- Pierwszy etap na zakończenie gry jest wart 5 punktów zwycięstwa minus liczba szarych kart wybudowanych w mieście gracza.
- Drugi etap na zakończenie gry jest wart 7 punktów zwycięstwa minus liczba brązowych kart wybudowanych w mieście gracza.
- Trzeci etap na zakończenie gry jest wart 9 punktów zwycięstwa minus liczba szarych i brązowych kart wybudowanych w mieście gracza.
- Czwarty etap na zakończenie gry jest wart 11 punktów zwycięstwa minus liczba szarych i brązowych kart wybudowanych w mieście gracza.



Pekin

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.
- Drugi etap umożliwia graczowi zakup surowców od dowolnego gracza za 1 monetę.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Drugi etap jest podobny do karty Handlu i Targowiska; ich efekty nie kumulują się, lecz nadal można wybudować te karty.



Pekin

- Pierwszy etap jest wart 6 monet.
- Drugi etap umożliwia graczowi zakup surowców od dowolnego gracza za 2 monety.
- Trzeci etap umożliwia graczowi raz na turę po zagranie karty wymianę 2 niewykorzystanych surowców Gliny na 1-punktowy zeton Zwycięstwa.
- Czwarty etap umożliwia graczowi raz na turę po zagranie karty wymianę 1 monety i dwóch 1-punktowych zetonów Zwycięstwa na 3-punktowy zeton Zwycięstwa.
- Piąty etap jest wart 5 Tarcz.

Wyjaśnienie. Gracz może wymienić Glinę, która została kupiona od niego pod warunkiem, że on sam jej nie wykorzystał. Gracz nie może wymienić surowców na zeton Zwycięstwa, jeśli nie ma ich w banku. Gracz może wykonać akcje z drugiego i trzeciego etapu Cudu w tej samej kolejce, jeśli posiada wystarczającą liczbę znaczników.



Brigadoon

Brigadoon jest małą szkocką wioską, która raz na 100 lat wyłania się z górskich mgieł tylko na jeden dzień. Brigadoon wprowadza do gry nową cechę: Znikanie. Kiedy wybuduje się etap ze Znikaniem, „Brigadoon” znika i nie uczestniczy w działaniach pomiędzy graczami. Gdy Brigadoon znika, jego sąsiedzi sąsiadują ze sobą. Brigadoon pojawia się ponownie po wybudowaniu etapu bez Znikania.

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.
- Drugi etap jest wart 7 punktów zwycięstwa i Brigadoon znika.
- Trzeci etap jest wart 5 punktów zwycięstwa i Brigadoon się pojawia.

Wyjaśnienie. Sąsiedzi Brigadoonu mogą handlować ze sobą, kiedy Brigadoon zniknie. Gdy Brigadoon jest niewidoczny, nie ma sąsiadów – nie może więc handlować, rozpatrywać konfliktów zbrojnych, nie działają także karty „Brigadoonu” wskazujące na sąsiadów – jest on rozpatrywany tak, jakby był w grze sam, a jego sąsiedzi rozpatrywani tak, jakby byli obok siebie.



Brigadoon

- Pierwszy etap raz na turę umożliwia graczowi kupno dowolnego surowca wpłacając do banku 1 monetę i Brigadoon znika.
- Drugi etap jest wart 5 punktów Zwycięstwa i Brigadoon się pojawia.
- Trzeci etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa i Brigadoon znika.
- Czwarty etap jest wart 10 punktów Zwycięstwa i Brigadoon się pojawia.



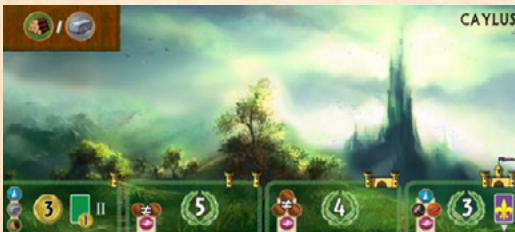
Capua

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa.
- Drugi etap jest wart 6 punktów Zwycięstwa.
- Trzeci etap jest wart 3 Tarcze.



Capua

- Pierwszy etap powoduje, że każde sąsiednie miasto otrzymuje 2 (zamiast 1) Żetony Porażki w przypadku przegranej z miastem Capua.
- Drugi etap jest wart 5 punktów Zwycięstwa.
- Trzeci etap na zakończenie gry jest wart 1 punkt zwycięstwa za każdą Tarczę w mieście gracza.



Caylus

- Pierwszy etap jest wart 3 monety. Dodatkowo w dowolnym momencie w trakcie II Ery gracz może wziąć z banku 1 monetę za każdą zieloną kartę w swoim mieście.
- Drugi etap jest wart 5 punktów Zwycięstwa.
- Trzeci etap jest wart 4 punkty Zwycięstwa.
- Czwarty etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa oraz zapewnia względy Króla. Królewskie względy powodują, że wszystkie wybudowane przez gracza fioletowe karty rozpatruje się tak, jakby posiadały również strzałkę skierowaną na ich właściciela.

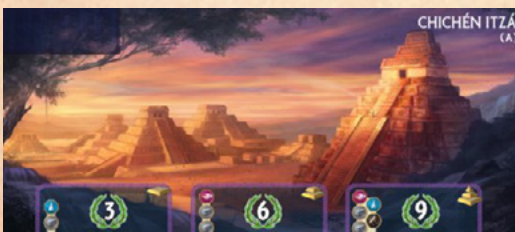
Wyjaśnienie. ♣ oznacza różne surowce podstawowe (brązowe). Zielone karty należy podliczyć podczas pobierania za nie monet, a nie w momencie wybudowania etapu Cudu. Królewskie względy powodują, że w trakcie podliczania punktów za Gildie oprócz podliczania sąsiadujących miast gracz podlicza także swoje karty lub żetony.



Caylus

Bonusy za etapy na tej stronie są identyczne do bonusów na stronie (A). Grafika przedstawia limitowaną edycję gry Caylus.

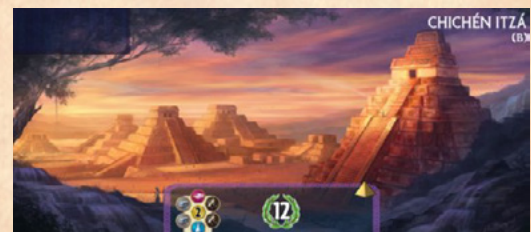
Wyjaśnienie. ♣ oznacza różne surowce podstawowe (brązowe). Brązowa kostka oznacza Drewno, szara kostka oznacza Kamień, niebieska kostka oznacza Szkło, różowa kostka oznacza Tkaninę, żółta kostka oznacza Rudę, czerwona kostka oznacza Glinę, biała kostka oznacza dowolny surowiec.



Chichén Itzá

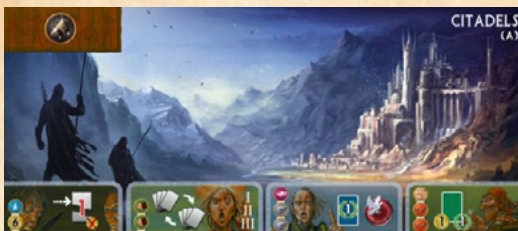
Miasto nie produkuje początkowych surowców.

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa.
- Drugi etap jest wart 6 punktów Zwycięstwa.
- Trzeci etap jest wart 9 punktów zwycięstwa.



Chichén Itzá

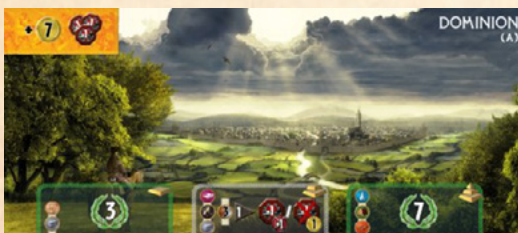
- Pierwszy i jedyny etap Cudu jest wart 12 punktów Zwycięstwa.



Cytadela

Etapy Cudu mogą być budowane w dowolnej kolejności.

- Pierwszy etap w następnej turze zmusza wszystkich pozostałych graczy do odrzucenia wybranej karty bez pobrania 3 monet z banku (*Zabójca*).
- Drugi etap umożliwia graczowi raz na Erę przed wybraniem karty wymianę wszystkich kart na ręce z kartami z ręki innego gracza (*Magik*).
- Trzeci etap dodaje Żeton Dyplomacji i na zakończenie gry jest wart 1 punkt zwycięstwa za każdą niebieską kartę w mieście gracza (*Biskup*).
- Czwarty etap jest wart 1 monetę za każdą już wybudowaną zieloną kartę w mieście gracza oraz na zakończenie gry 1 punkt zwycięstwa za każdą wybudowaną zieloną kartę w mieście gracza (*Kupiec*).



Królestwo Dominion

Dominion nie posiada początkowych surowców. Zamiast tego gracz rozpoczyna grę z 7 dodatkowymi monetami i 3 Żetonami Porażki (symbolizują one 7 Miedzaków i 3 Posiadłości).

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa (*Powiat*).
- Drugi etap raz na turę po zagranie karty umożliwia graczowi wymianę 3 nieużytych surowców, aby rozpatrywać 1 Żeton Porażki jako 1 Tarczę albo odrzucić Żeton Porażki i dobrać z banku 1 monetę.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów Zwycięstwa.

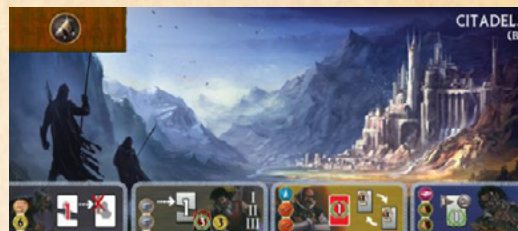
Wyjaśnienie. Gracz musi wymienić surowce, których nie wykorzystał podczas tury. Gracz może wymienić surowce, które zostały od niego kupione pod warunkiem, że on sam ich nie użył. Żeton Porażki rozpatrywany jako Tarcza wciąż liczy się jako -1 punkt Zwycięstwa i nie może być później odrzucony. Takie żetony należy położyć na karcie „Dominion”, aby zaznaczyć, że dają Tarcze.



Duplikat Cudu

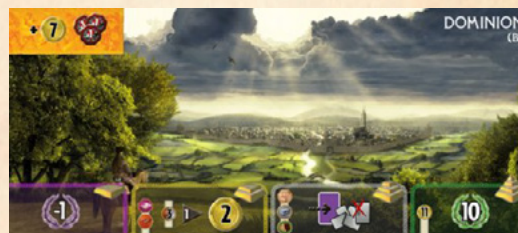
DoppelWönder powinien być używany tylko w wariantcie gry zespołowej wprowadzonym przez dodatek „Miasta”.

DoppelWönder zachowuje się jak duplikat Cudu posiadanego przez partnera gracza: ma te same zasoby początkowe, te same etapy budowy Cudu, i te same koszty. Strona [A] DoppelWönder powinna być używana, gdy Cud partnera ma nie więcej niż 3 etapy budowy.



Cytadela

- Pierwszy etap zmusza wszystkich pozostałych graczy do odrzucenia 1 z niewybranych liderów i umożliwia graczowi natychmiastowe wystawienie jednego z nich za darmo (*Czarodziejka*).
- Drugi etap raz na Erę umożliwia graczowi odrzucenie karty w celu uzyskania 3 monet i 3-punktowego żetonu Zwycięstwa (*Nawigator*). *Wyjaśnienie. Gracz otrzymuje tylko 3 monety, a nie 3 dodatkowe monety za odrzucenie karty.*
- Trzeci etap na zakończenie gry jest wart 1 punkt Zwycięstwa za każdą czerwoną kartę w mieście gracza i umożliwia graczowi natychmiastową zamianę 1 karty ze swojego miasta na kartę z miasta innego gracza. Zamieniane karty muszą mieć taką samą liczbę surowców jako koszt. Karty kosztujące monety nie mogą być zamieniane (*Dyplomata*). *Wyjaśnienie. Gracz może nie dokonywać zamiany, jeśli jednak to robi, to inny gracz nie może odmówić.*
- Czwarty etap raz na turę umożliwia graczowi umieszczenie 1 monety na dowolnej karcie w swoim mieście. Na zakończenie gry każda karta, na której leży moneta, jest warta 1 dodatkowy punkt Zwycięstwa. Monety położone na kartach nie mogą być już wykorzystane w inny sposób (*Artysta*).



Królestwo Dominion

- Pierwszy etap jest wart -1 punkt Zwycięstwa (*Klątwa*).
- Drugi etap umożliwia graczowi wymianę 3 nieużytych surowców na 2 monety z banku raz na turę po zagranie karty (*Srebrnik*).
- Trzeci etap umożliwia graczowi za każdym razem, gdy wybuduje fioletową kartę, przejrzanie wszystkich odrzuconych do tej pory kart i wybudowanie jednej z nich za darmo.
- Czwarty etap jest wart 10 punktów Zwycięstwa (*Kolonja*).

Wyjaśnienie. Gracz musi wymienić surowce, których nie wykorzystał podczas tury. Gracz może wymienić surowce, które zostały od niego kupione pod warunkiem, że on sam ich nie użył. Gracz przegląda stos kart odrzuconych na zakończenie każdej tury, w której wybudował fioletową kartę po tym, gdy wszyscy gracze odrzucili karty (jeśli takie były w tej turze).



Duplikat Cudu

Strona [B] DoppelWönder działa podobnie do strony [A] z tą różnicą, że powinna być używana, gdy Cud partnera ma co najmniej 4 etapy budowy.



El Dorado

El Dorado nie produkuje początkowych surowców. Zamiast tego gracz rozpoczyna grę z dodatkowymi 12 monetami.

- Pierwszy etap jest wart 6 monet i na zakończenie gry gracz traci 2 punkty zwycięstwa za każdą niebieską kartę w jego mieście.
- Drugi etap daje graczowi 3 monety za każdą żółtą kartę, którą od tego momentu wybuduje.
- Trzeci etap na zakończenie gry jest wart 1 dodatkowy punkt Zwycięstwa za każde 3 posiadane monety.

Wyjaśnienie. Jeśli zostanie wybudowany trzeci etap Cudu, to gracz otrzymuje 2 punkty Zwycięstwa (zamiast jednego) za każde 3 monety.

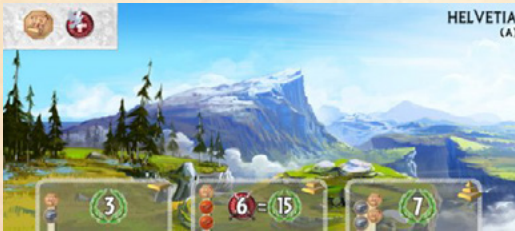


El Dorado

El Dorado nie produkuje początkowych surowców. Zamiast tego każdy gracz otrzymuje z banku 1 monetę za każdym razem, gdy właściciel El Dorado zagrywa kartę (wybuduje budowlę).

- Pierwszy etap daje graczowi 3 monety za każde wystawienie budowli przez powiązanie.
- Drugi etap jest wart 12 monet i każdy z sąsiadów El Dorado otrzymuje z banku 4 monety.
- Trzeci etap jest wart 16 monet.

Wyjaśnienie. Gracze otrzymują 1 monetę tylko wtedy, gdy w mieście El Dorado zostanie wystawiona budowla. Monety nie przysługują za wybudowanie przez gracza etapu Cudu albo gdy gracz odrzuci kartę.

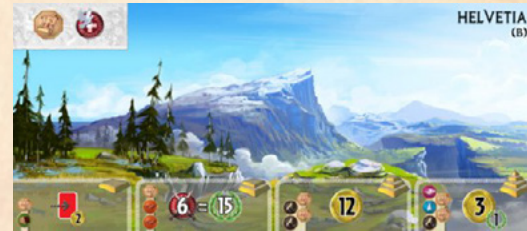


Helwecja

Helwecja posiada stałe żeton Dyplomacji i jest wyłączona ze wszystkich konfliktów zbrojnych.

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa.
- Drugi etap jest wart 15 punktów Zwycięstwa jest na zakończenie gry, jeśli w mieście gracza znajduje się co najmniej 6 Tarcz.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów Zwycięstwa.

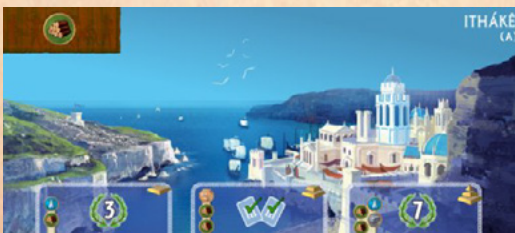
Wyjaśnienie. 15 punktów za drugi etap Cudu może być podliczone tylko raz, dlatego nie ma potrzeby budowania więcej niż 6 wymaganych Tarcz.



Helwecja

- Pierwszy etap daje graczowi 2 monety za każdą wybudowaną do tej pory czerwoną kartę.
- Drugi etap jest wart 15 punktów Zwycięstwa, jeśli na zakończenie gry w mieście gracza znajduje się co najmniej 6 Tarcz.
- Trzeci etap jest wart 12 monet.
- Czwarty etap na koniec gry jest wart 1 dodatkowy punkt Zwycięstwa za każde 3 posiadane monety.

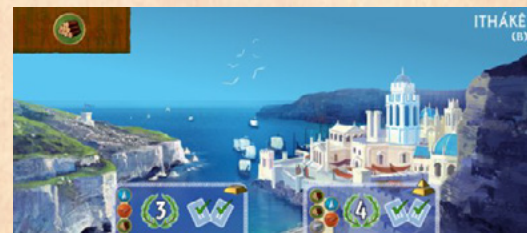
Wyjaśnienie. 15 punktów za drugi etap Cudu może być podliczone tylko raz, dlatego nie ma potrzeby budowania więcej niż 6 wymaganych Tarcz. Jeśli zostanie wybudowany czwarty etap Cudu, to gracz otrzymuje 2 punkty Zwycięstwa (zamiast jednego) za każde 3 monety.



Itaka

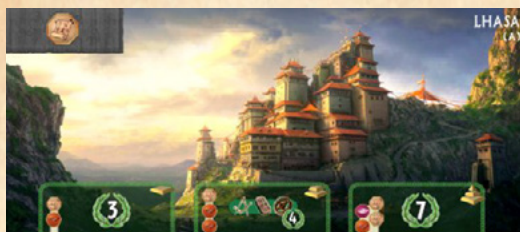
Itaháke wymaga do gry nieoficjalnego rozszerzenia Mity (Myths).

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa.
- Drugi etap umożliwia graczowi użycie 2 (zamiast jednej) kart Mitów w III Erze.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów Zwycięstwa.



Itaka

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa i umożliwia graczowi użycie 2 (zamiast 1) kart Mitów w II Erze.
- Drugi etap jest wart 4 punkty Zwycięstwa i umożliwia graczowi użycie 2 (zamiast 1) kart Mitów w III Erze.



Lhasa

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa.
- Drugi etap jest wart 4 dodatkowe punkty Zwycięstwa za każdą grupę 3 różnych symboli naukowych.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów Zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Jeśli wybudowany jest drugi etap, to na zakończenie gry gracz otrzymuje 11 (zamiast 7) punktów Zwycięstwa za każdy pełen zestaw symboli naukowych.

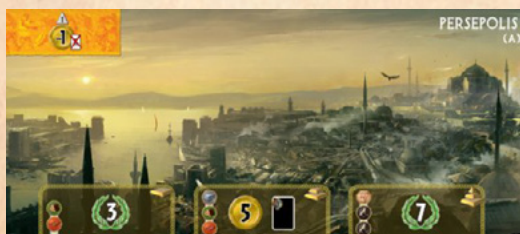


Nomadzi

Nomades wprowadza nowy mechanizm do gry: Wędrówkę. Po wybudowaniu etapu z Wędrówką gracz może przenieść planszę swojego Cudu pomiędzy 2 plansze dowolnie wybranych graczy sąsiadujących ze sobą. Dzięki Wędrówce gracz może sobie wybrać nowych sąsiadów.

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa.
- Drugi etap umożliwia Wędrówkę.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów Zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Po wybudowaniu drugiego etapu Cudu gracz może natychmiast wziąć wszystkie swoje karty, żetony i monety, i wraz z nimi przenieść swój Cud w inne miejsce pomiędzy dwoma wybranymi graczami sąsiadującymi ze sobą. Gracz nie musi odbywać Wędrówki, jeśli nie chce.

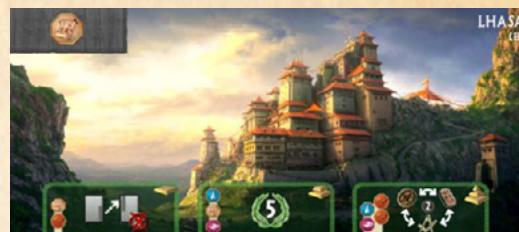


Persepolis

Persepolis nie posiada początkowych surowców. Zamiast tego gracz otrzymuje stały rabat w wysokości 1 monety na zakupy z banku (oprócz opłaty za wystawienie lidera).

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa.
- Drugi etap jest wart 5 monet oraz umożliwia graczowi budowanie czarnych kart z pominięciem 1 surowca (ale nie monety) z ich kosztu.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów Zwycięstwa.

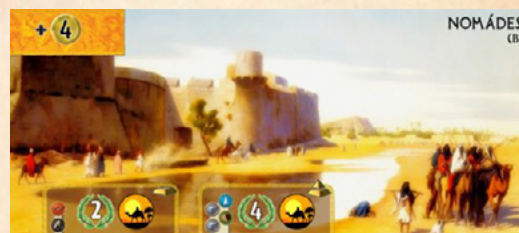
Wyjaśnienie. W momencie budowania czarnej karty gracz decyduje, który surowiec z kosztu karty chce pominąć.



Lhasa

- Po wybudowaniu pierwszego etapu gracz może odrzucić 1 Żeton Porażki za każdym razem, gdy buduje kartę przez powiązanie.
- Drugi etap jest wart 5 punktów Zwycięstwa.
- Trzeci etap na zakończenie gry umożliwia graczowi przekształcenie do 2 symboli naukowych w dowolne inne symbole naukowe.

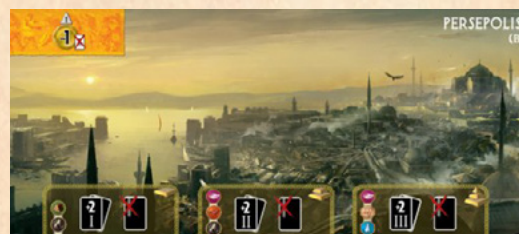
Przykład. W Lhasie gracz wybudował 6 budowli naukowych z 3 Kołami i 3 Tablicami oraz ukończył 3 etap Cudu. Gracz może zatem przekształcić 2 Koła w Tablicę i Cyrkiel, albo 1 Koło i 1 Tablicę w 2 Cyrkle. Dopuszczalna jest dowolna kombinacja 1 lub 2 przekształceń.



Nomadzi

- Pierwszy etap jest wart 2 punkty Zwycięstwa i umożliwia Wędrówkę.
- Drugi etap jest wart 4 punkty Zwycięstwa i umożliwia Wędrówkę.

Wyjaśnienie. Po wybudowaniu etapu Cudu gracz może natychmiast wziąć wszystkie swoje karty, żetony i monety, i wraz z nimi przenieść swój Cud w inne miejsce pomiędzy dwoma wybranymi graczami sąsiadującymi ze sobą. Gracz nie musi odbywać Wędrówki, jeśli nie chce.



Persepolis

- Pierwszy etap umożliwia graczowi natychmiastowe dobranie na rękę 2 nieużywanych czarnych kart I Ery i wybudowanie jednej z nich za darmo.
- Drugi etap umożliwia graczowi natychmiastowe dobranie na rękę 2 nieużywanych czarnych kart II Ery i wybudowanie jednej z nich za darmo.
- Trzeci etap umożliwia graczowi natychmiastowe dobranie na rękę 2 nieużywanych czarnych kart z III Ery i wybudowanie jednej z nich za darmo.

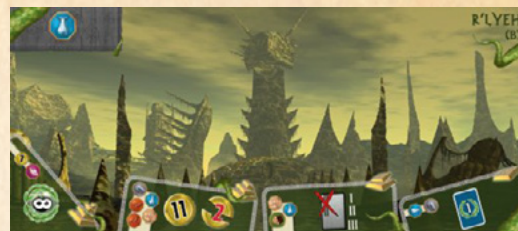
Wyjaśnienie. Darmowa karta nie może zostać użyta do zbudowania etapu Cudu. Karty, które nie zostały wybrane, należy odłożyć z powrotem do pudełka.



R'lyeh

- Pierwszy etap jest wart 1 punkt Zwycięstwa.
- Drugi etap daje wszystkim graczom 6 monet.
- Trzeci etap jest wart 14 punktów Zwycięstwa; wszyscy pozostali gracze muszą wpłacić do banku 6 monet.

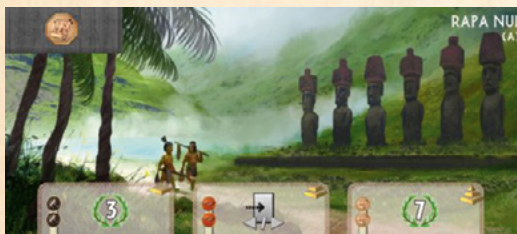
Wyjaśnienie. Gracz, który w momencie wybudowania trzeciego etapu ma mniej niż 6 monet, wpłaca do banku tyle, ile ma. Podczas gry z dodatkiem „Miasta” należy zastosować zasadę zaciągania długów.



R'lyeh

- Pierwszy etap na zakończenie gry jest wart 1 punkt Zwycięstwa za każdą niebieską kartę w mieście gracza.
- Drugi etap raz na Erę umożliwia graczowi wybudowanie dowolnej karty za darmo.
- Trzeci etap jest wart 11 monet; wszyscy pozostali gracze muszą wpłacić do banku 2 monety.
- Czwarty etap jest wart 8 punktów Zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Gracz, który w momencie wybudowania trzeciego etapu ma mniej niż 2 monety, wpłaca do banku tyle, ile ma. Podczas gry z dodatkiem „Miasta” należy zastosować zasadę zaciągania długów.



Rapa Nui

Rapa Nui używa się tylko w grze zespołowej (dodatek „Miasta”). Rapa Nui wprowadza nowy mechanizm gry: Partnerstwo. Właściciel Rapa Nui po wybudowaniu etapu Cudu z Partnerstwem zagrywa do miasta partnera kartę, którą wybudował ten etap Cudu. Następnie zaznacza swój etap Cudu jako wybudowany, używając do tego nieużytej karty do losowania Cudów.

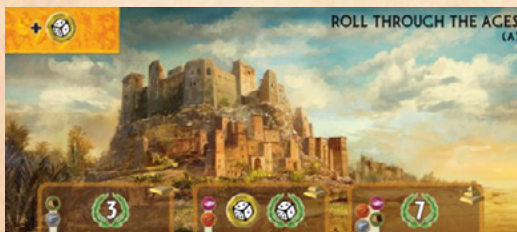
- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa.
- Drugi etap to Partnerstwo.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów Zwycięstwa.

Wyjaśnienie. W Partnerstwie może być użyta dowolna karta, która normalnie może być użyta do wybudowania etapu Cudu. Tę kartę buduje się za darmo w mieście partnera. Karta ta nie może posłużyć do wybudowania etapu Cudu w jego mieście.



Rapa Nui

- Pierwszy etap jest wart 2 punkty Zwycięstwa i jest Partnerstwem.
- Drugi etap jest wart 1 punkt Zwycięstwa i jest Partnerstwem.
- Trzeci etap to Partnerstwo.



Poprzez Wieki

Roll Through The Ages (RTTA) do gry wymaga zwykłej sześciociennej kostki. RTTA nie produkuje początkowych surowców; zamiast tego gracz rzuca kostką i rozpoczyna grę z tyloma dodatkowymi monetami, ile wypadło na kostce.

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty Zwycięstwa.
- Drugi etap wymaga dwóch rzutów kostką. Gracz otrzymuje tyle monet, ile wyrzuci za pierwszym razem i tyle punktów Zwycięstwa, ile wyrzuci za drugim razem.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów Zwycięstwa.



Poprzez Wieki

- Każdy etap Cudu (z pierwszym włącznie) jest wart 1 Tarczę po jego wybudowaniu.
- Drugi etap w każdej turze zapewnia graczowi jeden z 4 wskazanych surowców (Drewno, Kamień, Glinę albo Tkaninę).
- Trzeci etap wymaga 2 rzutów kostką. Gracz otrzymuje tyle monet, ile wyrzuci za pierwszym razem i tyle punktów Zwycięstwa, ile wyrzuci za drugim razem.

Wyjaśnienie. Surowce produkowane przez drugi etap Cudu nie mogą zostać kupione przez sąsiadujące miasta.



Sparta

Sparta nie posiada początkowych surowców. Zamiast tego gracz otrzymuje na starcie pół Tarczy.

- Pierwszy etap raz na turę umożliwia graczowi wyprodukowanie 1 dodatkowego surowca spośród tych, które produkuje na brązowych albo szarych kartach w swoim mieście.
- Drugi etap jest wart 5 punktów zwycięstwa.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Dodatkowa połowa tarczy zapewnia Sparcie zwycięstwo w przypadku remisu podczas rozstrzygnięcia konfliktów zbrojnych.



Sparta

- Pierwszy etap od tej pory daje graczowi 1 Żeton Porażki za każdym razem, gdy wybuduje kartę przez powiązanie.
- Drugi etap jest wart 1 punkt zwycięstwa za każdy Żeton Zwycięstwa w mieście gracza na zakończenie gry.
- Trzeci etap umożliwia graczowi natychmiastowe odrzucenie 4 Żetonów Porażki i dobranie dwóch 5-punktowych żetonów Zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Dodatkowa połowa tarczy daje Sparcie zwycięstwo w przypadku remisu podczas rozstrzygnięcia konfliktów zbrojnych. Gracz może wybudować kartę, płacąc jej koszt, zamiast korzystać z powiązania – uniknie w ten sposób dobrania Żetonu Porażki.



Tartar

Etapy Cudu są darmowe, lecz aby uzyskać z nich korzyści, trzeba je budować kartami z określonej Ery.

- Pierwszy etap jest wart 2 punkty zwycięstwa.
- Drugi etap jest wart 4 punkty zwycięstwa, a wszyscy pozostali gracze muszą zapłacić do banku 1 monetę.
- Trzeci etap jest wart 6 punktów zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Każdy etap Cudu może być wybudowany kartą z dowolnej Ery, lecz korzyści płynące z ich budowy można uzyskać tylko przy użyciu kart z określonej Ery. Gracz, który w momencie wybudowania drugiego etapu nie ma monet, nic nie wpłaca do banku. Podczas gry z rozszerzeniem „Miasta” należy stosować zasady zaciągania długów.



Tartar

Etapy Cudu są darmowe, lecz aby uzyskać z nich korzyści, trzeba je budować kartami z III Ery. Wszystkie etapy Cudu są warte 6 punktów Zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Każdy etap Cudu może być wybudowany kartą z dowolnej Ery, lecz korzyści płynące z ich budowy można uzyskać tylko przy użyciu kart III Ery.



Paradoks czasowy

Paradoks czasowy nie produkuje początkowych surowców. Zamiast tego gracz otrzymuje 1 Żeton Porażki na początku gry.

Po zbudowaniu tego Cudu gracz dobiera 3 nieużywane karty do losowania Cudów i wybiera jedną z nich, po czym zastępuje Paradoks czasowy planszą [A] nowo wybranego Cudu. Kartę, która posłużyła do wybudowania Cudu Paradoks czasowy, umieszcza się pod pierwszym etapem nowego Cudu.

Wyjaśnienie. Gracz zachowuje wszystkie karty i żetony, które posiada w momencie wybudowania Cudu. Nowo wybrany Cud wejdzie do gry z już wybudowanym pierwszym etapem. Gracz od razu otrzymuje startowy bonus z nowego Cudu oraz to, co zapewnia wybudowany pierwszy etap nowego Cudu.



Paradoks czasowy

Strona [B] działa podobnie do strony [A] z tą różnicą, że podczas podmiany na nowy Cud gracz może wybrać tę stronę nowego Cudu, która mu bardziej odpowiada ([A] albo [B]).



Uruk

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.
- Drugi etap jest wart 5 punktów zwycięstwa, a wszyscy gracze otrzymują po 3 monety.
- Trzeci etap jest wart 8 punktów zwycięstwa.

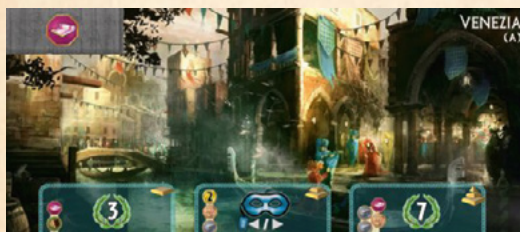
Wyjaśnienie. Niebieskie symbole na planszy Cudu oznaczają, że dana właściwość dotyczy wszystkich graczy.



Uruk

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa, a wszyscy gracze otrzymują po 2 monety.
- Drugi etap jest wart 5 punktów zwycięstwa, a wszyscy gracze odrzucają po 1 Żeton Porażki.
- Trzeci etap jest wart 8 punktów zwycięstwa i daje wszystkim graczom możliwość zagrania ostatniej karty Ery zamiast odrzucenia jej.

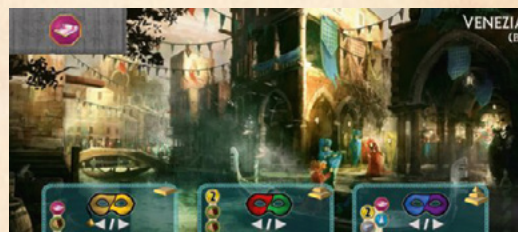
Wyjaśnienie. Niebieskie symbole na planszy Cudu oznaczają, że dana właściwość dotyczy wszystkich graczy. Gracz, który nie posiada Żetonów Porażki, nie odrzuca w momencie wybudowania 2. etapu tego Cudu. Ostatnia karta Ery może być wyłożona po zapłaceniu jej kosztu, odrzucona dla 3 monet lub użyta do zbudowania etapu Cudu.



Wenecja

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.
- Drugi etap umożliwia graczowi skopiowanie efektu karty z II Ery znajdującej się w jednym z sąsiadujących miast.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.

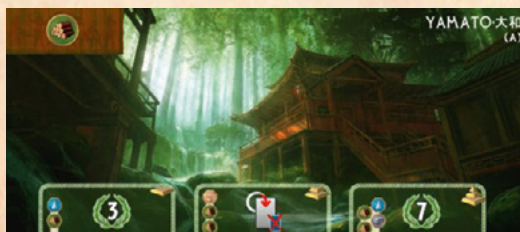
Wyjaśnienie. Gracz wybiera, którą kartę z II Ery chce skopiować, dopiero po tym, gdy w tej turze zostaną wykonane wszystkie akcje. Kopiowaniu podlega tylko efekt zapewniany przez kartę; nie można kopiować powiązań, a skopiowana karta nie jest doliczana podczas sumowania liczby kart danego koloru.



Wenecja

- Pierwszy etap umożliwia graczowi skopiowanie efektu pierwszego etapu Cudu z jednego z sąsiadujących miast (jeśli w sąsiednim mieście ten etap został wybudowany) albo skopiowanie efektu 1 żółtej karty znajdującej się w jednym z sąsiadujących miast.
- Drugi etap umożliwia skopiowanie efektu 1 czerwonej albo zielonej karty znajdującej się w jednym z sąsiadujących miast.
- Trzeci etap umożliwia skopiowanie efektu 1 niebieskiej albo fioletowej karty znajdującej się w jednym z sąsiadujących miast.

Wyjaśnienie. Gracz wybiera, który Cud albo kartę chce skopiować, dopiero po tym, gdy w tej turze zostaną wykonane wszystkie akcje. Kopiowaniu podlega tylko efekt zapewniany przez kartę; nie można kopiować powiązań, a skopiowana karta nie jest doliczana podczas sumowania liczby kart danego koloru.

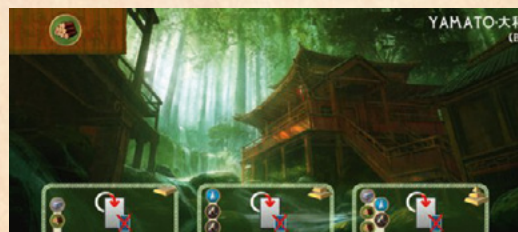


Yamato

Yamato wprowadza nowy mechanizm – Niewidzialność. Po wybudowaniu etapu zapewniającego Niewidzialność, gracz może w dowolnym momencie odwrócić awerssem do góry kartę użytą do budowy tego etapu. Od tego momentu graczowi przysługują korzyści płynące z tej karty i może jej użyć do budowy z powiązaniem. Karta jest traktowana jak bezbarwna i korzyści z niej płynące nie mogą być użyte ani skopiowane przez sąsiadujące miasta. Jeśli do budowy etapu zapewniającego Niewidzialność została użyta niebieska karta, to nie można jej odwrócić.

- Pierwszy etap jest wart 3 punkty zwycięstwa.
- Drugi etap zapewnia Niewidzialność.
- Trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.

Wyjaśnienie. Odwrócona karta z Niewidzialnością jest traktowana jakby była wybudowana w mieście gracza z tą różnicą, że tylko jej właściciel może czerpać z niej korzyści. Gracz może użyć niebieskiej karty do wybudowania etapu Cudu zapewniającego Niewidzialność, lecz nie będzie mógł jej później odwrócić.



Yamato

Wszystkie etapu Cudu zapewniają Niewidzialność.

Opis symboli

Autor: Falantrius

wersja polska: Paweł Pawlak (morris@elysium.pl)

Surowce

Większość miast na starcie produkuje surowce podstawowe:



Glina



Ruda



Kamień



Drewno



Dowolny

albo dobra:



Szkło



Tkanina



Papirus



Dobra

albo przynoszą inne korzyści.

Miasto może w ogóle nie produkować początkowych surowców.



Miasto produkuje jeden z dwóch surowców w każdej turze. Gracz wybiera, który z tych surowców chce wykorzystać (nie może wybrać obu jednocześnie).



Na początku gry miasto zapewnia graczowi dodatkową przewagę albo utrudnienie. Na przykład na początku gry należy wziąć Żeton Porażki.



Miasto w każdej kolejce zapewnia graczowi jednorazowy rabat wynoszący 1 monetę podczas transakcji z Bankiem – nie dotyczy to wystawiania lidera.



Miasto oferuje specjalną właściwość w każdej turze (zgodnie z opisem planszy Cudu w instrukcji).

Etapy Cudu – podstawowe



Etap Cudu jest wart określoną liczbę punktów Zwycięstwa.



Gracz otrzymuje określoną liczbę Tarcz.



Gracz pobiera z banku wskazaną liczbę monet. Jeśli liczbą jest niebieska, to WSZYSCY gracze pobierają określoną liczbę monet z Banku.



Każdy gracz (oprócz tego, który wybudował ten etap Cudu) musi wpłacić do Banku wskazaną liczbę monet. W przypadku gry z dodatkiem „Miasta” należy zastosować reguły zaciągania Długu.



Jeśli etap Cudu posiada taką strzałkę, oznacza to „Za każdym razem, gdy gracz robi to, na co wskazuje strzałka, dzieje się to, co przedstawia ikona znajdująca się po prawej stronie”. Na przykład, jeśli strzałka wskazuje na żółtą kartę z umieszczoną ikoną monety z napisem „x2”, to oznacza „Za każdym razem, gdy gracz zagra żółtą kartę, otrzymuje dwukrotną liczbę monet, którą ta karta zapewniałaby w normalnych okolicznościach”.



2

Jeśli etap Cudu posiada kartę z ikoną w prawym dolnym rogu, to oznacza „Po wybudowaniu tego etapu za każdą kartę o danym kolorze w mieście gracz otrzymuje to, co przedstawia ikona”. Na przykład, jeśli jest to szara karta z ikoną monety z napisem „2”, to gracz otrzyma z Banku 2 monety za każdą szarą kartę, którą ma w swoim mieście w momencie wybudowania tego etapu Cudu.



Gracz otrzymuje na zakończenie gry wskazaną liczbę punktów zwycięstwa za każdą kartę określonego koloru, którą posiada w swoim mieście. Na przykład, jeśli karta jest szara, to etap Cudu jest wart na zakończenie gry wskazaną liczbę punktów zwycięstwa pomnożoną przez liczbę szarych kart w mieście gracza.

Etapy Cudu – karty



Gracz może przejrzeć wszystkie odrzucone od początku gry karty, wybrać jedną z nich i wybudować ją za darmo.



Gracz (albo WSZYSCY gracze, jeśli znaczniki są niebieskie) może zagrać ostatnią kartę w Erze, zamiast ją odrzucać. Zagranie obejmuje wybudowanie jej (po zapłaceniu kosztu), odrzucenie w celu pobrania 3 monet, albo wybudowanie kolejnego etapu Cudu.



Gracz może użyć 2 (zamiast 1) kart Mitów we wskazanej Erze (wymagane jest rozszerzenie „Myths”).



Gracz może wybudować czarne karty z pominięciem 1 surowca z kosztu. Gracz wybiera, który surowiec chce pominąć.



Gracz otrzymuje to, co przedstawia ikona umieszczona w prawym dolnym rogu, za każdym razem, gdy wystawi budowlę przez powiązanie. Gracz może w ten sposób otrzymać monety z banku, Żeton Porażki itp. (w zależności od tego, co przedstawia ikona).



Gracz może dobrać na rękę określoną liczbę nieużywanych (pozostałych w pudełku) kart danego koloru i wybudować jedną z nich za darmo. Niewybrane karty należy odłożyć z powrotem do pudełka. Tak wybrana karta nie może posłużyć do wybudowania etapu Cudu.



W II i III Erze gracz może za darmo wystawić budowlę przez powiązanie z jedną z budowli znajdującą się w jednym z sąsiadujących miast.

Etapy Cudu – militarne



Gracz na zakończenie gry otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą tarczę znajdującą się w jego mieście.



Gracz otrzymuje żeton Dyplomacji. Na zakończenie bieżącej Ery gracz odrzuca ten żeton i nie bierze udziału w żadnych konfliktach zbrojnych. W związku z tym oba miasta sąsiadujące z graczem walczą pomiędzy sobą. Gracz nie może zachować tego żetonu na przyszłość – musi go odrzucić na zakończenie bieżącej Ery.



Za każdym razem, gdy sąsiadujące miasto przegra konflikt z graczem, otrzymuje 2 żetony Porażki (zamiast 1).



Gracz otrzyma 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każdy żeton Zwycięstwa w swoim mieście na zakończenie gry.



Gracz może odrzucić 4 żetony Porażki i pobrać dwa 5-punktowe żetony Zwycięstwa.



Gracz może odrzucić żeton Porażki (jeśli przekreślenie jest czerwone). Jeśli przekreślenie jest niebieskie, to każdy gracz może odrzucić żeton Porażki.

Etapy Cudu – etapy konstrukcji



Za każdym razem, gdy gracz wybuduje etap Cudu dzieje się to, co przedstawia ikona w prawym dolnym rogu. Jeśli jest to Tarcza, to gracz otrzymuje 1 Tarczę za ukończony etap Cudu. Jeśli jest to moneta, gracz otrzymuje określoną liczbę monet za ukończony etap Cudu. Jeśli moneta jest przełamana z **czerveną** liczbą, to każdy z pozostałych graczy wpłaca do Banku określoną liczbę monet. W przypadku gry z dodatkiem „Miasta” należy zastosować reguły zaciągania Długu.

Etapy Cudu – surowce



Etap Cudu w każdej turze produkuje jeden ze wskazanych surowców (wybrany przez gracza). Te surowce nie mogą być kupione przez miasta sąsiadujące z graczem.



Gracz może kupić określone surowce od sąsiadujących miast po obniżonej cenie (1 moneta zamiast 2).



Raz na turę gracz może wpłacić do Banku 1 monetę, aby uzyskać jeden ze wskazanych surowców.



Gracz może kupić dowolny zasób od dowolnego gracza za wskazaną liczbę monet.

Etapy Cudu – naukowe



Gracz otrzymuje dodatkowo wybrany przez siebie jeden z określonych symboli naukowych. Gracz wybiera symbol bezpośrednio przed podliczeniem punktów, a nie w momencie wybudowania etapu Cudu.



Gracz na zakończenie gry otrzymuje dodatkowe 4 punkty zwycięstwa za każdy zestaw symboli naukowych. Dzięki temu każdy zestaw jest wart 11 punktów zwycięstwa zamiast 7.



Gracz może przemienić nie więcej niż 2 symbole naukowe w inne. Przemiana następuje bezpośrednio przed podliczeniem punktów, a nie w momencie wybudowania etapu Cudu.

Etapy Cudu – pozostałe



Ten efekt jest podobny do działania białej maski z dodatku „Miasta”, która kopiuje symbole naukowe z sąsiadujących miast. Gracz umieszcza żeton w sąsiadującym mieście na dowolnej karcie, która pasuje kolorem do jednego z dwóch kolorów maski. Kopiovaniu podlega tylko efekt przynoszony przez kartę; nie można skopiować powiązań, a skopiowana karta nie jest podliczana podczas sumowania liczby kart danego koloru przy podliczaniu końcowym. Jeśli maska posiada wstążkę, należy zajrzeć do opisu miasta w instrukcji i zastosować się do zawartych tam poleceń.

Gracz może natychmiast przestawić swoje miasto w dowolne miejsce pomiędzy dwoma innymi Cudami, przenosząc ze sobą wszystkie wybudowane karty. Gracz może zdecydować, że nie przestawia swojego miasta.



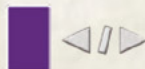
Gracz dobiera na rękę 3 spośród nieużywanych kart Cudów i wybiera z nich nowy Cud. Następnie zamienia aktualny Cud na wybrany, wybierając wskazaną stronę. Na przykład jeśli wskazana jest tylko strona A, gracz musi użyć strony A nowego Cudu. Karta, która posłużyła do budowy tego etapu, jest umieszczana pod pierwszym etapem nowego Cudu.



Gracz, który buduje ten etap Cudu, wystawia w mieście swojego partnera kartę, której użył do wybudowania tego etapu, a do zaznaczenia wybudowanego etapu używa jednej z kart do losowania Cudów. Cuda z takim działaniem mogą brać udział tylko w wariantcie gry zespołowej.



Jeśli na zakończenie gry gracz ma co najmniej 6 Tarcz w swoim mieście, to otrzymuje 15 punktów zwycięstwa.



Gracz może na zakończenie gry skopiować efekt wybranej przez siebie Gildii wybudowanej w jednym z sąsiednich miast.



Gracz może w dowolnej chwili odwrócić rysunkiem do góry kartę użytą do zbudowania tego etapu Cudu (pod warunkiem, że nie jest to niebieska karta). Od momentu odwrócenia gracz może korzystać z właściwości tej karty oraz może jej użyć do budowy z powiązaniem. Karta jest traktowana jak bezbarwna i nie może być skopiowana przez sąsiadujących graczy.



Raz w każdej turze (po zagranii karty) gracz może wymienić dwa nieużywane surowce Gliny na 1-punktowy żeton Zwycięstwa.



Raz w każdej turze (po zagranii karty) gracz może wymienić 1 monetę i dwa 1-punktowe żetony Zwycięstwa na 3-punktowy żeton Zwycięstwa.



Gracz na zakończenie gry otrzymuje wskazaną liczbę punktów zwycięstwa pomniejszoną o liczbę kart określonego koloru w swoim mieście. Na przykład, jeśli jest to „7 punktów zwycięstwa – brązowa karta”, to na zakończenie gry gracz otrzyma 7 punktów minus liczba brązowych kart, które wybudował w swoim mieście. Na przykład, jeśli ma 4 brązowe karty to otrzyma 3 punkty zwycięstwa.



Gracz na zakończenie gry otrzyma 1 punkt zwycięstwa za każde 3 monety, które posiada. Oznacza to, że w sumie otrzyma po 2 punkty zwycięstwa za każde 3 posiadane monety (zob. zasady podstawowe).



Gracz o trzymuje z banku tyle monet, ile wskazuje liczba na środkowej monecie. Każdy z jego sąsiadów otrzymuje tyle monet, ile wskazuje liczba na odpowiedniej bocznej monecie.



Etap Cudu zawierający „chmury” sprawia, że miasto przestaje być widoczne dla sąsiadów i nie bierze udziału w handlu, konfliktach zbrojnych ani innych zdarzeniach dotyczących wszystkich graczy. Miasto pojawia się ponownie po wybudowaniu etapu, który nie zawiera „chmur”.