

# 7 WONDERS™ DUEL

PRAVIDLA

Antoine Bauza & Bruno Cathala



„Dle začátku nepoznáte, jak to skončí.“

Hérodotos

### Vítejte ve hře 7 Divů světa Duel!

7 Divů světa Duel je hrou pro 2 hráče odehrávající se ve světě herního bestselleru 7 Divů světa.

Využívá některé z hlavních mechanik svého staršího bratra, ale také nabízí nové výzvy a hlavně je přizpůsobena hře jeden na jednoho.



## OBSAH HRY

- 1 herní deska
- 23 karet I. epochy
- 23 karet II. epochy
- 20 karet III. epochy
- 7 karet cechů
- 12 karet divů
- 4 vojenské žetony
- 10 žetonů pokroku
- 1 figurka konfliktu
- 31 mincí (14 hodnoty 1, 10 hodnoty 3 a 7 hodnoty 6)
- 1 zápisník skóre
- 1 pravidla
- 1 popis symbolů a ikon

## PŘEHLED A CÍL HRY

Ve hře 7 Divů světa Duel vede každý z hráčů svou civilizaci a staví budovy a Divy. Všechny budovy a Divy postavené hráčem jsou dohromady nazývány „město“.

Hra trvá po dobu tří epoch, kdy v každé z epoch se hraje s jedním ze tří balíčků karet (nejdříve karty I. epochy, poté karty II. epochy a nakonec karty III. epochy). Každá z karet představuje budovu.

Hra probíhá v každé epoše obdobně, kdy každý z hráčů má v každé epoše možnost zahrát přibližně 10 karet, aby získal mince, posílil svou armádu, vynalézal vědecké objevy a rozvíjel své město.

Ve hře 7 Divů světa Duel jsou 3 způsoby, jak zvítězit: vojenská nadvláda, vědecká nadvláda a civilní vítězství.

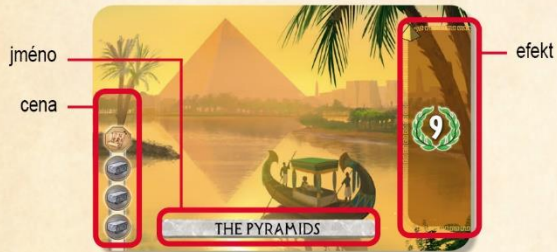
Vojenská a vědecká nadvláda může nastat kdykoliv ve hře a ihned hru ukončí. Pokud na konci třetí epochy nikdo z hráčů prozatím nevyhrál, hráči si sečtou své vítězné body a hráč s vyšším skóre se stává vítězem hry.



## KOMPONENTY HRY

### Karta Divu

Každá z velkých karet představuje starověký Div. Každá karta Divu se skládá ze jména, ceny za stavbu a efektu.



### Herní deska

Herní deska představuje vojenské soupeření mezi dvěma městy. Je rozdělena do 19 polí v 9 zónách. Poslední pole na obou koncích představuje hráčovo hlavní město. Na desce jsou také umístěny vojenské žetony a žetony pokroku, které jsou během hry dostupné.



### Vojenské žetony

Vojenské žetony představují výhody, které město získá nad svým soupeřem vojenskou převahou.



### Žetony pokroku

Žetony pokroku představují efekty, které můžete využít po získání dvojic stejných vědeckých symbolů.



### Mince

Mince umožňují stavbu budov a zakoupení surovin díky obchodování. Pokladnice, tedy nashromážděné mince, také na konci hry přinášejí zisk vítězných bodů.



### Figurka konfliktu

Figurka konfliktu označuje na herní desce vojenskou převahu jednoho města nad druhým.



## Karta cechu a epochy

Ve hře 7 Divů světa Duel všechny karty cechů a epoch představují budovy. Karty budov se skládají ze jména, efektu a ceny za stavbu.



Ve hře je 7 různých druhů budov, které lehce rozlišíte dle barvy okraje.

### - Základní suroviny (hnědé karty),

tyto budovy produkují suroviny:



### - Opracované suroviny (šedé karty),

tyto budovy produkují suroviny:



### - Civilní budovy (modré karty),

tyto budovy přinášejí zisk vítězných bodů:



### - Vědecké budovy (zelené karty),

tyto budovy umožňují získat vítězné body a poskytují symboly vědy:



### - Obchodní budovy (žluté karty),

tyto budovy přinášejí zisk mincí, produkují suroviny, mění podmínky obchodování a někdy poskytují vítězné body.

### - Vojenské budovy (červené karty),

tyto budovy navyšují vojenskou sílu:



### - Cechy (fialové karty),

tyto budovy umožňují získat vítězné body na základě určitých podmínek.

Poznámka: Balíček karet III. epochy neobsahuje žádné základní suroviny (hnědé karty) nebo opracované suroviny (šedé karty), avšak obsahuje karty cechů (fialové karty).

## Cena karet

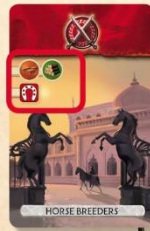
Oblast pod barevným pruhem na kartách epoch zobrazuje cenu za stavbu. Pokud je prázdná, tak je budova zdarma a její stavba nevyžaduje žádnou surovinu.

Příklad: Skladiště dřeva (Lumber Yard) je zdarma, Kamenolom (Stone Pit) stojí 1 minci, Lázně (Baths) vyžadují 1 kámen a Aréna (Arena) vyžaduje 1 jíl, 1 kámen a 1 dřevo.



Počínaje II. epochou některé budovy zobrazují jak cenu za stavbu, tak podmínku pro stavbu zdarma: pokud hráč dříve postavil budovu označenou symbolem v oblasti ceny, stavba zdarma.

Příklad: stavba Chovatelů koní (Horse Breeders) vyžaduje 1 jíl a 1 dřevo NEBO vlastnictví Stájí (Stables).



## PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte herní desku na stranu herní oblasti mezi oba hráče.
2. Figurku konfliktu umístěte na neutrální pole doprostřed herní desky.
3. Umístěte 4 vojenské žetony na jejich místa lícem nahoru.
4. Zamíchejte žetony pokroku a 5 z nich náhodně, lícem nahoru umístěte na herní desku. Zbytek žetonů vraťte do krabice.
5. Každý hráč si vezme 7 mincí ze zásoby.



### Fáze výběru Divů

- Nejdříve zvolte začínajícího hráče
- Zamíchejte 12 karet Divů
- Náhodně umístěte lícem nahoru mezi oba hráče 4 karty Divů
- Začínající hráč si vezme 1 kartu Divu
- Druhý hráč si vezme 2 karty divů
- Začínající hráč si vezme zbývající kartu Divu
- Odhalte další 4 karty Divů a opakujte jejich výběr stejným způsobem, avšak tentokrát si jako první vybírá druhý hráč.

Poté, co je tato fáze ukončena, tak by měl mít každá hráč 4 karty Divů, které si do sloupce umístí na levou stranu své herní oblasti.

Pro první hru můžete fázi výběru Divů ignorovat a vzít si následující karty Divů:

Hráč 1:

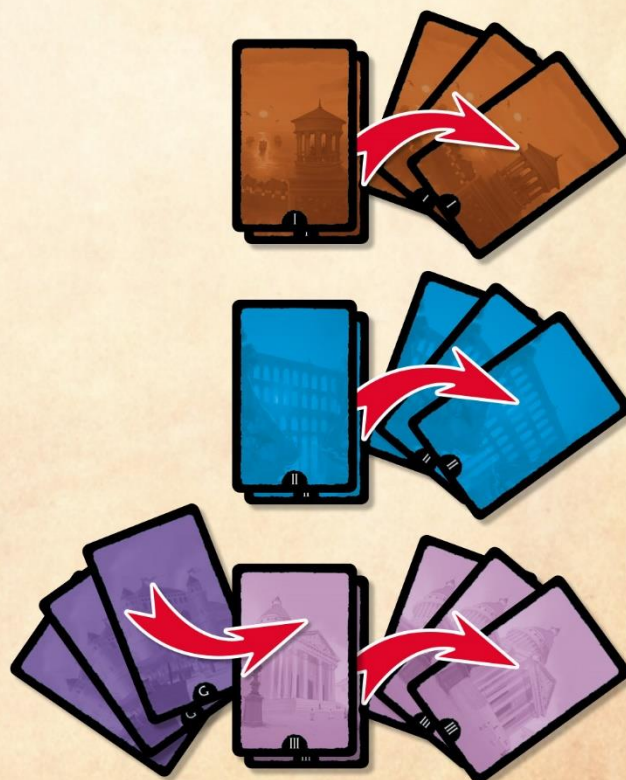
- Pyramidy
- Velký maják
- Artemidin chrám
- Diova socha

Hráč 2:

- Circus Maximus
- Píraeus
- Via Appia
- Kolos

### Jeden balíček karet pro každou epochu

Z každého balíčku karet epoch vraťte do krabice bez nahlédnutí 3 karty. Poté náhodně vyberte 3 karty cechů a přidejte je, aniž byste je viděli, do balíčku karet III. epochy. Zbytek karet cechů vraťte do krabice.



## STAVBA VE HŘE 7 DIVŮ SVĚTA DUEL

V průběhu hry budete stavět budovy a Divy. Většina budov vyžaduje zaplacení ceny za stavbu. Některé budovy jsou zdarma a některé stojí mince. Kromě toho některé budovy vyžadují suroviny nebo nabízejí možnost postavit je zadarmo při splnění jisté podmínky. Divy vyžadují vždy cenu za stavbu.

### Stavba zdarma

Některé karty nemají žádnou cenu a můžete je zahrát zdarma.

*Příklad: stavba Skladu dřeva (Lumber Yard) je zdarma.*



### Cena v surovinách

Některé karty vyžadují suroviny.

Pro stavbu těchto budov musíte produkovat odpovídající suroviny A/NEBO si je můžete koupit ze zásoby dle pravidel obchodování.

### Produkce

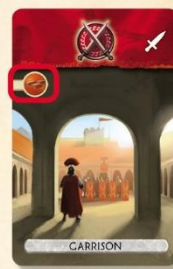
Město produkuje suroviny díky hnědým kartám, šedým kartám, některým žlutým kartám a také některým Divům.

*Příklad: Tomáš produkuje ve svém městě 1 kámen, 3 jily a 1 papyrus.*



Pokud máte ve svém městě všechny suroviny vyznačené na budově, můžete tuto budovu postavit.

*Příklad: Tomáš může postavit Lázně (Baths) (1 kámen) nebo Kasárna (Garrison) (1 jil), jelikož ve svém městě produkuje požadované suroviny. Avšak bez obchodování nemůže postavit Lékárnu (Apothecary) (1 sklo).*



**Důležité:** suroviny se během stavby neutrácejí. Mohou být použity každý tah, po celou hru. Produkce města se až na výjimky nemůže zredukovat.

### Obchodování

Často budete chtít postavit budovu a nebudete produkovat jednu nebo více požadovaných surovin. V tom případě si vždy chybějící suroviny můžete zakoupit ze zásoby. Cena každé chybějící suroviny se v průběhu hry mění. Vypočítá se následovně:

**CENA = 2 + počet symbolů té samé suroviny produkováných hnědými a šedými kartami v soupeřově městě.**

#### Upřesnění

- Uvědomte si, že cena za nákup je vypočtena dle surovin produkováných soupeřovým městem, ale platba je odevzdána do zásoby.
- Počet surovin, které si ve svém tahu můžete zakoupit, není nijak omezen.
- Suroviny produkované žlutými kartami a Divy se do výpočtu ceny nezapočítávají.
- Některé obchodní budovy (žluté karty) mění podmínky pravidel pro obchodování a snižují cenu některých surovin na 1 minci.



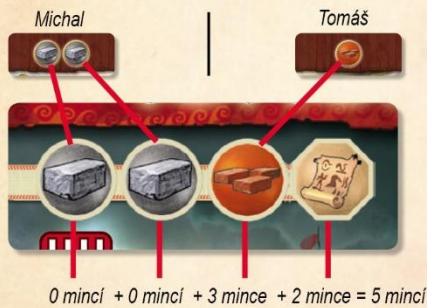
Příklad: Michal produkuje 2 kameny díky svému Lomu (Quarry).

- Pokud si chce Tomáš zakoupit jeden nebo více kamenů, musí za každý z nich zaplatit 4 mince.

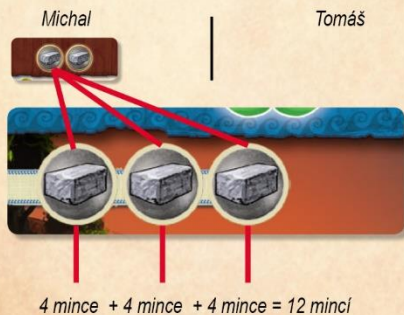
- Pokud by Michal potřeboval třetí kámen, musel by zaplatit 2 mince, protože Tomáš svými hnědými kartami žádný kámen neprodukuje.



Michal chce postavit Opevnění (Fortification), které má následující cenu: 2 kameny, 1 jíl a 1 papyrus. Ve svém městě produkuje 2 kameny. Proto si musí zakoupit chybějící jíl a papyrus. Jelikož jeho soupeř Tomáš má ve svém městě 1 jíl, ale žádný papyrus, Michal musí zaplatit do zásoby 5 mince: 3 za jíl (základní 2 + 1) a 2 za papyrus (základní 2 + 0).



Tomáš chce postavit Akvadukt (Aqueduct), který stojí 3 kameny. Neprodukuje však žádný, takže musí do zásoby zaplatit 12 mincí. Michal totiž produkuje svými hnědými kartami 2 kameny, takže cena za každý chybějící kámen je 4 mince (2 + 2) a Tomáš potřebuje 3.



### Cena v mincích

Některé karty vyžadují cenu v mincích. Takže při jejich stavbě musíte do zásoby zaplatit vyžadované množství mincí.

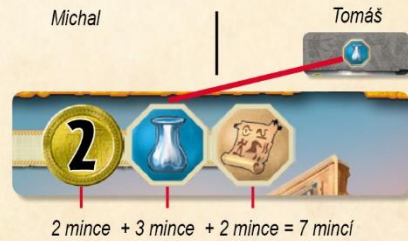
Příklad: stavba Skriptoria (Scriptorium) stojí 2 mince, stavba Kamenolomu (Stone Pit) stojí 1 minci.



### Cena v mincích i v surovinách

Některé karty vyžadují cenu v mincích i v surovinách. Pro stavbu těchto karet musíte zaplatit cenu v mincích do zásoby a navíc musíte buď produkovat suroviny nebo je získat obchodováním.

Příklad: Michal chce postavit Zastávku karavan (Caravansery), která stojí 2 mince, 1 sklo a 1 papyrus. Michal musí do zásoby zaplatit celkem 7 mincí. 2 mince za cenu karty, 3 mince za sklo (Tomáš produkuje 1), 2 mince za papyrus (Tomáš žádný neprodukuje).




### Podmínka pro stavbu zdarma (řetězení)

Některé budovy zobrazují symbol řetězení (bílý).

Některé budovy v II. a III. epoše zobrazují pod cenou za stavbu bílý symbol odkazující na budovu z předchozí epochy.

Pokud ve svém městě máte budovy obsahující zobrazený symbol, můžete novou budovu postavit zdarma.

Příklad:

Tomáš dříve postavil Lázně (Baths). Během II. epochy může postavit zdarma Akvadukt (Aqueduct), protože na lázních je zobrazena ikona .

Michal postavil dříve Palisádu (Pallsade). Během III. epochy bude moci postavit Opevnění (Fortification) zdarma.



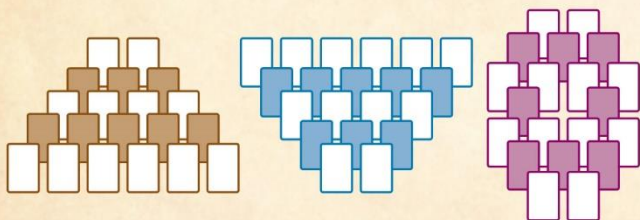
## PŘEHLED HRY

Hra začíná I. epochou, pokračuje II. epochou a končí III. epochou. V případě vítězství díky nadvládě (buď vojenské nebo vědecké) končí hra okamžitě.

### Průběh epochy

#### Příprava rozložení karet

Na začátku každé epochy zamíchejte odpovídající balíček karet a poté 20 rozložte do struktury odpovídající dané epoše (viz. Herní pomocník na poslední straně těchto pravidel). Dávejte pozor na to, že některé karty jsou umístěny lícem nahoru, kdežto jiné lícem dolů.



#### Herní tah

Ve hře 7 Divů světa Duel se hráči v tazích střídají.

Začínající hráč začíná v I. epoše.

Ve svém tahu si musí hráč zvolit „dostupnou“ kartu v karetní struktuře a zahrát ji. Dostupná je taková karta, která není částečně překryta jinými kartami.

*Příklad: Lázně (Baths), Kamenolom (Stone Pit), Sklad dřeva (Lumber Yard) a Skriptorium (Scriptorium) jsou dostupné. Ostatní karty v tuto chvíli nejsou dostupné.*



Vybranou kartu je možné zahrát třemi různými způsoby:

- 1. stavba budovy
- 2. odhození karty a získání mincí
- 3. stavba Divu

Po zahrání karty musí otočit všechny karty, které jsou nově dostupné a leží lícem dolů.

*Poznámka:*

- *Některé Divy umožňují hrát další tah. Nový tah tedy začnete hrát ihned poté, co odhalíte nově dostupné karty.*
- *Pokud má hráč efekt znovuhráni, který mu umožňuje odehrát další tah, a je právě konec epochy (kdy je struktura karet prázdná), efekt se nevyhodnotí.*

### 1. Stavba budovy

Pro stavbu budovy zaplatíte její cenu a budovy si umístíte před sebe. Tato budova nyní patří k vašemu městu.

V průběhu hry si budovy rozdělíte dle barev, aby bylo vaše město přehlednější.



### 2. Odhození karty a získání mincí

Odhodíte kartu a vezmete si ze zásoby 2 mince + 1 minci za každou žlutou kartu ve svém městě. Získané peníze si přidáte do své městské pokladnice.

Odhozené karty jsou odloženy lícem dolů vedle herní desky. Hráči si však mohou odhazovací balíček kdykoliv prohlédnout.

*Příklad: Michal odhazuje Akvadukt (Aqueduct). Poté si ze zásoby bere 4 mince, jelikož ve svém městě má Hospodu (Tavern) a Sklad jílu (Clay Reserve).*



## KONEC EPOCHY

Epocha končí, když je všech 20 karet ze struktury zahráno.

Připravte další karetní rozložení.

Hráč se slabší vojenskou silou si zvolí, který z hráčů bude další epochu začínat. Hráč má slabší vojenskou sílu, když je figurka konfliktu na jeho straně herní desky. V případě, že je figurka konfliktu uprostřed herní desky, začíná další epochu ten hráč, který byl v předchozí epoše posledním aktivním hráčem (myšleno ten, který hrál poslední kartu předchozí epochy).

### 3. Stavba Divu

Zaplatíte cenu zobrazenou na Divu (ne na kartě epochy) a poté částečně zasunete svoji kartu epochy lícem dolů pod kartu Divu, který stavíte. Použitá karta nemá žádný efekt, slouží jen jako označení postaveného Divu - váš soupeř se k ní ale už dozajista nedostane.

*Příklad: Tomáš si vezme dostupnou kartu dle jeho volby a chce postavit Kolos, který stojí 3 jily a 1 sklo. Po zaplacení ceny Kolosu (Colossus) (ne karty), kartu lícem dolů zasune pod pravou stranu Kolosu a posune figurku konfliktu o dvě pole.*



### 7 Divů, ani o jeden více!

V průběhu hry může být postaveno jen 7 Divů. Jakmile některý hráč postaví celkově sedmý Div, je poslední osmý Div u "pomalejšího" hráče ihned vrácen do krabice.

*Příklad: Tomáš postavil Kolos (Colossus). Během hry již tedy bylo postaveno 7 Divů (4 Michalem a 3 Tomášem), takže Tomáš musí vrátit Pyramidy (Pyramids) do krabice.*



## VOJENSKÁ SÍLA

Každý štít zobrazený na vojenských budovách (červené karty) nebo Dívech umožňuje hráči ihned pohnout figurkou konfliktu o jedno pole směrem k soupeřovu hlavnímu městu. Figurka konfliktu se tedy v průběhu hry může pohybovat tam a zpět. Když figurka konfliktu vstoupí do zóny, u níž dosud leží žeton, aktivní hráč ihned vyhodnotí jeho efekt a poté jej vrátí do krabice.

*Příklad: Tomáš postavil Lukostřelnicí (Archery Range), vojenskou budovu, která má 2 štíty. Ihned tedy posune figurku konfliktu o dvě pole směrem k soupeřovu hlavnímu městu. Jakmile vstoupí figurka do nové zóny, vyhodnotí se vojenský žeton – Michal musí odhodit 2 mince a poté je žeton vrácen do krabice.*

### Vojenská nadvláda

Dorazí-li figurka konfliktu na některé pole hlavního města, hra ihned končí a aktivní hráč vítězí vojenskou nadvládou.

## VĚDA A POKROK

Ve hře je 7 různých vědeckých symbolů.



Kdykoli hráč získá dvojici stejných vědeckých symbolů, ihned si může vybrat jeden z žetonů pokroku na herní desce. Tento žeton si ponechá ve svém městě až do konce hry.

*Upřesnění: vědecké symboly se nacházejí na vědeckých budovách (zelené karty) a na žetonu pokroku.*

### Vědecká nadvláda

Sesbírá-li jeden hráč šest různých vědeckých symbolů, hra ihned končí a tento hráč vítězí vědeckou nadvládou.



## KONEC HRY A VÍTĚZSTVÍ

Hra ihned končí v případě vojenské nebo vědecké nadvlády nebo končí na konci třetí epochy.

### Civilní vítězství

Pokud žádný z hráčů nevyhrál nadvládou před koncem třetí epochy, vítězí hráč s více vítěznými body.

Celkový počet vítězných bodů získáte sečtením:

- Svých vojenských vítězných bodů (0, 2, 5 nebo 10 v závislosti na pozici figurky konfliktu).
- Vítězných bodů z budov (modré, zelené, žluté a fialové karty).
- Vítězných bodů z Divů.
- Vítězných bodů z Pokroku.
- Vítězných bodů za vaši pokladnici: každá sada 3 mincí má hodnotu 1 vítězného bodu.

V případě remízy se stává vítězem hráč, který má více bodů ze svých civilních budov (modré karty). V případě další remízy se hráči o vítězství dělí.

*Poznámka: v krabici se nalézá zápisník skóre, aby vám usnadnil počítání bodů a můžete si tak také uchovat vaše výsledky.*

## ZÁSLUHY

Autoři: Antoine Bauza a Bruno Cathala

Ilustrace: Miguel Coimbra

Vývoj: "The Sombrero-wearing Belgians"

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Revize pravidel: Ann Pichot

Překlad do angličtiny: Eric Harlaux

Revize angličtiny: Eric Franklin

Korekce textu: Laure Valentin

Produkce: Guillaume Pilon

Dohled nad ilustracemi: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Překlad do češtiny: Tomáš „Endymion“ Hubka

Korekce češtiny: Michal "Myyysha" Stárek

### Poděkování:

The authors would like to thank all of the testers of 7 Wonders Duel who have allowed the game to progress and evolve. A more specific thanks to Julien from Orange and to all the players who dropped by La Cafetière!

Repos Production would like to thank Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", his personal Mentat Dimitri Perrier and Anne-Cath, Sven, Efpé and the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy and Mamy Tricky, Dets and Martine, Jean-Yves "Fabiola", Hélène and Tanguy, the Cyborg.

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.

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



## POPIS SYMBOLŮ

### Vojenský žeton



Ztráta 2 nebo 5 mincí

Váš soupeř (ten, na jehož straně herní desky ležel daný žeton) ztrácí 2 nebo 5 mincí v závislosti na žetonu. Mince se vrací do zásoby. Žeton je poté vrácen do krabice. Nemá-li soupeř dostatek mincí, ztrácí veškeré své jmění

### Žeton pokroku



Zemědělství

Ihned si ze zásoby vezmi 6 mincí.

Žeton poskytuje 4 vítězné body.



Architektura

Stavba všech budoucích Divů tě bude stát o 2 suroviny méně. Při každé stavbě si můžeš vybrat, na které suroviny slevu uplatníš.



Ekonomika

Získáš mince, které soupeř utratí při obchodování se surovinami.

**Pozor:** platí to jen pro mince utracené za suroviny, ne pro mince, které jsou součástí ceny za stavbu.

*Upřesnění: soupeřovy slevy pro obchodování (karty Zásoba kamene, Zásoba dřeva, Zásoba jílů a Celnice) sice mění nákupní ceny, ale Ekonomika ti umožňuje získat soupeřem skutečně utracenou sumu, místo aby ji platil do banku.*



Zákon

Tento žeton poskytuje vědecký symbol.



Zednictví

Stavba všech budoucích civilních budov (modré karty) tě bude stát o 2 suroviny méně. Při každé stavbě si můžeš vybrat, na které suroviny slevu uplatníš.



Matematika

Na konci hry získáš 3 vítězné body za každý žeton pokroku, který vlastníš (včetně tohoto).



Filozofie

Žeton poskytuje 7 vítězných bodů.



Strategie

Jakmile tento žeton vstoupí do hry, mají tvoje nové vojenské budovy (červené karty) mají bonus +1 štit.

*Příklad: vojenská budova se 2 štíty tedy umožní hráči posun figurky konfliktu o 3 pole směrem k soupeřovu hlavnímu městu.*

*Upřesnění:*

- Tento Pokrok nemá vliv na Divy, které mají symbol štítu.

- Tento Pokrok nemá vliv na vojenské budovy postavené předtím, než vstoupil do hry.



Theologie

Pro všechny v budoucnu postavené Divy platí, že mají efekt „dalšího tahu“.

**Pozor:** Divy, které tento efekt již mají, nejsou Pokrokem ovlivněny (Div nemůže mít efekt „další tah“ dvakrát).



Urbanismus

Ihned si ze zásoby vezmi 6 mincí.

Pokaždé když postavíš budovu zdarma díky řetězení (podmínka stavby zdarma), získáš 4 mince.

## Karty I., II. A II. epochy

Tato karta produkuje zobrazené základní suroviny.

Jíl Dřevo Kámen



Tato karta produkuje dvě jednotky zobrazených základních surovin.

2 jíly 2 dřeva 2 kameny



Tato karta produkuje zobrazené opracované suroviny.

Sklo Papyrus



Tato karta poskytuje zobrazený počet vítězných bodů



Tato karta poskytuje počet zobrazených štítů.

Tato karta poskytuje zobrazený vědecký symbol.



Tato karta mění podmínky obchodování pro zobrazenou surovinu. Počínaje dalším tahem si můžeš zakoupit zobrazenou surovinu ze zásoby za cenu 1 mince za kus.

*Upřesnění: soupeřovy budovy již neovlivňují cenu této suroviny.*



Tato karta mění podmínky obchodování pro 2 zobrazené suroviny. Počínaje dalším tahem si můžeš zakoupit zobrazené suroviny ze zásoby za cenu 1 mince za kus.

*Upřesnění: soupeřovy budovy již neovlivňují cenu této suroviny.*



Tato karta poskytuje symbol řetězení. Během budoucí epochy můžeš s využitím tohoto symbolu postavit kartu, která tento symbol obsahuje, zdarma.



Tato karta produkuje každý tah jednu jednotku jedné ze tří zobrazených základních surovin.

*Upřesnění: tato produkce nemá žádný vliv na cenu obchodování.*



Tato karta produkuje každý tah jednu jednotku jednoho ze dvou zobrazených vyráběných zboží.

*Upřesnění: tato produkce nemá žádný vliv na cenu obchodování.*



Tato karta poskytuje zobrazený počet mincí.



Tato karta přináší v okamžiku postavení 2 mince za každý postavený Div ve vašem městě.



Tato karta přináší v okamžiku postavení 3 mince za každou šedou kartu ve vašem městě.



Tato karta přináší v okamžiku postavení 2 mince za každou hnědou kartu ve vašem městě.



Tato karta přináší v okamžiku postavení 1 minci za každou žlutou kartu (včetně této) ve vašem městě.



Tato karta přináší v okamžiku postavení 1 minci za každou červenou kartu ve vašem městě.

*Upřesnění: pro všechny karty platí, že mince jsou brány ze zásoby, a to pouze jednou, ve chvíli, kdy je karta postavena.*

## Karty cechů



### Cech stavitelů

Na konci hry tato karta přináší 2 vítězné body za každý Div postavený ve městě s více Divy.



### Cech obchodníků

V době postavení tato karta hráči poskytne 1 minci za každou žlutou kartu postavenou ve městě s více žlutými kartami.

Na konci hry tato karta přináší 1 vítězný bod za každou žlutou kartu ve městě s více žlutými kartami.



### Cech lichvářů

Na konci hry tato karta přináší 1 vítězný bod za každou sadu 3 mincí v bohatším městě.



### Cech lékárníků

V době postavení tato karta hráči poskytne 1 minci za každou modrou kartu postavenou ve městě s více modrými kartami.

Na konci hry tato karta přináší 1 vítězný bod za každou modrou kartu ve městě s více modrými kartami.



### Cech vědců

V době postavení tato karta hráči poskytne 1 minci za každou zelenou kartu postavenou ve městě s více zelenými kartami.

Na konci hry tato karta přináší 1 vítězný bod za každou zelenou kartu ve městě s více zelenými kartami.



### Cech taktiků

V době postavení tato karta hráči poskytne 1 minci za každou červenou kartu postavenou ve městě s více červenými kartami.

Na konci hry tato karta přináší 1 vítězný bod za každou červenou kartu ve městě s více červenými kartami.



### Cech rejdařů

V době postavení tato karta hráči poskytne 1 minci za každou hnědou a každou šedou kartu postavenou ve městě s více hnědými a šedými kartami.

Na konci hry tato karta přináší 1 vítězný bod za každou hnědou a každou šedou kartu ve městě s více hnědými a šedými kartami.

*Upřesnění: hráč si musí vybrat jen jedno jediné město pro obě barvy karet.*

#### *Upřesnění:*

- Pro všechny karty cechů, které poskytují mince, platí, že mince jsou brány ze zásoby, a to pouze jednou, ve chvíli, kdy je karta postavena.
- Na konci hry může být město zvoleno pro výpočet zisku vítězných bodů jiné než město předtím vybrané město pro zisk mincí.





## Karty Divů



### Via Appia

Získáváš 3 mince ze zásoby.

Soupeř okamžitě ztrácí 3 mince, které vrátí do zásoby.

Ihned odehraj další tah

Tento Div přináší 3 vítězné body.



### Circus Maximus

Na odhazovací balíček dej sebou vybranou šedou kartu (vyrobené zboží) postavenou soupeřem.

Tento Div poskytuje 1 štít.

Tento Div přináší 3 vítězné body.



### Kolos

Tento Div poskytuje 2 štíty.

Tento Div přináší 3 vítězné body.



### Velká knihovna

Náhodně si vezmi 3 žetony pokroku z těch odhozených na začátku hry.

Jeden si vyber, zahraj ho a zbylé 2 vrať do krabice.

Tento Div přináší 4 vítězné body.



### Velký maják

Tento Div produkuje každý tah jednu ze zobrazených surovin (kámen, jíl nebo dřevo).

*Upřesnění: produkce nemá vliv na cenu za obchodování.*

Tento Div přináší 4 vítězné body.



### Vysuté zahrady

Získáváš 6 mincí ze zásoby.

Ihned odehraj další tah

Tento Div přináší 3 vítězné body.



### Mauzoleum

Vezmi si všechny od začátku hry odhozené karty a ihned zdarma postav jednu z těchto budov dle tvé volby.

*Upřesnění: karty odhozené během přípravy hry se nepočítají.*

Tento Div přináší 2 vítězné body.



### Piraeus

Tento Div produkuje každý tah jednu ze zobrazených opracovaných surovin (sklo nebo papyrus).

*Upřesnění: produkce nemá vliv na cenu za obchodování.*

Ihned odehraj další tah

Tento Div přináší 2 vítězné body.



### Pyramidy

Tento Div přináší 9 vítězných bodů.



### Sfinga

Ihned odehraj další tah

Tento Div přináší 6 vítězných bodů.



### Diova socha

Na odhazovací balíček dej sebou vybranou hnědou kartu (základní surovina) postavenou soupeřem.

Tento Div poskytuje 1 štít.

Tento Div přináší 3 vítězné body.



### Artemidin chrám

Získáváš 12 mincí ze zásoby.

Ihned odehraj další tah

**SEZNAM KARET** bez řetězení na straně 18, s řetězením (podmínka stavby zdarma) na straně 19

I. epocha

II. epocha

III. epocha

Cechy

LUMBER YARD 

LOGGING CAMP  1

CLAY POOL 

CLAY PIT  1

QUARRY 

STONE PIT  1

CLASSWORKS  1

PRESS  1

GUARD TOWER 

WORKSHOP  1

APOTHECARY  1

STONE RESERVE  3 1

CLAY RESERVE  3 1

WOOD RESERVE  3 1

SAWMILL  2 

BRICKYARD  2 

SHELF QUARRY  2 

GLASS-BLOWER 

DRYING ROOM 

WALLS  

FORUM  3 

CARAVANSERY  2  

CUSTOMS HOUSE  4  1 

TRIBUNAL  5 

ARSENAL   

COURTHOUSE  8  

ACADEMY  3 

STUDY  3 

CHAMBER OF COMMERCE  3 3

PORT  2 3

ARMORY  1 3

PALACE  7

TOWN HALL  7

OBELISK  5 

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

I. epocha

II. epocha

III. epocha

STABLE  

HORSE BREEDERS    

GARRISON  

BARRACKS    

PALISADE  



FORTIFICATIONS      

ARCHERY RANGE     

SIEGE WORKSHOP      

PARADE GROUND     

CIRCUS     

SCRIPTORIUM  

LIBRARY       

PHARMACIST  

DISPENSARY       

SCHOOL      

UNIVERSITY      

LABORATORY       

OBSERVATORY      

THEATER    

STATUE      

CARDENS      

ALTAR    

TEMPLE      

PANTHEON      

BATHS    

AQUEDUCT      

ROSTRUM      

SENATE      

TAVERN    



LIGHTHOUSE     

BREWERY    

ARENA     

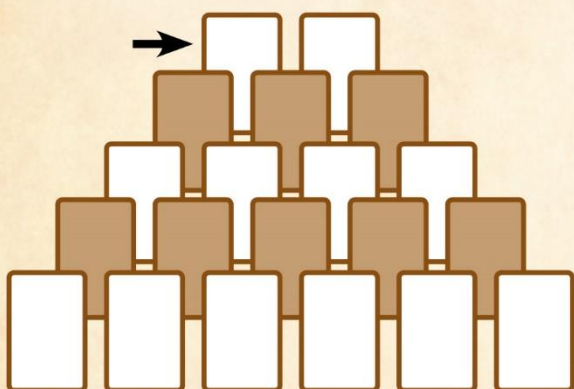
## ROZLOŽENÍ KARET V ZÁVISLOSTI NA EPOŠE

Na začátku každé epochy zamíchejte odpovídající balíček a poté rozložte 20 karet do struktury dle aktuální epochy.

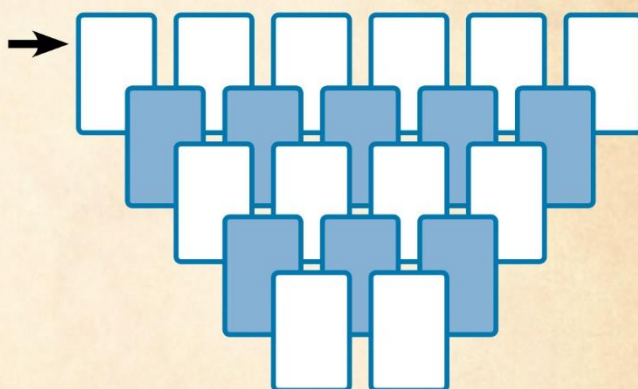
*Pozor: některé karty pokládáte licem nahoru, jiné licem dolů.*

*Pro usnadnění začněte od místa označeného šipkou →*

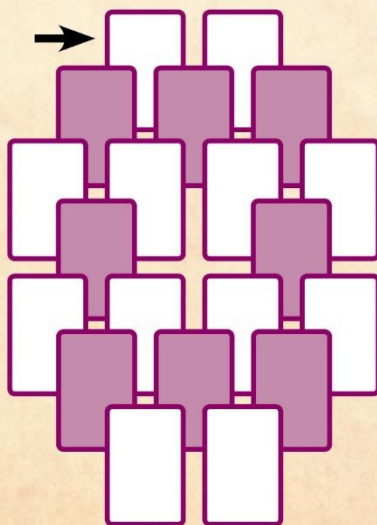
I. epocha



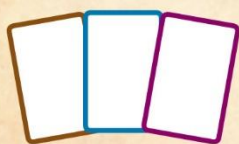
II. epocha



III. epocha



Licem nahoru



Licem dolů

