

ANTOINE BAUZA

7 CUDÓW ŚWIATA

ZASADY GRY



Antoine Bauza

Zostań przywódcą jednego z siedmiu wielkich miast świata antycznego. Zbieraj surowce ze swoich ziem, weź udział w odwiecznym wyścigu cywilizacyjnym, nawiąż kontakty handlowe i stwórz militarną potęgę.

Pozostaw ślad na kartach historii budując cud architektury, który przetrwa wieki!



Zawartość

- 7 plansz Cudów Świata
- 7 kart Cudów Świata
- 49 kart I Era
- 49 kart II Era
- 50 kart III Era
- 42 żetony Konflikt
- 20 monet o wartości 3
- 30 monet o wartości 1
- 1 notes punktacji
- 1 instrukcja
- 2 karty wariantu dla 2 graczy

Opis i cel gry

„7 Cudów Świata” rozgrywa się przez trzy Ery, z których każda używa swojej talii (od kart I Ery, przez II, aż po III Ery)

Każda Era rozgrywana jest w bardzo podobny sposób: każdy z graczy ma możliwość zagrania 6 kart na Ery by rozwinąć swoje miasto i zbudować swój Cud Świata.

Na koniec każdej Ery gracze porównują wartości swojej potęgi militarnej z sąsiednimi miastami (należącymi do gracza po lewej i prawej stronie).

Na koniec trzeciej Ery gracze liczą punkty zwycięstwa. Ten z nich, który zbierze ich najwięcej - wygrywa grę.

Komponenty gry

Plansze Cudów Świata

Każda plansza reprezentuje Cud Świata, który może wybudować gracz oraz symbol surowca, który produkuje od początku gry (w lewym górnym rogu). Na obu stronach planszy pokazane są dwie różne wersje Cudu Świata. Składają się one z dwóch, trzech lub czterech etapów pokazanych na planszy. Każdy etap ma swój koszt budowy i daje gracze specjalne bonusy gdy je ukończy.

Monety

Monety są używane, gdy zostają nawiązane kontakty handlowe między sąsiadującymi miastami.

Gracz może zebrać dowolną ilość monet w ciągu gry.

Zbrane monety mają wartość w punktach zwycięstwa na końcu gry.

Żetony Konfliktu

Żetony Konfliktu używane są by odzworować zwycięstwa i porażki w walkach między sąsiadującymi miastami.

W grze występują 4 rodzaje żetonów:

- Żeton Porażka o wartości -1 używany na końcu każdej Ery.
- Żeton Zwycięstwo o wartości +1 używany na końcu I Ery
- Żeton Zwycięstwo o wartości +3 używany na końcu II Ery
- Żeton Zwycięstwo o wartości +5 używany na końcu III Ery.

Karty

W grze 7 Cudów Świata wszystkie karty w taliach Ery reprezentują budowle. Jest 7 typów budowli, które można rozpoznać po kolorze obramowania kart.

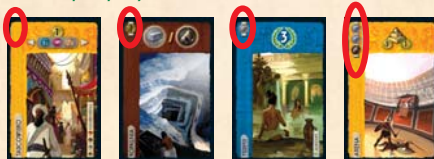
- **Surowce (karty brązowe):** Budowle te produkują surowce: 
- **Dobra (karty szare):** Budowle te wytwarzają dobra: 
- **Budowle cywilne (karty niebieskie):** są warte punkty zwycięstwa. 
- **Budowle naukowe (karty zielone):** dają ilość punktów zwycięstwa odpowiadającą poziomowi rozwoju gracza na trzech polach nauki: 
- **Budowle handlowe (karty żółte):** dzięki tym budynkom można zdobywać monety, wytwarzać surowce, zmieniać zasady handlu, a czasem nawet zdobywać punkty zwycięstwa.
- **Budowle wojskowe (karty czerwone)** zwiększają współczynnik potęgi militarnej gracza, który ma znaczenie przy rozstrzygnięciu Konfliktów. 
- **Gildie (karty fioletowe):** budynki te pozwalają graczom zdobywać punkty według opisanych na nich zasad.

Uwaga: Talia III Ery nie zawiera budowli z grupy Surowców (karty brązowe) i Dóbr (karty szare), ale zawiera Gildie (karty fioletowe).

Koszt karty

W górnym, lewym rogu karty umieszczone są symbole oznaczające koszt wystawienia danej budowli. Jeśli pole to jest puste, budowle można wystawić bez zużywania surowców.

Przykład: Targowisko można wystawić za darmo, Kopalnia kosztuje jedną monetę, Termy wymagają jednego kamienia zaś Arena dwóch kamieni i jednej rudy.



Od II Ery niektóre budowle mogą zostać wystawione za wymagany surowiec (bądź surowce) lub za darmo jeśli w poprzedniej Erze gracz zbudował określoną na karcie budowle.

Przykład: By zbudować Stajnie gracz musi dysponować jedną gliną, jednym drewnem i jedną rudą LUB mieć wybudowaną Aptekę.



W prawym dolnym rogu karty pokazane są budowle, które można dzięki niej zbudować za darmo w następnej Erze.

Przykład: Jeśli w pierwszej Erze gracz zbuduje Skryptorium będzie mógł w drugiej Erze wybudować za darmo Bibliotekę i Sąd.



W środkowej, dolnej części karty zaznaczona jest ilość graczy, od jakiej można stosować kartę w rozgrywce.

Przykład: W grze na 4 graczy używa się kart oznaczonych 3+ i 4+



Przygotowanie do gry

Talia kart dla każdej Ery

Złóż talie dla każdej Ery odkładając do pudełka te karty, które nie zostaną użyte ze względu na liczbę graczy.

Przykład: W grze na 6 osób używane są karty oznaczone 3+, 4+, 5+ i 6+, zaś karty 7+ zostają odłożone do pudełka.

Następnie, w talii dla III Ery:

- Potasuj 10 kart Gildii (fioletowych) i wylosuj tyle ile jest wymagane dla danej liczby graczy. Nie pokazuj kart wylosowanych ani odrzuconych.
- Wtasuj wylosowane karty Gildii w talię III Ery.

3 graczy: 5 Gildii
4 graczy: 6 Gildii
5 graczy: 7 Gildii
6 graczy: 8 Gildii
7 graczy: 9 Gildii

Uwaga:

- Jeśli właściwie złożyłeś talie Ery, to z początku każdej Ery, gdy rozdane zostaną wszystkie karty, każdy gracz powinien mieć ich 7
- Dla dociekliwych umysłów: ilość Gildii w grze jest równa liczbie graczy +2.

Cuda Świata

Potasuj karty 7 Cudów Świata i rozdaj po jednej każdemu graczowi.

Karta i jej ułożenie wskazują, którą planszę Cudu dostanie gracz i która jej strona będzie używana w grze.



Uwagi:

- W pierwszych kilku rozgrywkach najlepiej używać strony A plansz Cudów, gdyż są prostsze.
- Jeśli wszyscy gracze się zgodzą Cuda Świata mogą być nie losowane, a wybierane na początku rozgrywki.

Monety

Każdy gracz rozpoczyna z trzema monetami o wartości 1, które umieszcza na odpowiednim miejscu swojej planszy. Pozostałe monety tworzą bank (gracze mogą dowolnie rozmieniać monety o wartości 3 i 1 w zależności od swoich potrzeb).

Żetony Konfliktów

Żetony Konfliktów należy położyć obok banku monet.

Stawianie budowli w 7 Cudach Świata

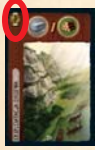
W każdej z trzech Er gracze będą mieli możliwość konstruowania budowli (karty) i Cudów Świata (plansza).

- Większość budowli ma swój koszt w surowcach. Niektóre można wystawić za darmo, jeszcze inne za monety. Budowle mogą mieć również koszt w surowcach oraz warunek wystawienia za darmo.
- Wszystkie Cuda Świata mają swój koszt w surowcach.

Budowa za Monety

Niektóre brązowe karty mają koszt w monetach, które trzeba wpłacić do banku w turze, w której zostaje wystawione.

Przykład: zbudowanie Eksploatacji Drzewa kosztuje 1 monetę.



Budowa za darmo

Niektóre karty nie mają kosztu w surowcach i można je wystawić za darmo.

Przykład: Wybudowanie Handlu Wschodniego nic nie kosztuje.



Budowa za Surowce

Niektóre karty mają koszt w surowcach.

By zbudować dany budynek gracz musi wyprodukować potrzebne surowce lub odkupić je od jednego lub dwóch sąsiadujących miast.

Produkcja surowców

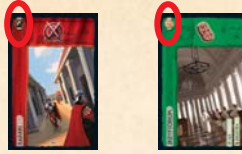
Surowce są wytwarzane w każdym mieście poprzez jego planszę Cudu Świata, brązowe, szare i niektóre żółte karty.

By wystawić budowlę, miasto gracza musi wyprodukować wskazane na karcie surowce.

Przykład: Giza wytwarza 2 Kamienie, 1 Glinę, 1 Rudę, 1 Papirus i 1 Tkaninę.



- gracz do którego należy Giza może wybudować Baraki (koszt 1 Rudę) lub Skryptorium (koszt 1 Papirus), gdyż jego miasto wytwarza potrzebne surowce.



- gracz, do którego należy Giza nie może wybudować Akweduktu (koszt 3 Kamienie), jako że jego miasto produkuje tylko dwa z trzech wymaganych do wystawienia budowli kamieni.



Ważne: surowce nie zostają zużyte podczas budowania. Mogą być wykorzystywane w każdej turze, przez całą rozgrywkę. Produkcja surowców w mieście nigdy nie zostaje zmniejszona (zagrane karty nigdy nie są odrzucane).

Handel

Często zdarzy się sytuacja, w której gracz będzie chciał wystawić budowlę, która wymaga surowców nie produkowanych przez jego (lub jej) miasto. Jeśli wymagane surowce są produkowane przez jedno z sąsiadujących miast (czyli należących do gracza siedzącego po lewej lub prawej stronie), gracz może zakupić brakujący surowiec (lub surowce) dzięki kontaktom handlowym.

Gracz może odkupić od sąsiadujących miast następujące surowce:

- surowce wytwarzane przez miasto (jaki zaznaczono na planszy Cudu)
- surowce z jego brązowych kart
- dobra z jego szarych kart

Nie można jednak odkupić surowców wytwarzanych przez budowle handlowe (żółte) albo przez Cuda – są one zarezerwowane dla ich właściciela.

Za każdą jednostkę zakupionych surowców gracz musi zapłacić 2 monety ich właścicielowi.

Wyjaśnienie:

- sprzedaż surowca do sąsiadującego miasta NIE powoduje, że gracz nie będzie mógł z niego skorzystać w tej samej turze do wystawienia własnej budowli.
- w czasie jednej tury można kupić jeden lub więcej surowców od obu sąsiadujących miast.
- surowce zakupione w ten sposób muszą zostać wykorzystane w tej samej turze, inaczej przepadają.
- gracz nie może odmówić sprzedania surowców.
- niektóre budowle handlowe (żółte karty) redukują koszt zakupu surowców z 2 do 1 monety.
- jeśli obydwa sąsiadujące miasta wytwarzają potrzebny surowiec, gracz może dowolnie wybrać od którego z nich będzie kupował.

- aby kupić surowce gracz musi posiadać monety na początku tury. Monety zarobione w czasie tury na działaniach handlowych mogą być wykorzystane do kupowania surowców dopiero w następnej turze.
- gracz może kupić maksymalnie tyle sztuk danego surowca od jednego gracza ile wytwarza miasto tego konkretnego gracza. Oczywiście można kupić od drugiego sąsiada kolejne surowce.

Przykład A: gracz chce wybudować Uniwersytet (koszt 2 Drewna, 1 Szkoła, 1 Papirus). Jego miasto produkuje tylko jedno Drewno i jedno Szkoła. Jeden z jego sąsiadów produkuje drewno zaś drugi papirus. Gracz płaci po dwie monety każdemu z sąsiadujących graczy by uzyskać brakujące surowce i wystawi swoją budowlę.

Przykład B: w czasie jednej tury obydwa sąsiadujące miasta odkupują od niego po 2 Kamienie za w sumie 8 Monet (po 2 Monety za 1 surowiec). W tej samej turze gracz może zbudować Bibliotekę (koszt 2 Kamienie i 1 Tkanina) ze swoich surowców, pomimo że sprzedał je do sąsiadujących miast.

Przykład C: wcześniej wymieniony gracz chciałby wybudować Rynek (koszt 2 Gliny). Jego miasto produkuje 1 Glinę, podobnie jak sąsiadujące miasto. Na początku swojej tury gracz nie ma wystarczającej ilości Monet by za nią zapłacić. Nawet jeżeli sąsiadujące miasta odkupią jeden z jego surowców w tej turze, nie będzie on mógł wykorzystać właśnie otrzymanych monet by kupić od razu brakującą 1 Glinę. Te monety gracz będzie mógł wykorzystać w handlu dopiero w następnej turze. Jako że nie uda się mu wybudować Rynku, będzie musiał wymyślić inny ruch na obecną turę...

Budowa za darmo (powiązania)

Niektóre budowle z II Ery i III Ery mają, po prawej stronie od kosztu w surowcach, nazwę budowli z poprzedniej Ery. Jeśli gracz wystawił wskazaną budowlę w poprzedniej Erze, może teraz wystawić nową budowlę za darmo.

Przykład: Biblioteka może zostać wybudowana za darmo w II Erze, jeśli w I Erze gracz wybudował Skryptorium.



Przykład: Teatr wybudowany w I Erze pozwala wybudować za darmo Posąg w II Erze, który z kolei pozwala w III Erze wybudować Ogrody bez wydawania surowców.



Przebieg Rozgrywki

Gra zaczyna się w I Erze, trwa przez II Erę i kończy się po III Erze. Punkty Zwycięstwa liczone są tylko na końcu III Ery.

Przebieg jednej Ery

Na początku każdej Ery każdy z graczy otrzymuje 7 kart rozdawanych losowo z odpowiedniej talii.

Każda Era składa się z 6 tur. W każdej turze gracze równocześnie wystawiają po jednej karcie.

Tura Gry przebiega następująco:

1. Wybór karty
2. Akcja
3. Przekazanie kart sąsiadowi

1. Wybór karty

Każdy gracz patrzy na swoje karty na ręce bez pokazywania ich innym graczom i wybiera kartę, kładąc ją awersem do dołu.

Pozostałe karty należy położyć między sobą a graczem po lewej stronie (patrz koniec Ery).

2. Akcja

Gdy każdy z graczy wybrał już swoją kartę, gracze równocześnie wykonują swoje akcje.

Za pomocą wybranej karty można zrobić jedną z trzech rzeczy:

- a. Wystawić Budowlę
- b. Wybudować jeden z etapów Cudu Świata
- c. Odrzucić kartę by zyskać 3 Monety

Uwaga: podczas pierwszej rozgrywki można akcje rozpatrywać gracz po gracz, aby wszyscy zaznajomili się z przebiegiem rozgrywki.

2.a. Wystawienie Budowli

Najczęściej gracz wystawia Budowlę przedstawioną na wybranej karcie (patrz Stawianie Budowli w 7 Cudach Świata).

Ważne: gracz nie może wystawić dwóch identycznych budowli (tzn. mających taką samą nazwę / tę samą ilustrację).

UŁOŻENIE KART

Brązowe i szare karty należy położyć jedna pod drugą w lewym górnym rogu planszy Cudu. Dzięki temu wszyscy gracze łatwo zobaczą ilość i surowce produkowane przez pozostałych.

Pozostałe karty należy wystawić przed planszą Cudu – ta przestrzeń reprezentuje miasto należące do gracza.

Aby zaoszczędzić miejsce układaj karty w tym samym kolorze w stosy tak, aby ich nazwy były widoczne.



2.b. Zbuduj etap Cudu Świata

Do budowy etapu Cudu Świata wybraną wcześniej kartę wykorzystuje się tylko jako znacznik postępu budowy.

Gracz musi zapłacić koszt wymieniony na planszy Cudu, a nie ten wymieniony na karcie budowli, którą będzie wykorzystywał.

Następnie należy włożyć kartę rewersem do góry, do połowy, pod planszę Cudu Świata, aby zaznaczyć na jakim etapie znajduje się jego budowa. Karta nie ma innego efektu i nie jest traktowana jako budowla.

Przykład: gracz chce zbudować drugi etap swojego Cudu Świata, Latarni Morskiej w Aleksandrii. Wybiera jedną z kart na ręce. Jego Miasto daje mu 2 jednostki Rudy potrzebne dla tego etapu budowy, a zatem umieszcza kartę pod planszą Cudu przy odpowiednim etapie aby zaznaczyć, iż został on ukończony.



Wyjaśnienie:

- Etapy budowy Cudu Świata MUSZA być ukończone w kolejności od lewej do prawej.
- wybudowanie Cudu Świata nie jest konieczne. Gracz może wygrać nie ukończywszy (a nawet nie zaczawszy) budowy swojego Cudu Świata.
- karta wykorzystana do zaznaczenia etapu budowy Cudu Świata pozostaje ukryta. Dobrze jest użyć w tym celu karty, której nie chcemy dać następnemu graczowi (patrz Przekazanie kart następnemu sąsiadowi).
- większość Cudów Świata ma trzy etapy budowy, chociaż nie należy ich kojarzyć z Erami w grze. Możliwe jest ukończenie kilku etapów budowy Cudu Świata w jednej Ery lub nawet rozpoczęcie budowy Cudu Świata w III Erze.
- każdy etap może zostać wybudowany tylko raz w ciągu gry.

2.c. Wyrzuc kartę i otrzymaj 3 Monety

Gracz może zdecydować, że odrzuci swoją kartę by pobrać 3 monety z banku i dodać je do swojego skarbcza.

Karty odrzucone pozostają zakryte (układają się rewersem do góry) i tworzą stos kart odrzuconych na środku stołu. Dobrą strategią jest odrzucanie kart, których sami nie możemy wybudować, ale które przydałyby się sąsiadowi.

Uwaga: jeśli gracz wybrał kartę, lecz nie może postawić budowli ani wbudować etapu Cudu Świata, musi odrzucić kartę na stos kart odrzuconych i pobrać z banku 3 Monety.

3. Przekazanie kart sąsiadowi

Każdy z graczy bierze karty z ręki od swojego sąsiada.

Uwaga: kierunek podawania kart zmienia się w zależności od Ery:

- w I Erze karty przekazywane są graczowi po lewej (zgodne z ruchem wskazówek zegara).
- w II Erze karty przekazywane są graczowi po prawej (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).
- w III Erze karty przekazywane są graczowi po lewej (zgodne z ruchem wskazówek zegara).



Wyjątek: szósta tura

Na początku szóstej (ostatniej) tury każdej Ery gracze otrzymają dwie karty od swojego sąsiada.

Każdy gracz wybiera jedną z kart (jak w poprzednich turach), zaś drugą odkłada na stos kart odrzuconych, awersem do dołu.

Gracz normalnie zagrywa wybraną kartę.

Następuje koniec Ery.

Wyjaśnienie: nie wybrana karta zostaje odrzucona, ale gracz nie uzyskuje z tego tytułu 3 monety.

Przykład: Zosia dostaje 7 kart na początku I Ery. W pierwszej turze wystawia jedną z kart.

Następnie przekazuje pozostałe 6 kart graczowi po lewej i dostaje 6 kart od gracza po prawej.

Następnie, w szóstej turze gry, otrzymuje 2 karty od gracza po prawej. Odrzuca jedną z nich, a drugą zagrywa zgodnie z regułami gry.

Koniec Ery

Każda Era kończy się po swojej szóstej turze.

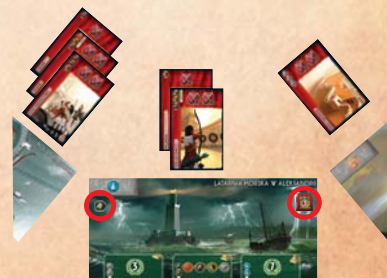
Gracze muszą teraz rozstrzygnąć wynik konfliktów zbrojnych.

Każdy z graczy porównuje sumę tarcz przedstawionych na swoich budowlach militarnych (czerwonych kartach) z sumami obu sąsiadujących miast:

- Jeśli gracz ma wyższą sumę niż sąsiednie miasto, bierze Żeton Zwycięstwa odpowiadający Erze którą się właśnie skończyła (I Era: +1, II Era +3, III Era +5)
- Jeśli gracz ma niższą sumę niż sąsiadujące miasto, zabiera Żeton Porażki (-1 punkt zwycięstwa).
- Jeśli gracz ma sumę równą sumie sąsiadującego miasta, nie bierze żadnego żetonu.

Zatem między z graczy bierze, w zależności od sytuacji, 0, 1 lub 2 żetony, które umieszcza na swojej planszy Cudu Świata.

Przykład: Skończyła się II Era. Aleksandria (3 Tarcze) po prawej sąsiaduje z Rodos (5 Tarcz), zaś z lewej z Efezem (2 Tarcze). Aleksandria bierze Żeton Porażki i kładzie go na lewej stronie planszy Cudu, oraz Żeton Zwycięstwa (+3 - II Era) i kładzie go na prawej stronie planszy.



Koniec Gry

Gra kończy się, gdy na końcu III Ery rozdane zostaną żetony konfliktów zbrojnych.

Każdy gracz sumuje swoje punkty cywilizacji (zwycięstwa) i ten, który uzyska ich najwięcej – wygrywa.

W razie remisu wygrywa ten z graczy, który ma najwięcej monet w swoim skarbcu. Dalsze remisy nie są rozstrzygane.

Uwaga: Notes punktacji dołączony do gry pomoże policzyć punkty w pierwszych kilku rozgrywkach... lub pozwoli zapamiętać najciekawsze partie!

Sumowanie punktów

Policz punkty zwycięstwa w następującej kolejności:

1. Konflikty zbrojne
2. Zawartość skarbcza
3. Cud Świata
4. Budowle Cywilne
5. Budowle Naukowe
6. Budowle Handlowe
7. Gildie

1. Konflikty zbrojne

Każdy z graczy dodaje swoje Żetony Zwycięstwa i Przegranej (suma może być ujemna!).

Przykład: Aleksandria zakończyła grę z żetonami: +1, +3, +5, -1, -1, -1 czyli w sumie 6 punktów.



2. Zawartość skarbcza

Za każde 3 monety posiadane na koniec gry, gracz dostaje 1 punkt zwycięstwa. Pozostałe monety nie punktują.

Przykład: Aleksandria skończyła grę z 14 monetami w skarbcu za co otrzymuje 4 punkty zwycięstwa (4 razy po 3 monety i 2 monety reszty).

3. Cuda Świata

Każdy z graczy dodaje punkty uzyskane za swój Cud Świata.

Przykład: Aleksandria zakończyła wszystkie 3 etapy budowy Cudu Świata (strona planszy za symbolem [A]), warte w sumie 10 punktów zwycięstwa (3 punkty za pierwszy etap i 7 punktów za trzeci etap).

4. Budowle Cywilne

Każdy gracz dodaje punkty uzyskane za wystawienie Budowli Cywilnych w liczbie zaznaczonej na karcie.

Przykład: Aleksandria wybudowała następujące budowle cywilne: Ołtarz (2 PZ), Akwedukt (5 PZ) i Ratusz Miejski (6 PZ), w sumie 13 punktów zwycięstwa.

5. Budowle Naukowe

Za budowle naukowe punkty zdobywa się na dwa sposoby: przez zebranie zestawu jednakowych symboli lub zestawu 3 różnych symboli.

Uwaga: Punkty zwycięstwa uzyskane obiema metodami kumulują się.

Zestawy jednakowych symboli

Za każde 3 istniejące w grze symbole naukowe gracz otrzymuje punkty w następujący sposób:

- tylko 1 symbol: 1 punkt zwycięstwa
- 2 jednakowe symbole: 4 punkty zwycięstwa
- 3 jednakowe symbole: 9 punktów zwycięstwa
- 4 jednakowe symbole: 16 punktów zwycięstwa

Uwaga:

- ilość uzyskanych punktów jest równa kwadratowi ilości powtórzeń symbolu.

- są 4 zielone karty dla każdego symbolu, co daje maksymalną liczbę 16 punktów zwycięstwa za grupę.

- wymienione wyżej maksimum może zostać zwiększone przez Gildie Naukowych oraz Cud Świata z Babilonu: 5 jednakowych symboli daje 25 punktów zwycięstwa, zaś 6 jednakowych symboli daje 36 punktów zwycięstwa.

Przykład: Aleksandria wystawiła 6 budowli naukowych z następującymi symbolami: 3 (3x3), 2 (2x2), 1 (1x1). Dostaje 9 punktów za grupę 3 (3x3), 4 punkty za swoje 2 (2x2) i jeden punkt za 1 (1x1), w sumie 14 punktów zwycięstwa.

Zestaw 3 różnych symboli

Za każdą grupę 3 różnych symboli gracz uzyskuje 7 punktów zwycięstwa.

Przykład: w powyższym przykładzie, Aleksandria ma 6 budowli naukowych, ale tylko jedną grupę 3 różnych symboli, a zatem dostaje dodatkowe 7 punktów zwycięstwa, co daje w sumie 21 punktów zwycięstwa.

Jeśli Aleksandria miałaby jeszcze jedną budowlę z symbolem (2x2) zdobyłaby $(9+4+4) + (7+7) = 31$ punktów zwycięstwa.

6. Budowle Handlowe

Niektóre Budowle Handlowe z III Ery dają punkty zwycięstwa.

Przykład: Aleksandria wystawiła Dom Handlowy. Ta budowla jest warta 2 punkty zwycięstwa za każdą szarą kartę w mieście. Aleksandria ma 2 szare karty zatem otrzymuje 4 punkty zwycięstwa.

7. Gildie

Każda Gildia jest warta ilość punktów zależną od konfiguracji własnego miasta i/lub konfiguracji miast sąsiadujących (patrz opis budynków).

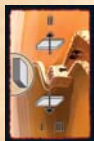
STRATEGIA - PORADY

- Blokuj swoich przeciwników: Grając w 7 Cudów Świata musisz przyglądać się uważnie obu sąsiadującym miastom by przewidywać ich strategię. Próbuj blokować ich, wykorzystując karty, które dątyby im zbyt dużą przewagę. Możesz użyć ich do ukończenia etapu budowy Cudu Świata lub odrzucić jeśli potrzebujesz monet.
- Strategie: jest wiele strategii które mogą prowadzić do zwycięstwa: specjalizacja w budynkach jednego typu lub kolekcjonowanie różnorodnych budynków, budowa potęgi militarnej lub zlekceważenie wyścigu zbrojeń, wytwarzanie wielkiej ilości dóbr lub oparcie na handlu...
- Postęp: jeśli wystawiasz budowle naukowe, spróbuj tworzyć grupy różnych symboli, gdyż zazwyczaj dają one więcej punktów.

Wariant Zaawansowany dla 2 graczy

Następujące zmiany w regułach umożliwiają grę w dwie osoby: Poza wymienionymi wyżej komponentami gry będziesz potrzebować dwóch specjalnych kart znajdujących się w pudełku.

Uwaga: sugerujemy zagranie kilku partii w 3 do 7 osób zanim spróbujesz wariantu na 2 graczy!



Karta "Granica"



Karta "Wolne Miasto"

Przygotowanie do gry

Gracze używają kart jak przy wariancie na 3 osoby (tylko karty oznaczone symbolem 3+).

Każdy z graczy dostaje planszę a następnie, między nimi, umieszczana jest trzecia plansza. Reprezentuje ona Wolne Miasto.

Między dwoma graczami umieszcza się kartę Granica.

Każdy z graczy dostaje 7 kart do ręki, zaś pozostałe 7 kart tworzy talię dociągu, położoną rewersem do góry na prawo od karty Granica. Gracz po lewej stronie Wolnego Miasta dostaje kartę Wolnego Miasta od kart na swojej ręce.

Gracze i Wolne Miasto otrzymują z banku po 3 monety na początek gry.

Przebieg Rozgrywki

Gra rozgrywana jest tak, jak w wariancie na 3 do 7 graczy.

Różni się ona zarządzaniem Wolnym Miastem: gracze, oprócz zagrania własnej karty, będą zagrywać kartę dla Wolnego Miasta.

1. Wybierz Karte

Gracz mający na ręku kartę Wolne Miasto dociąga na rękę kartę z talii dociągu.

Gracz ten następnie wybiera dwie karty spośród tych na ręce – jedną dla własnego miasta i jedną dla Wolnego Miasta. Jego przeciwnik działa tak, jak opisano w poprzednim wariancie.

Każdy z graczy umieszcza pozostałe karty po swojej stronie karty Granica.



Karta "Granica"



2. Akcja

Gracz posiadający kartę Wolnego Miasta zagrywa kartę dla Wolnego Miasta a następnie swoją. Przeciwnik w tym czasie wykonuje swoją akcję.

- Zasady dla Wolnego Miasta:
- Wolne Miasto może kupować surowce od sąsiednich miast zgodnie z regułami handlu. Jeśli surowiec jest dostępny w obu sąsiadujących miastach gracz kontrolujący Wolne Miasto może wybrać dowolnie, z którego miasta kupuje, nawet jeśli koszt zakupu byłby mniejszy w przypadku kupienia od drugiego z graczy.
 - Wolne Miasto może wyrzucić kartę za 3 Monety tylko wtedy, kiedy nie może żadnej wystawić (zagrać Budowli lub ukończyć etapu budowy Cudu Świata).
 - Jeśli karta wybrana dla Wolnego Miasta może wykorzystać budowę za darmo, wynikającą z budowli powiązanych, MUSI wykorzystać tę możliwość.

Uwaga: w czasie szóstej tury w danej Erze w talii dociągu pozostaje jedna karta. Ta ostatnia karta zostaje odrzucona w tym samym czasie, w której gracz odrzuca swoją siódmą kartę.

3. Przekazanie kart sąsiadowi

Gdy wszystkie trzy karty zostaną zagrane, gracze zabierają stertę kart znajdującą się po przeciwnej stronie Granicy. W następnej turze drugi z graczy przejmie kontrolę nad Wolnym Miastem i tak aż do końca gry.

Przykład: Ludwik i Piotr rozpoczynają grę. Każdy z nich dostaje 7 kart na rękę i umieszczają talię dociągu składającą się z 7 kart po prawej stronie Granicy. Ludwik, będący po lewej stronie od Wolnego Miasta zabiera na rękę kartę Wolnego Miasta. W pierwszej turze Piotr wybiera jedną kartę z ręki by ją zagrać, zaś Ludwik dociąga kartę z talii dociągu i umieszcza ją na ręce. Następnie wybiera kartę dla Wolnego Miasta i jedną dla swojego miasta. Gracze ujawniają wybrane karty rozpoczynając od Wolnego Miasta i zagrywają je. Następnie biorą stosy kart znajdujące się po przeciwnej stronie Granicy, a więc Piotr dostaje kartę Wolnego Miasta na drugą turę gry, a zatem dociągnie kartę i zagra za swoje Miasto i Wolne Miasto...

Koniec Ery

Gracz, który zaczyna z kartą Wolnego Miasta zmienia się co Erę:

- I Era: karta zaczyna na ręce gracza po lewej od Wolnego Miasta.
- II Era: karta zaczyna na ręce gracza po prawej od Wolnego Miasta.
- III Era: karta zaczyna na ręce gracza po lewej od Wolnego Miasta.

Reguły rozwiązywania konfliktów zbrojnych pozostają niezmienione.

Koniec Gry

Gracz, który uzyska więcej punktów zwycięstwa – wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa ten, który ma więcej monet w swoim skarbcu.

Karta "Wolne Miasto"

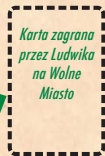


Miasto Ludwika

Na końcu tury, Ludwik kładzie swoje karty tutaj



Karta "Granica"

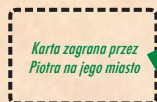


Karta zagrana przez Ludwika na Wolne Miasto



Talia Wolnego Miasta

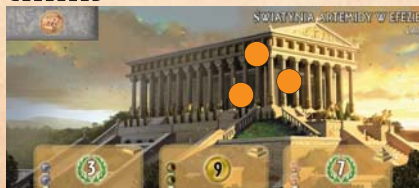
Na końcu tury, Piotr kładzie swoje karty tutaj



Karta zagrana przez Piotra na jego miasto



Miasto Piotra



Wolne Miasto

Opis Cudów Świata

Wszystkie 7 plansz reprezentujących Miasta i ich Cuda Świata mają dwie strony (A i B), aby różnicować poszczególne rozgrywki.

Strona [A]

Strona A planszy we wszystkich Cudach Świata jest stworzona w oparciu o następującą regułę:

- pierwszy etap budowy warty jest 3 punkty zwycięstwa.
- trzeci etap budowy warty jest 7 punktów zwycięstwa.
- drugi etap budowy daje specjalną zdolność danego Cudu Świata:

A



Kolos Rodyjski

drugi etap: gracz dodaje 2 Tarcze do swojej wartości militarnej podczas rozstrzygnięcia konfliktów zbrojnych.



Latarnia Morska w Aleksandrii

drugi etap: gracz otrzymuje jeden, wybrany zasób z 4 podstawowych Surowców [Kamień, Gлина, Drewno, Ruda] w każdej turze.

Wyjaśnienie: ten surowiec nie może zostać sprzedany poprzez handel



Świątynia Artemidy w Efezie

drugi etap: gracz otrzymuje 9 Monet z banku i umieszcza je w swoim skarbcu.

Wyjaśnienie: te 9 Monet pobierane jest z banku tylko raz w ciągu gry, natychmiast po ukończeniu tego etapu budowy.



Wiszące Ogrody Semiramidy

drugi etap: na koniec gry gracz dostaje wybrany przez siebie dodatkowy symbol nauki.

Wyjaśnienie: wybór symbolu następuje na końcu gry a nie w turze, w której ukończono ten etap budowy Cudu Świata.



Posąg Zeusa w Olimpii

drugi etap: gracz może raz w ciągu Ery wystawić wybraną budowlę za darmo

Wyjaśnienie: gracz może położyć kartę oznaczającą ten etap budowy nad planszą Cudu Świata i włożyć ją pod planszę, kiedy wykorzysta tę zdolność.



Mauzoleum w Halikarnasie

drugi etap: gracz może przejąć wszystkie odrzucone od początku gry karty (zarówno te odrzucone dla monet jak i pod koniec Ery), wybrać jedną z nich i wybudować za darmo..

Wyjaśnienie: ta zdolność specjalna jest rozgrywana na koniec tury, w której ukończono ten etap budowy. Jeśli gracze wyrzucali karty w tej turze (jak na przykład w przypadku 6 tury w Erze), gracz może wybrać również spośród tych kart.



Piramidy w Gizie

drugi etap: Piramidy nie mają specjalnej zdolności, ale ich drugi etap budowy wart jest 5 punktów zwycięstwa.

Strony B każdej planszy są nieco bardziej skomplikowane, niemniej jednak obie strony są zbalansowane i mogą być używane w tej samej grze.



Kolos Rodyjski

Kolos ma dwa etapy budowy:

- pierwszy etap jest warty 1 Tarczę, 3 Monety i 3 punkty zwycięstwa.
- drugi etap jest warty 1 Tarczę, 4 Monety i 4 punkty zwycięstwa.



Wiszące Ogrody Semiramidy

- pierwszy etap warty jest 3 punkty zwycięstwa.
- drugi etap daje możliwość zagrania siódmej karty Ery zamiast odrzucenia jej. Karta ta może zostać zagrana gdy zapłacony zostanie jej koszt, odrzucona by uzyskać 3 monety lub wykorzystana do ukończenia etapu budowy Cudu Świata (wraz zaplaceniem jego kosztu).
- trzeci etap budowy daje symbol naukowy wybrany przez gracza.

Wyjaśnienie:

- w czasie szóstej tury gracz może zagrać obydwie karty, które ma w ręce. Jeśli drugi etap budowy Cudu Świata nie został ukończony, gracz może wykorzystać szóstą kartę do rozbudowania Cudu i zagrać siódmą kartę zamiast wyrzucenia jej.

- wybór symbolu naukowego ma miejsce na końcu gry, a nie w turze, w której ukończono etap budowy Cudu Świata.



Piramidy w Gizie

Piramidy mają 4 etapy budowy, każdy wart punkty zwycięstwa (3, 5, 5, 7) za w sumie 20 punktów.



Latarnia Morska w Aleksandrii

- pierwszy etap pozwala na uzyskanie jednej jednostki wybranego Surowca podstawowego [Kamień, Glina, Drewno, Ruda] w każdej turze.
- drugi etap pozwala na uzyskanie jednej jednostki wybranych Dóbr [Szkło, Tkanina, Papirus] w każdej turze.
- trzeci etap jest wart 7 punktów zwycięstwa.

Wyjaśnienie: uzyskane w ten sposób surowce nie są przedmiotem handlu.



Posąg Zeusa w Olimpii

- pierwszy etap pozwala graczowi kupować Surowce podstawowe [Kamień, Glina, Drewno, Ruda] od sąsiadujących miast za 1 Monetę zamiast 2.
- drugi etap jest wart 5 punktów zwycięstwa.
- trzeci etap pozwala graczowi „skopiować” dowolną kartę Gildii (fioletowa karta) wybudowaną w jednym z sąsiednich miast.

Wyjaśnienie:

- pierwszy etap działa tak jak obydwie Placówki Handlowe – Wschodnia i Zachodnia (żółte karty), ich efekt nie kumuluje się, ale budowa Wschodniej lub Zachodniej Placówki Handlowej nadal jest możliwa.

- jeśli chodzi o trzeci etap, to wybór Gildii, która ma zostać skopiowana, następuje na końcu gry, gdy liczone są punkty. Gracz dodaje punkty tak, jak gdyby wybudował daną Gildię.

- skopiowanie Gildii pozostaje bez efektu dla jej właściciela i jego miasta.



Świątynia Artemidy w Efezie

- pierwszy etap budowy jest warty 4 monety i 2 punkty zwycięstwa.
- drugi etap budowy jest warty 4 monety i 3 punkty zwycięstwa.
- trzeci etap budowy jest warty 4 monety i 5 punktów zwycięstwa.

Wyjaśnienie: monety pobierane są z banku tylko raz, bezpośrednio po ukończeniu danego etapu budowy.



Mauzoleum w Halikarnasie

- pierwszy etap jest wart 2 punkty zwycięstwa i gracz może przejrzeć stos kart odrzuconych od początku gry i wystawić jedną z nich za darmo.
- drugi etap jest wart 1 punkt zwycięstwa i gracz może przejrzeć stos kart odrzuconych od początku gry i wystawić jedną z nich za darmo.
- gdy gracz ukończy trzeci etap może przejrzeć stos kart odrzuconych od początku gry i wystawić jedną z nich za darmo.

Wyjaśnienie: akcja specjalna jest wykonywana na końcu tury, w której dany etap budowy został zakończony. Jeśli gracze wyrzucali karty w tej turze (jak na przykład w przypadku 6 tury w Erze), gracz może wybrać również spośród tych kart.

Lista kart i powiązania



AUTOR: **ANTOINE BAUZA**

WSPÓŁPRACA: „**THE SOMBRERO-WEARING BELGIANS**” CZYLI **CÉDRICK CAUMONT I THOMAS PROVOOST**

GRAFIKI: **MIGUEL COIMBRA**

LAYOUT: **ALEXIS-HALICARNASSIUS 70- VANMEERBEECK**

Gra jest dedykowana pamięci Vincenta Moirina, który opuścił nas przed wydaniem gry, a który włożył wiele serca w grę podczas wielu testów.

TESTERY: MIKAËL BACH, FRANÇOISE SENGISSEN, MATTHIEU HOUSSAIS, MICHAËL BERTRAND, MATHIAS GUILLAUD, DOMINIQUE FIGUET, JENNY GODARD, MAÏA HOUSSAIS, FLORIAN GRENIER, BRUNO GOUBE, JULIE POLITANO, BRUNO CATHALA, LUDOVIC MAUBLANC, MILOU, FRED, CYBERFAB, MIMI, THOMAS CAUET, YVES PHANEUF, CZŁONKOWIE «JEUX EN SOCIÉTÉ» CLUB OF GRENOBLE, CZŁONKOWIE SPOTKAN DRAGONS NOCTURNES, GRACZE Z BELGO-LUDIQUES 2010, UCZESTNICY «OFFS» Z FIJ W CANNES, GRACZE Z GATHERING OF FRIENDS 2010, GRACZE ZE SPOTKAN THE LUDOPATHIQUE ORAZ Z FESTIWALU W TULUZIE.

POPRAWKI: DIDIER ALDEBERT, BRUNO GOUBE

AUTOR CHCIAŁBY PODZIĘKOWAĆ BRUNO CATHALI ZA POMYSŁY NA WARIANT DLA 2 GRACZY.

BELGOWIE W SOMBRERACH CHCIELIBY PODZIĘKOWAĆ GEOFFOWI – ROZBIJĘ CI NOS, PICARDOWI, PHLLIPOWI MOURET, JOHNNOWI WYCINAM PROTOTYPY BERNEMU, A LA GUERRE, KTÓRZY ROZPOZNAJĄ SIEBIE I CYBORGĄ, CZŁONKOM LIÈGE OBJECTIFS-JEUX CLUB, 20.100, ORGANIZATOROM FEU.F.L.A.N. PHILIPPE KEYARTS

I ERA

| | |
|--------------------------|--|
| SKŁAD DRZEWNY 3+ 4+ | |
| ZŁOŻE KAMIENTA 3+ 5+ | |
| ZŁOŻE GLINY 3+ 5+ | |
| ZŁOŻE RUDY 3+ 4+ | |
| PLANTACJA DRZEW 6+ | |
| WYROBISKO 4+ | |
| CLINIANKA 3+ | |
| EKSPOATACJA DRZEWA 3+ | |
| LEŚNA JASKINIA 5+ | |
| KOPALNIA 6+ | |

| | |
|--------------------------|--|
| WARSZTAT TKACKI 3+ 6+ | |
| HUTA SZKŁA 3+ 6+ | |
| PRASA 3+ 6+ | |

II ERA

| | |
|----------------------|--|
| TARTAK 3+ 4+ | |
| KAMIENIOŁOM 3+ 4+ | |
| CECIELNIA 3+ 4+ | |
| ODLEWNIA 3+ 4+ | |

| | |
|--------------------------|--|
| WARSZTAT TKACKI 3+ 5+ | |
| HUTA SZKŁA 3+ 5+ | |
| PRASA 3+ 5+ | |

III ERA

| | |
|---------------------|--|
| GILDIA ROBOTNIKÓW | |
| GILDIA RZEMIEŚNIKÓW | |
| GILDIA KUPCÓW | |
| GILDIA FILOZOFÓW | |
| GILDIA SZPIECÓW | |
| GILDIA STRATEGÓW | |
| GILDIA ARMATORÓW | |
| GILDIA NAUKOWCÓW | |
| GILDIA SĘDZIÓW | |
| GILDIA BUDOWNICZYCH | |



7 Cudów Świata jest grą REPOS PRODUCTION.
Tél. +32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde •
1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2010. WŚZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
GRA TYLKO DO UŻYTKU PRYWATNEGO.



I ERA

II ERA

III ERA

LOMBARD
4+ 7+ 3

TERMY
3+ 7+ 3

OŁTARZ
3+ 5+ 2

TEATR
3+ 6+ 2

AKWEDUKT
3+ 7+ 5

ŚWIATYNIA
3+ 6+ 3

PANTEON
3+ 6+ 7

POŚĄC
3+ 7+ 4

OGRODY
3+ 4+ 5

RATUSZ
3+ 5+ 6+ 6

PAŁAC
3+ 7+ 8

TAWERNA
4+ 5+ 7+ 5

HANDEL WSCHODNI
3+ 7+ 1

HANDEL ZACHODNI
3+ 7+ 1

TARCOWISKO
3+ 6+ 1

KARAWANSERAJ
3+ 5+ 6+ 1

WINNICA
3+ 6+ 1

BAZAR
4+ 7+ 2

RYNEK
3+ 6+ 7+ 1

PORT
3+ 4+ 1-1

LATARNIA MORSKA
3+ 6+ 1-1

DOM HANDLOWY
4+ 6+ 2-2

I ERA

II ERA

III ERA

PALISADA
3+ 7+ 1

BARAKI
3+ 5+ 1

WIEŻA STRAŻNICZA
3+ 4+ 1

MURY OBRONNE
3+ 7+ 1

UMOCNIENIA
3+ 7+ 1

POLE TRENINGOWE
4+ 6+ 7+ 1

CYRK
4+ 5+ 6+ 1

ARSENAL
3+ 4+ 7+ 1

STAJNIE
3+ 5+ 1

APTEKA
3+ 5+ 1

AMBULATORIUM
3+ 4+ 1

ARENA
3+ 5+ 7+ 1

ŁOŻA
3+ 6+ 1

TOR ŁUCZNICZY
3+ 6+ 1

MACHINY OBLEZNICZE
3+ 5+ 1

WARSZTAT
3+ 7+ 1

LABORATORIUM
3+ 5+ 1

OBSERWATORIUM
3+ 7+ 1

SĄD
3+ 5+ 4

SKRYPTORIUM
3+ 4+ 1

BIBLIOTEKA
3+ 6+ 1

SENAT
3+ 5+ 6

UNIwersYTET
3+ 4+ 1

AKADEMIA
3+ 7+ 1

SZKOŁA
3+ 7+ 1

PRACOWNIA
3+ 5+ 1

Opis symboli na kartach

Karty I Ery

karta produkuje podany Surowiec podstawowy.



Wyjaśnienie: gracz może wykorzystać jeden LUB drugi surowiec do wystawienia budowli (lub ukończenia etapu budowy Cudu Świata) lecz NIE obydwu w danej turze.

karta wytwarza prezentowane Dobra.



karta jest warta podaną ilość punktów zwycięstwa.



karta ma znaczenie w trakcie liczenia punktów zwycięstwa.



karta ma znaczenie w trakcie liczenia punktów zwycięstwa.

1 karta jest warta pokazaną ilość monet, którą należy pobrać z banku jednorazowo, w momencie w którym karta zostaje zagrana.

1 karta jest warta pokazaną ilość monet, którą należy pobrać z banku jednorazowo, w momencie w którym karta zostaje zagrana.

1 karta jest warta pokazaną ilość monet, którą należy pobrać z banku jednorazowo, w momencie w którym karta zostaje zagrana.

1 karta jest warta pokazaną ilość monet, którą należy pobrać z banku jednorazowo, w momencie w którym karta zostaje zagrana.

Wyjaśnienie: karty Wschodniej i Zachodniej Placówki Handlowej oraz Targowiska posiadają strzałki, które wskazują, na które z sąsiadujących miast działa rabat handlowy.

Karty II Ery

2 karta produkuje dwie jednostki przedstawionego Surowca podstawowego.

2 karta daje 2 Tarcze.

1 karta jest warta 1 monetę za każdą brązową kartę w mieście gracza, który ją zbudował ORAZ w obu sąsiadujących miastach.

Wyjaśnienie: Brązowe karty wybudowane w sąsiadujących miastach w tej samej turze co Winnica są liczone do ogólnej sumy monet.

2 karta jest warta 2 monety za każdą szarą kartę w mieście gracza, który ją zbudował ORAZ w obu sąsiadujących miastach.

Wyjaśnienie: Szare karty wybudowane w sąsiadujących miastach w tej samej turze co Bazar są liczone do ogólnej sumy monet.

4 w każdej turze karta produkuje jedną, wybraną przez gracza, jednostkę jednego z przedstawionych Surowców podstawowych.

Wyjaśnienie: Surowce te nie są przedmiotem handlu z sąsiadującymi miastami.

4 w każdej turze karta produkuje jedną, wybraną przez gracza, jednostkę jednego z przedstawionych Dóbr.

Dobra te nie są przedmiotem handlu z sąsiadującymi miastami.

Karty III Ery

3 karta zapewnia 3 Tarcze.

3 karta daje 3 monety za każdy ukończony etap budowy Cudu Świata w momencie, w którym wchodzi do gry (3, 6, 9 lub 12 Monet). Na końcu gry karta jest warta tyle punktów zwycięstwa, ile ukończono etapów budowy Cudu Świata w mieście, w którym się znajduje (1, 2, 3 lub 4 punkty).

1 karta daje 1 Monetę za każdą brązową kartę znajdującą się w mieście w momencie, w którym zostaje wystawiona. Na koniec gry karta jest warta tyle punktów zwycięstwa, ile jest brązowych kart w mieście gracza, który ją zbudował.

2 karta daje 2 Monety za każdą szarą kartę znajdującą się w mieście w momencie, w którym zostaje wystawiona. Na końcu gry karta jest warta dwa razy tyle punktów zwycięstwa co szarych kart w mieście gracza, który ją zbudował.

1 karta daje 1 Monetę za każdą złotą kartę znajdującą się w mieście w momencie, w którym zostaje wystawiona. Na koniec gry karta jest warta tyle punktów zwycięstwa, ile jest złotych kart w mieście gracza, który ją zbudował.

Wyjaśnienie dla Areny, Portu, Domu Handlowego i Latarni Morskiej: monety są pobierane tylko raz, w momencie wyłożenia karty budowli. Punkty zwycięstwa liczone są na końcu gry na podstawie ilości kart i ukończonych etapów budowy Cudu Świata na moment zakończenia gry.

Gildie

Większość Gildii ma różną wartość punktową w zależności od budynków zbudowanych przez Twoich sąsiadów.

Uwaga: dwie strzałki po obu stronach zobrazonej karty oznaczają, że liczą się karty z miast sąsiednich ale nie z miasta gracza, który ją wystawił.

1 Gildia Szpiegów: 1 punkt zwycięstwa za każdą czerwoną kartę w obu sąsiadujących miastach.

1 Gildia Sędziów: 1 punkt zwycięstwa za każdą niebieską kartę w obu sąsiadujących miastach.

1 Gildia Robotników: 1 punkt zwycięstwa za każdą brązową kartę w obu sąsiadujących miastach.

2 Gildia Rzemieślników: 2 punkty zwycięstwa za każdą szarą kartę w obu sąsiadujących miastach.

1 Gildia Kupców: 1 punkt zwycięstwa za każdą złotą kartę w obu sąsiadujących miastach.

1 Gildia Filozofów: 1 punkt zwycięstwa za każdą zieloną kartę w obu sąsiadujących miastach.

Pozostałe Gildie punkują następująco:

1 Gildia Budowniczych: 1 punkt zwycięstwa za każdy ukończony etap budowy Cudu Świata w sąsiadujących miastach ORAZ we własnym mieście.

3 Gildia Armatorów: 1 punkt zwycięstwa za każdą brązową, szarą i fioletową kartę w Twoim mieście. *Wyjaśnienie:* Gildia Armatorów wlicza się do punkujących kart.

1 Gildia Strategów: 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton Porażki posiadany przez sąsiadnie miasta.

1 Gildia Naukowców: gracz uzyskuje dodatkowy, wybrany przez siebie, symbol naukowy.

Wyjaśnienie: gracz wybiera symbol na koniec gry, a nie w momencie budowania Gildii.