The Great Wall

Sonderregel : Die Bauabschnitte der Chinesischen Mauer können in einer beliebigen Reihenfolge vollendet werden, nach Wunsch des Spielers.

Erläuterung : Der Spieler muss festlegen, welchen Bauabschnitt er vollenden möchte, bevor die anderen Spieler ihre Karten aufdecken.

·A·

Bauabschnitt 1 : Der Spieler nimmt sich 8 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.

Bauabschnitt 2 : Am Ende der Partie verfügt der Spieler über ein zusätzliches Forschungssymbol seiner Wahl.

Bauabschnitt 3 : Der Spieler addiert bei jeder Lösung militärischer Konflikte 2 Schilde zu seiner Summe.

Bauabschnitt 4 : Der Spieler kann am Ende der aktuellen Runde eine Zeitalter-Karte vom Ablagestapel auswählen und kostenfrei ins Spiel bringen.

·B·

Bauabschnitt 1 : Der Spieler nimmt sich 8 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat. Seine beiden Nachbarn erhalten jeweils 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.

Bauabschnitt 2 : Am Ende der Partie kopiert die Maske das Forschungssymbol einer grünen Karte, die sich in einer der beiden Nachbarstädte befindet.

Erläuterung : Es ist auch möglich, das Symbol einer Karte zu kopieren, von der man selbst ein Exemplar in der eigenen Stadt besitzt.

Bauabschnitt 3 : Am Ende des aktuellen Zeitalters beteiligt der Spieler sich nicht an der Lösung militärischer Konflikte. Die Stadt zu seiner Linken misst sich also mit der Stadt zu seiner Rechten.

Außerdem muss jeder Spieler außer dem Besitzer dieses Weltwunders 2 Münzen in den allgemeinen Vorrat zahlen.

Wenn Sie nicht mit der Erweiterung „Cities" spielen, gibt ein Spieler, der nur eine einzige Münze besitzt, lediglich diese ab, während ein Spieler, der keine Münzen hat, gar nichts verliert.

Erläuterung : Wenn bei einer Konfliktlösung nur noch 2 Spieler beteiligt sind, stehen sie einander nur ein einziges Mal gegenüber, so dass jeder nur einen einzigen Sieg-Marker erhält.

Bauabschnitt 4 : Wenn der Spieler diesen Bauabschnitt vollendet, steht ihm jede Runde eine Ressource nach Wahl zur Verfügung; der Spieler darf allerdings keine Ressource auswählen, die seine Stadt dank seiner braunen und grauen Karten produziert oder aufgrund der Anfangsressource auf seinem Spielplan bereits erhält.

Erläuterung : Durch gelbe, weiße und schwarze Karten produzierte Ressourcen werden nicht berücksichtigt.

Abu Simbel

Erläuterung: Dieses Weltwunder erfordert die Erweiterung „Leaders".

·A·

Bauabschnitt 3 : Wenn der Spieler diesen Bauabschnitt des Weltwunders vollendet, darf er einen bereits zuvor rekrutierten Anführer wählen und ihn offen auf das dafür vorgesehene Feld auf seinem Spielplan legen. Der Spieler darf dessen Effekt nicht nutzen. Am Ende der Partie erhält er doppelt so viele Siegpunkte, wie der Anführer kostet.

Beispiel : Andrea vollendet diesen Bauabschnitt des Weltwunders und legt Archimedes auf ihren Spielplan. Sie profitiert nicht von den reduzierten Kosten für grüne Karten, bekommt aber am Ende der Partie 8 Siegpunkte (Kosten von 4 Münzen x 2).

·B·

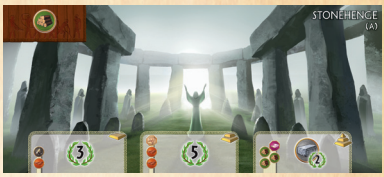
Bauabschnitt 1 : Entspricht Bauabschnitt 3 auf Seite (A)

Bauabschnitt 2 : Entspricht Bauabschnitt 3 auf Seite (A)

Stonehenge

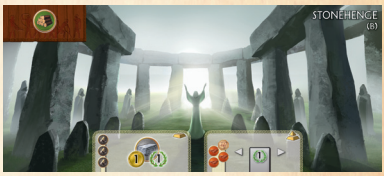
·A·

Bauabschnitt 3 : Am Ende der Partie erhält der Spieler 2 Siegpunkte für jedes Stein-Symbol auf seinen braunen Karten.



·B·

Bauabschnitt 1 : Die Vollendung dieses Bauabschnitts bringt 1 Münze für jedes Stein-Symbol auf den braunen Karten ein, die der Spieler in diesem Augenblick hat. Am Ende der Partie erhält der Spieler 1 Siegpunkt für jedes Stein-Symbol auf seinen braunen Karten.



Bauabschnitt 2 : Am Ende der Partie deckt der Spieler die Karte auf, die er zur Vollendung dieses Bauabschnitts verwendet hat. Dann erhält er 1 Siegpunkt für jede Karte dieser Farbe, die sich in den beiden Nachbarstädten befindet.

Beispiel : Conny hat diesen Bauabschnitt mithilfe einer blauen Karte vollendet. Am Ende der Partie deckt sie diese Karte auf und bekommt 1 Siegpunkt für jede blaue Karte in ihren zwei Nachbarstädten.

Manneken Pis

Sonderregel : Das Manneken Pis produziert keine Ressource, doch sein Spieler beginnt die Partie mit 4 zusätzlichen Münzen.

·A·

Bauabschnitt 1 : Der Spieler nutzt die Besonderheit des ersten Bauabschnitts des Weltwunder-Spielplans seines linken Nachbarn.

Bauabschnitt 2 : Der Spieler nutzt die Besonderheit des zweiten Bauabschnitts des Weltwunder-Spielplans seines rechten Nachbarn.

Bauabschnitt 3 : Der Spieler nutzt die Besonderheit des letzten Bauabschnitts des Weltwunder-Spielplans seines linken Nachbarn.

Erläuterung :

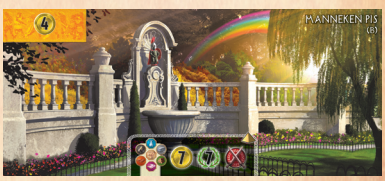
- Die Kosten für die Vollendung der Bauabschnitte des Manneken Pis entsprechen jenen der kopierten Bauabschnitte.

- Es ist nicht nötig, dass die Besitzer der jeweiligen Weltwunder die entsprechenden Bauabschnitte vollendet haben, damit sie vom Manneken Pis kopiert werden können.

- Wenn das Weltwunder Chinesische Mauer neben dem Manneken Pis liegt, darf der Besitzer des Manneken Pis wählen, welchen Bauabschnitt er kopieren möchte.

·B·

Bauabschnitt 1 : Der Spieler nimmt sich 7 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat. Der Spieler addiert bei der Lösung militärischer Konflikte 1 Schild zu seiner Summe und erhält 7 Siegpunkte.



Hinweis

Wenn in derselben Runde mehrere Spieler Karten aus dem Ablagestapel heraussuchen dürfen, geschieht dies in folgender Reihenfolge : Halikarnassós, The Great Wall, Manneken Pis, Salomon und zum Schluss die Gilde der Kurtisanen.