

A szimbólumok leírása

Az I. kor kártyái

a kártya a képen látható nyersanyagokat termeli.



a kártya minden körben a képen látható két alapanyag egyikét termeli.

Magyarázat: a játékos használhatja az egyik VAGY a másik alapanyagot egy létesítmény (vagy egy csoda szintjének) megépítésére, de egy körben NEM használhatja fel mindkettőt. A szomszédos városok bármelyiket megvásárolhatják, attól függetlenül, hogy tulajdonosa melyik termelését választja.

a kártya a képen látható kézműves termékek egyikét termeli.



a kártya a képen látható győzelmi pontot éri.

a kártya 1 pajzsot ad.

a kártyát a győzelmi pontok számolásakor vesszük figyelembe.

a kártyát a győzelmi pontok számolásakor vesszük figyelembe.

a kártyát a győzelmi pontok számolásakor vesszük figyelembe.

a kártya a képen látható érméket éri, az érméket csak egyszer vesszük ki a bankból, a kártya kijátszásakor.

a létesítmény megépítését követő körtől kezdve a játékos 2 érme helyett 1 érmet fizet a nyílal jelzett oldali szomszédjától vásárolt nyersanyagokért.

a létesítmény megépítését követő körtől kezdve a játékos 2 helyett 1 érmet fizet a szomszédjától vásárolt kézműves termékekért.

Magyarázat a Keleti Kereskedelmi Ügynökséghez, a Nyugati Kereskedelmi Ügynökséghez és a Piachoz: a nyílal mutatják meg, melyik szomszédos városra vagy városokra vonatkozik a kedvezmény.

Táblák

Koronként egyszer a játékos ingyen megépíthet egy létesítményt a kezében tartott kártyák közül.

A játékos kijátszhatja minden kor utolsó körében a hetedik kártyáját ahelyett, hogy eldobná. A kártya kijátszható a költségei befizetésével, eldobható 3 érmeért vagy felhasználható a csoda építésére.

A játékos megnézheti a játék kezdete óta eldobott összes kártyát, kiválaszthat egyet és ingyen megépítheti.

A játékos a játék végén „lemásolhatja” egy általa választott céh (lila kártya) hatását egy szomszédos városból.

A II. kor kártyái

a kártya a képen látható két nyersanyagot termeli.

a kártya 2 pajzsot ad.

a kártya 1 érmet hoz a játékosnak a városában ÉS a két szomszédos városban megépített minden barna kártyáért.
Magyarázat: A szomszédos városnak azok a barna kártyái számítanak, melyek abban a körben már megépültek, amelyekben a Nyomdát (Press) számoljuk el.

a kártya 2 érmet hoz a játékosnak a városában ÉS a két szomszédos városban megépített minden szürke kártyáért.
Magyarázat: A szomszédos városnak azok a szürke kártyái számítanak, melyek abban a körben már megépültek, amelyekben a Bazárt (Bazaar) számoljuk el.

a kártya a képen látható négy nyersanyag egyikét fogja termelni minden körben, a játékos választásának megfelelően.
Figyelem! Ezeket az alapanyagokat nem vásárolhatják meg a szomszédos városok.

a kártya a képen látható három kézműves termék egyikét fogja termelni, a játékos választásának megfelelően.
Figyelem! Ezeket az alapanyagokat nem vásárolhatják meg a szomszédos városok.

A III. kor kártyái

a kártya 3 pajzsot ad.

a kártya 3 érmet hoz a saját városában megépített csodának minden megépített szintjéért, amely a kártya kijátszásának pillanatában már elkészült (3, 6, 9 vagy 12 pont). A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot fog hozni a saját város csodájának megépített szintjeiért (1, 2, 3 vagy 4).

a kártya 1 érmet hoz a kijátszásakor a játékos városában megépített barna kártyáért. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz a játékos városában megépített minden barna kártyáért.

a kártya 2 érmet hoz a kijátszásakor a játékos városában megépített szürke kártyáért. A játék végén a kártya 2 győzelmi pontot hoz a játékos városában megépített minden szürke kártyáért.

a kártya 1 érmet hoz a kijátszásakor minden, a játékos által korábban kijátszott sárga kártyáért. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz a játékos városában megépített minden sárga kártyáért.

Magyarázat az Arénához (Arena), a Kikötőhöz (Port), a Kereskedelmi Kamarához (Chamber of Commerce) és a Világítótoronyhoz (Lighthouse): az érméket csak egyszer vesszük el, akkor, amikor a létesítmény megépül. A győzelmi pontokat a játék végén számoljuk össze a megépült kártyák és a Csodák szintjei szerint.

• 12 •

Céhek

A legtöbb céh győzelmi pontokat hoz a szomszédjaid által megépített épületek után.

Megjegyzés: az ábrázolt kártya két oldalán lévő két nyíl azt jelenti, hogy a szomszédos város kártyáit számoljuk, de annak a játékosnak a kártyáit nem, akinek a kártya a tulajdonában van.

Képek céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített piros kártyáért.

Előljárók céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített kék kártyáért.

Munkások céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített barna kártyáért.

Kézművesek céhe: 2 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített szürke kártyáért.

Kereskedők céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített sárga kártyáért.

Filozófusok céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített zöld kártyáért.

A többi céh különleges szabályok szerint hoz győzelmi pontokat.

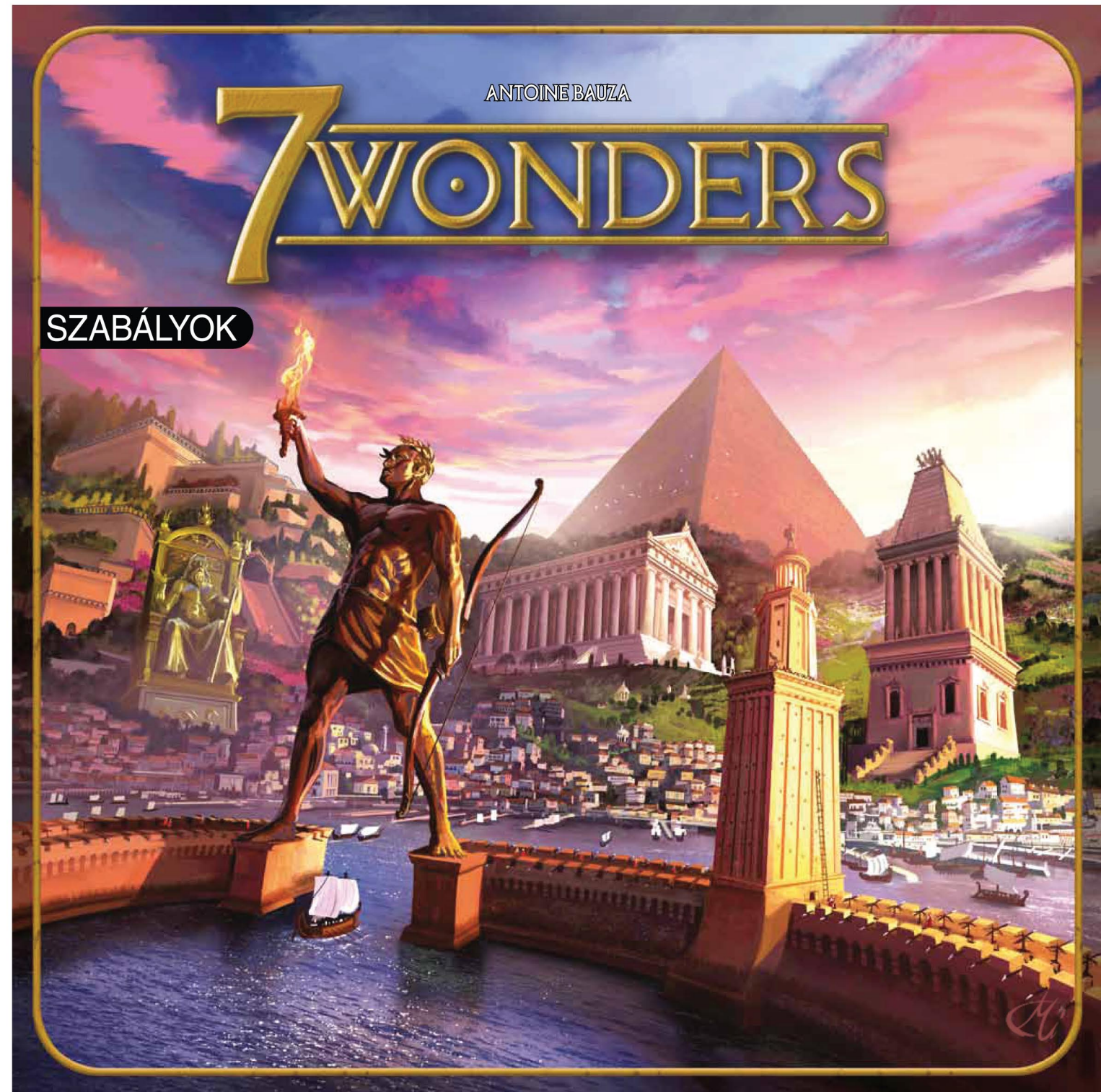
Építők céhe: 1 győzelmi pontot kapsz a saját ÉS a szomszédos városokban lévő csodák minden megépült szintjéért.

Hajótulajdonosok céhe: 1 győzelmi pontot kapsz a városodban lévő mindegyik barna, szürke és lila kártyáért. Figyelem! Ebbe a Hajótulajdonosok céhe kártya is beleszámít.

Hadvezérek céhe: 1 győzelmi pontot kapsz minden vereségjelzőért, ami a két szomszédos városban van.

Tudósok céhe: a játékos kap egy választása szerinti extra tudományos szimbólumot. A szimbólum kiválasztása a játék végén történik és nem a Céh megépítésekor.

Figyelem! A táblák által termelt alapanyagokat NEM tekintjük kártyáknak (Szőlőskert (Vineyard), Bazár, céhek, ...).



SZABÁLYOK

Egyszerélyes játék
8 éves kortól

SQUARE BY SQUARE
Kreatív
mintakirakó játék

60
feladvány!

A JÁTÉK LÉNYEGE
Rakd ki a feladványkártyán látható alakzatot a puzzle-elemekből!

A doboz tartalma:
1 játékkeret, 14 puzzle-elem, 60 feladványkártya, utazózsák

GEM KLUB
Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu

CE
Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!
Származási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

Thinkfun **IZZI**
A MOZAIK-PUZZLE

Egyszerélyes játék 8 éves kortól

MILLIÁRDNYI MEGOLDÁS!

A JÁTÉK LÉNYEGE
Rakd ki a 64 IZZI® lapkát úgy, hogy azok egy nagy négyzetet alkossanak. Az egyetlen szabály az, hogy a szomszédos lapkák széleinek egyezniük kell.
A doboz tartalma: 64 lapka, megoldási javaslatok

0-3 **CE** Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu
Származási hely: Kína

Thinkfun **IZZI**
A MOZAIK-PUZZLE

Egyszerélyes játék 8 éves kortól

MILLIÁRDNYI MEGOLDÁS!

A JÁTÉK LÉNYEGE
Rakd ki a 64 IZZI® lapkát úgy, hogy azok egy nagy négyzetet alkossanak. Az egyetlen szabály az, hogy a szomszédos lapkák széleinek egyezniük kell.
A doboz tartalma: 64 lapka, megoldási javaslatok

0-3 **CE** Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu
Származási hely: Kína

Irányítsd az ókori világ hét nagy városának egyikét! Termeld ki a földed nyújtotta természetes erőforrásokat, vedd részt a fejlődés véget nem érő folyamatában, fejleszd kereskedelmi kapcsolataidat és állítsd fel hadseregedet!

Hagyj nyomot a civilizáció történelmében olyan építészeti csodák révén, amelyek meghaladják az eljövendő korokat!



Tartalom

- 7 db tábla, mindegyiken a 7 csoda egyike
- 7 db kártya, mindegyiken a 7 csoda egyike
- 49 db „I. kor” kártya
- 49 db „II. kor” kártya
- 50 db „III. kor” kártya
- 46 db konfliktusjelző
- 24 db 3-as értékű érme
- 46 db 1-es értékű érme
- 1 db pontozófüzet
- 1 db szabálykönyv
- 2 db kártya a kétszemélyes játékhoz

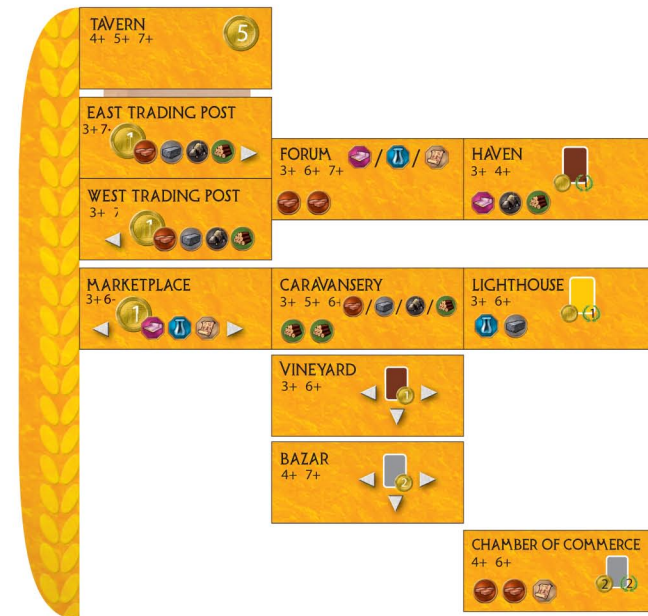
A játék lényege és célja

A 7 Wonders, vagyis 7 csoda egy játéka 3 korból áll. Mind-egyikben egyet használunk a 3 kártyapakliból (először az I. kor kártyáit, majd a II. kor kártyáit és végül a III. kor kártyáit). Minden kor menete hasonló: a játékosoknak lehetőségük lesz 6 kártya kijátszására, hogy fejlesszék városukat és megépítsék saját csodájukat. A körök végén minden játékos összehasonlítja katonai erejét a két szomszédos városával (a jobb és bal oldalukon lévő játékosokéval).

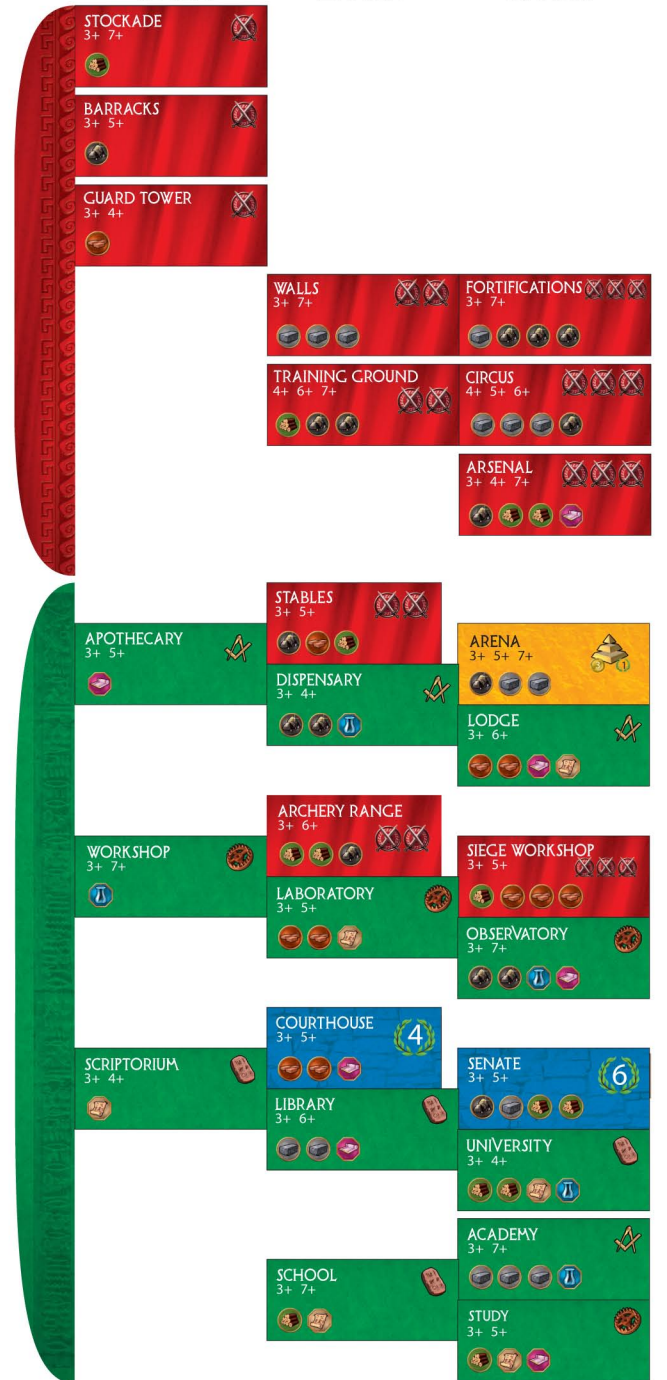
A harmadik kor végén a játékosok összeszámolják győzelmi pontjaikat; a legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a nyertes.

• 2 •

1. KOR 2. KOR 3. KOR



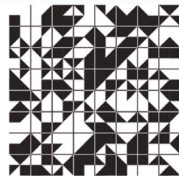
1. KOR 2. KOR 3. KOR



• 11 •

Ha egy igazán rendhagyó játékot keresel, próbáld ki az IZZI®! Gyönyörű, és könnyű megtanulni, de nagyon nehéz kirakni. A feladatod csupán annyi, hogy letegyd a 64 IZZI® lapkát, hogy azok egy nagy négyzetet alkossanak. Az IZZI® egyetlen szabálya az, hogy a szomszédos lapkák széleinek egyezniük kell, tehát a fehér a fehérrel, a fekete a feketével érintkezzen! Az IZZI® játszható egyedül vagy a barátjaidal: ha egyszer elkezdted, nem tudod abbahagyni. Szerencsére nem is kell, mert az IZZI®-nek milliárdnyi megoldása van. Minden IZZI® megoldás egyedi és különleges.

A NAGY IZZI®-KIHÍVÁS!



Ha már párszor megoldot-tad az IZZI®-t, nézz szembe a játék igazi kihívásával! Az ábrán egy olyan megoldást láthatsz, amely együt-tal egy állót formál a nagy négyzet bal alsó és jobb felső sarka között.

HÁNY KÜLÖNLEGES IZZI® MEGOLDÁST TUDSZ?

Az IZZI®-nek rengeteg megoldása létezik. Próbáld meg most az alább látható minták létrehozásával kirakni!

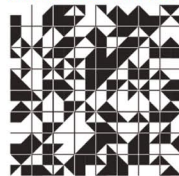
Figyelem: A keretes minta a legnehezebb!



Karó X Keretes

Ha egy igazán rendhagyó játékot keresel, próbáld ki az IZZI®! Gyönyörű, és könnyű megtanulni, de nagyon nehéz kirakni. A feladatod csupán annyi, hogy letegyd a 64 IZZI® lapkát, hogy azok egy nagy négyzetet alkossanak. Az IZZI® egyetlen szabálya az, hogy a szomszédos lapkák széleinek egyezniük kell, tehát a fehér a fehérrel, a fekete a feketével érintkezzen! Az IZZI® játszható egyedül vagy a barátjaidal: ha egyszer elkezdted, nem tudod abbahagyni. Szerencsére nem is kell, mert az IZZI®-nek milliárdnyi megoldása van. Minden IZZI® megoldás egyedi és különleges.

A NAGY IZZI®-KIHÍVÁS!



Ha már párszor megoldot-tad az IZZI®-t, nézz szembe a játék igazi kihívásával! Az ábrán egy olyan megoldást láthatsz, amely együt-tal egy állót formál a nagy négyzet bal alsó és jobb felső sarka között.

HÁNY KÜLÖNLEGES IZZI® MEGOLDÁST TUDSZ?

Az IZZI®-nek rengeteg megoldása létezik. Próbáld meg most az alább látható minták létrehozásával kirakni!

Figyelem: A keretes minta a legnehezebb!



Karó X Keretes

Pöttyön az agy! olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek rugalmasság teszt gondolkodásodat. A ThinkFun® játékok nem csak gyermeknek, hanem az egész családnak vidám percekre szereznek. Ráadásul a ThinkFun® játékokat már a mobilodon is megtalálhatod.

Ha nem áll össze a kép...
A feladványok megoldásához segítséget találsz a kártyák hátoldalán. Az 1. segítség (HINT 1) a 6 zöld elem elhelyezkedését mutatja, ezek alkotják magát a formát. Az 2. segítség (HINT 2) a 8 kék elem elhelyezkedését mutatja, ezek alkotják a háttérrel. Figyelem! A feladványoknak nem csak egyetlen megoldása lehet, így ha te megoldásod nem egyezik meg a kártyán látottal, az nem probléma, feltéve, hogy ugyanazt az alakzatot rakad ki.

Hogyan játszunk?
Szórd ki a puzzle-elemeket a játékkeretbe, és válassz egy feladványkártyát!
Az összes kék és zöld elem felhasználásával rakd ki a kártyán látható formát!
Az elemeket felfektetve kell letenni, és illeszkedniük kell a játékkeretbe.
Minden elem bármelyik felével letehető, és tetszés szerint forgatható.

Célok
Rakd ki a feladványkártyán látható alakzatot a puzzle-elemekből!
A játék tartalma
1 játékkeret, 14 puzzle-elem (6 zöld, 8 kék), 60 feladványkártya, rajtuk segítség a megoldáshoz, utazósék

SQUARE BY SQUARE

A játék vége

A játék a harmadik kor végén ér véget, miután a Konfliktus-jelzőket kiosztották.

Minden játékos összeadja civilizációjának pontjait, és az győz, aki a legnagyobb pontszámot érte el. Döntetlen esetén közülük az nyer, akinek a kincstárában a legtöbb érme van. Ha továbbra is döntetlen az állás, többen osztoznak a győzelemben.

Megjegyzés: a dobozban egy pontozótáblát tartalmazó füzetet is találtak, hogy az első néhány játékotok alkalmával könnyebb legyen a számolás... vagy hogy lejegyezzétek emlékezetesebb játékaitokat!

A pontok összesítése

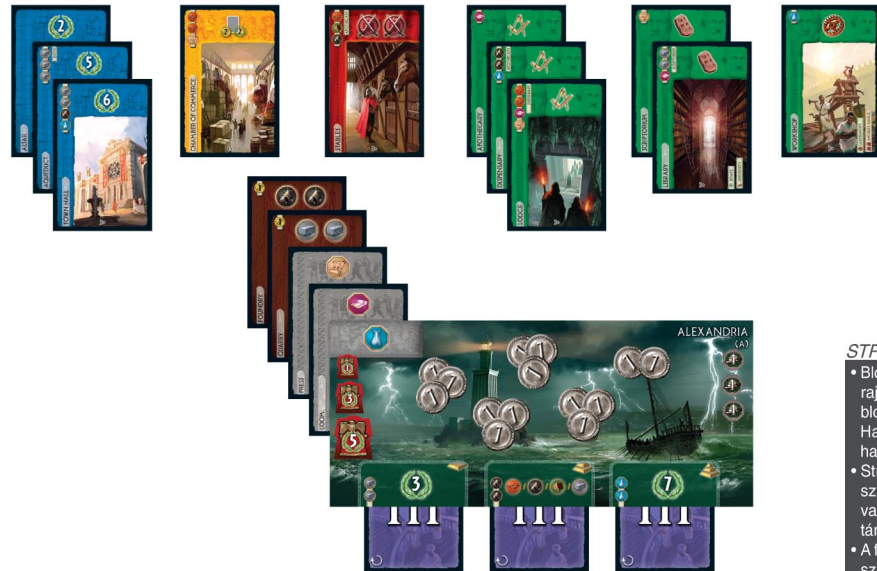
A győzelmi pontokat a következő sorrendben számoljátok össze:

1. **Katonai konfliktusok**
2. **A kincstár tartalma**
3. Csoda
4. Civil létesítmények
5. Tudományos létesítmények
6. **Kereskedelmi létesítmények**
7. Céhek

1. Katonai konfliktusok

Minden játékos összeadja a győzelem- és vereségjelzőin szereplő pontokat (ez az összeg negatív is lehet!).

Példa: Alexandria a következő jelzőkkel fejezte be a játékot: +1, +3, +5, -1, -1, -1, melyeknek összege 6 pont..



• 6 •

2. A kincstár tartalma

A játék végén a játékosok a tulajdonukban lévő pénz után 3 érménként kapnak 1 győzelmi pontot. A kimaradt érmék nem hoznak pontot.

Példa: Alexandria 14 érmevel a kincstárában fejezte be a játékot, amivel 4 győzelmi pontot szerez (4x3 érme, plusz a kimaradt érmék).

3. Csodák

Ezután minden játékos hozzáadja pontjaihoz a csodájából szerzett pontokat.

Példa: Alexandria a következő civil létesítményeket építette meg: Oltár (Altar) (2 pont), Csatornahíd (5 pont) és Városháza (6 pont). Ez összesen 13 győzelmi pontot ér.

4. Civil létesítmények

Minden játékos összeadja civil létesítményeinek győzelmi pontjait. A pontokat a civil létesítmények kártyáin láthatjuk.

Példa: Alexandria a következő civil létesítményeket építette meg: Oltár (Altar) (2 pont), Csatornahíd (5 pont) és Városháza (6 pont). Ez összesen 13 győzelmi pontot ér.

5. Tudományos létesítmények

A tudományos kártyák kétféleképpen hoznak győzelmi pontot: az azonos szimbólumú lapok csoportjai után, valamint a 3 különböző szimbólumú kártyák csoportjai után.

Figyelem! A két módszerrel szerzett győzelmi pontok összeadódnak.

Egyforma szimbólumú kártyákból álló csoport

A játékos a következő pontokat nyeri meg a 3 létező tudományos szimbólum mindegyike esetén:

- 1 szimbólum esetén: 1 győzelmi pont
- 2 azonos szimbólum esetén: 3 győzelmi pont
- 3 azonos szimbólum esetén: 9 győzelmi pont
- 4 azonos szimbólum esetén: 16 győzelmi pont

Megjegyzés:

- a kapott pontszámok megegyeznek a szimbólumok számának négyzetével.

- minden szimbólumból 4 kártya van, tehát szimbólumonként legfeljebb 16 győzelmi pont gyűjthető.

- a Tudományos céhvel és Babilon csodájával ez a maximum érték névelhető: 5 azonos szimbólum esetén 25 győzelmi pontot, 6 azonos szimbólum esetén 36 győzelmi pontot gyűjthetünk.

Példa: Alexandria 6 tudományos létesítményt épített meg a következő szimbólumokkal: 3 X, 2 O, 1 A. 9 pontot kap a 3 X csoportjáért (3x3), 4 pontot hoz a O (2x2) és végül 1 pontot hoz a A (1x1), vagyis összesen 14 pontot.

3 különböző szimbólumú kártyából álló csoportok

A játékosoknak minden 3 különböző szimbólumból álló csoport 7 pontot hoz.

Példa: A felső példát folytatva, Alexandria 6 tudományos létesítményt épített meg, de csak egyetlen olyan csoportja van, amely 3 különböző szimbólumból áll. Ez további 7 pontot hoz, amivel összesen 21 pontja lesz. Ha Alexandria városa épített volna még egy A szimbólumú létesítményt, pontszámai a következőképpen alakultak volna: (9+4+4)+(7+7)= 31 győzelmi pont.

6. Kereskedelmi létesítmények

Néhány kereskedelmi létesítmény, amely a III. korban épült meg, győzelmi pontokat hoz.

Példa: Alexandria megépíti a Kereskedelmi kamarát (Chamber of Commerce). Ez az épület a városban lévő szürke kártyák mindegyike után 2 győzelmi pontot hoz. Alexandria két szürke kártyát játszott ki: ez 4 győzelmi pontot jelent.

7. Céhek

A játékos városának és/vagy a szomszédos városoknak a kártyáitól függően minden céh bizonyos számú győzelmi pontot hoz (lásd a létesítmények leírását).

STRATÉGIAI TANÁCSOK

- Blokkold ellenfeledet: a 7 Wonders megnyeréséhez mindkét szomszéd városban rajta kell tartanod a szemed, hogy megfigyeld stratégiájukat. Próbáld őket blokkolni olyan kártyák használatával, amelyekkel előnyökhöz juthatnának. Használhatod ezeket csodád szintjeinek kiépítésére, vagy eldobhatod őket, ha érmére van szükséged.
- Stratégiák: többféle stratégia vezethet a győzelemhez. Szakosodj egy-egy szín létesítményeire vagy gyűjts különböző típusú építményeket, viselj hadat vagy hagyd a hadsereget ügyetlenül kívül, termelj árukat bőségesen vagy támaszkodj a kereskedelemre...
- A fejlődés menete: ha tudományos létesítményeket építesz, próbáld különböző szimbólumokat gyűjteni, mivel többnyire azok hoznak több pontot.

„Haladó” változat 2 játékosnak

A következő szabályváltoztatásokkal a játék 2 személylél is játszható lesz.

A játék alapelemein kívül szükség lesz a dobozban található két különleges kártyára.

Vigyázat: Azt tanácsoljuk, hogy előbb játsszatok pár játékot 3-7 játékosal, mielőtt kipróbáljátok a játék kétszemélyes variánsát!



Határkártya



Szabad város kártya

A játék előkészületei

A játékosok ugyanazokat a kártyákat fogják használni, mint egy háromszemélyes játék során (csak a 3+-os kártyákat). Mindkét játékos kap egy táblát, és lehelyeznek egy harmadik táblát maguk mellé. A variáns hátralévő részében ezt a táblát a Szabad városnak fogjuk hívni.

A Határkártyát a két játékos közé helyezzük.

Minden játékos 7 kártyát kap, a maradék 7 kártya húzópakli lesz, amit képpel lefelé helyeznek el a Határkártya jobb oldalára.

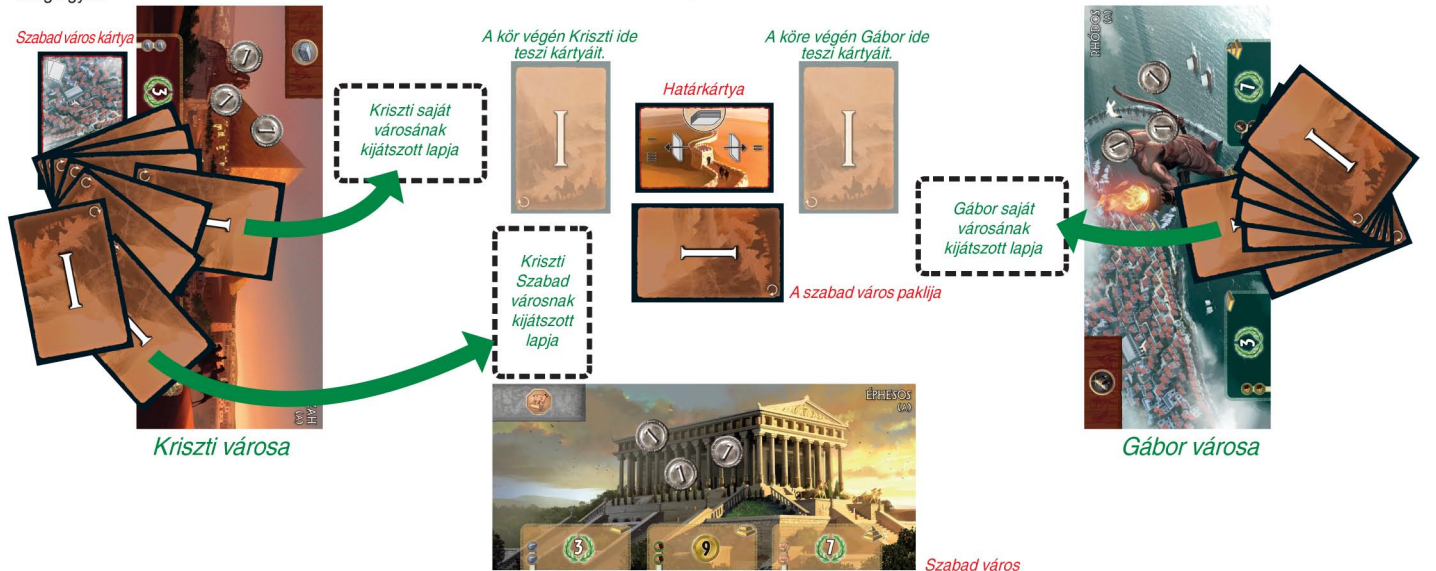
A Szabad város bal oldalán ülő játékos kezébe veszi a Szabad város kártyát.

A játék kezdetén mindkét játékos, valamint a Szabad város is kap 3 érmét a banktól.

A játék áttekintése

A játék menete hasonló, mint 3-7 játékos esetén.

A különbség a Szabad város kezelésében van: a játékosok kijátsszanak egy saját kártyát, majd a Szabad városnak még egyet.



• 7 •

1. Egy kártya kiválasztása

Az a játékos, akinek a kezében van a Szabad város, felhúzza a húzópakli első kártyáját, és a kezébe veszi.

Ezután a játékos választ két kártyát a kezéből – egyet a saját városának, egyet pedig a Szabad városnak, míg ellenfele a szokásos módon választja ki a kártyáját.

Ezután mindkét játékos a Határkártya mellé, a saját oldalára helyezi le a megmaradt kártyáit, saját oldalára.

További részletek:

A Szabad város nem dobhat el kártyát, hogy 3 érmét kapjon érte, csak akkor, ha nem tud kártyát kijátszani. Ekkor a játékosnak, ha lehetséges, olyan kártyát kell választania, amelyet a Szabad város ki tud játszani (létesítmény vagy a csoda építésére). Ezt a kártyát AZUTÁN választja ki, hogy a saját városához kijátsszandó kártyát már kiválasztotta.



2. Akció

Az a játékos, akinél a Szabad város van, kijátssza a Szabad város kártyáját, majd saját kártyáját, miközben ellenfele a saját akcióját végrehajtja.

A Szabad városra vonatkozó szabályok:

- A kereskedelmi szabályoknak megfelelően a Szabad város vásárolhat mindkét szomszédos várostól. Ha egy alapanyag mindkét városban elérhető, a Szabad várost irányító játékos szabadon vásárolhat bármelyik szomszédjától (még akkor is, ha az ára a másik városban kevesebb lenne).
- Ha a kártya, amely a Szabad város számára lett kiválasztva, az ingyenes építkezés előnyéhez juttatja a várost (lánc), ez azt az ingyenes építkezést KELL választani.

Megjegyzés: egy kor hatodik körére csak egy kártya marad a Szabad város húzópaklijában. Ezt a kártyát ugyanakkor dobjuk el, amikor a játékosok hetedik és egyben utolsó lapját.

3. Haladjunk tovább a következő kártyákra

Miután mindhárom kártyát kijátsszatták, a játékosok elveszik a határ túoldalán lévő kártyákat. A következő körben a másik játékos fog a Szabad város képviselőként játszani, és így tovább, a játék végéig.

Példa: Gábor és Kriszti új játékba kezd. Mindketten kapnak 7 kártyát, és a maradék 7 kártyából létrehoznak egy húzópaklit a Határkártya jobb oldalán. A Szabad várostól jobbra ülő Kriszti a kezébe veszi a Szabad város kártyáját. A játék első körében Gábor kiválaszt egy kártyát a kezéből, és kijátssza azt, majd Kriszti felhúzza a húzópakli első kártyáját, és a kezébe veszi. Ezután választ egy kártyát a Szabad városnak, és egyet a saját városának. A játékosok felfedik kiválasztott kártyáikat a Szabad várossal kezdve, majd kijátsszák őket. Ezután felveszik a Határkártya túoldalán lévő kártyákat, így a Szabad város kártya Gáborhoz kerül a játék második körére. Így rajta a sor, hogy húzzon egy kártyát, és kijátsszon egyet a saját városának és a semleges városnak...

Egy kor vége

Minden korban cserélődik, hogy ki kezd a Szabad város kártyájával:

- I. kor: a Szabad várostól balra ülő játékos kapja meg a kártyát.
- II. kor: a Szabad várostól jobbra ülő játékos kapja meg a kártyát.
- III. kor: a Szabad várostól balra ülő játékos kapja meg a kártyát.

A Konfliktusok eldöntésére vonatkozó szabályok változatlanok maradnak.

A játék vége

Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén az a játékos lesz a győztes, aki a kincstárába több érmét gyűjtött.