

7 WONDERS

برای ۲ تا ۷ بازیکن

مناسب ۱۰ سال به بالا

زمان بازی حدود ۳۰ تا ۶۰ دقیقه

رهبر یکی از هفت شهر بزرگ دنیای باستان شوید منابع اصلی سرزمینتان را استخراج کنید، در مسیر پیشرفت قدم بردارید و روابط اقتصادی و تجاری خودتان را در کنار قدرت نظامی تقویت کنید. با ساختن یکی از عجایب جهانی کاری کنید که رد پای شما در تاریخ باقی بماند.



محتویات بازی

- ۷ صفحه عجایب جهان
- ۷ کارت عجایب جهان
- ۴۹ کارت عصر اول
- ۴۹ کارت عصر دوم
- ۵۰ کارت عصر سوم
- ۴۶ نشانگر (token) درگیری
- ۲۴ سکه با ارزش ۳
- ۴۶ سکه با ارزش ۱
- دفترچه امتیاز
- قوانین بازی
- دو کارت "بازی دو نفره"

کلیت و هدف بازی

یک دور از بازی در سه عصر مختلف رخ می دهد و در هر عصر هم از یکی از دسته کارت های مربوط به آن عصر استفاده می شود (اول کارت های عصر اول، بعد کارت های عصر دوم و در آخر کارت های عصر سوم).

تمامی عصرها مثل هم بازی می شوند. در هر عصر بازیکنان می توانند بازی کردن ۶ کارت شهر و سازه ی خود را ارتقا دهند.

در پایان هر عصر قدرت نظامی خود را با دو شهر همسایه یا همان بازیکن هایی که در دو طرف شما قرار دارند مقایسه کنید.

در پایان عصر سوم بازیکنان امتیازهایشان را می شمردند و بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده می شود.

عناصر بازی

صفحه ی عجایب: هر صفح، سازه ای که بازیکن می تواند بسازند و منابعی که از اول بازی تولید می کند (که در گوشه ی سمت چپ بالای آن نوشته شده است) را نشان می دهد. این صفحات دو طرفه بوده و در واقع دو نسخه ی مختلف از سازه ها را نشان می دهد. هر سازه از دو، سه یا چهار مرحله تشکیل شده که روی صفحات مشخص است. هر مرحله از ساخت سازه ها، هزینه ای برای ساخته شدن و جایزه ای به همراه دارد که روی آن نشان داده شده.

سکه ها: سکه ها برای تبادلات تجاری با همسایه ها (بازیکن هایی که در سمت راست و چپ شما قرار دارند) استفاده می شوند. تعداد سکه هایی که یک بازیکن در طول بازی می تواند نگه دارد محدودیتی ندارد. سکه هایی که نگه داشته اید در پایان بازی امتیاز دارند.

نشانگر درگیری: این نشانگرها برای مشخص کردن برد و باخت نظامی بین همسایه ها به کار برده می شوند.

۴ نوع مختلف از این نشانگرها در بازی استفاده می شود:

- نشانگرهای شکست (Defeat) با ارزش ۱- که در پایان هر یک از سه عصر بازی استفاده می شوند.
- نشانگرهای پیروزی به ارزش ۱ که در پایان عصر اول استفاده می شوند.
- نشانگرهای پیروزی به ارزش ۳ که در پایان عصر دوم استفاده می شوند.
- نشانگرهای پیروزی به ارزش ۵ که در پایان عصر سوم استفاده می شوند.

کارت ها: تمامی کارت های بازی نشان دهنده ی سازه های مختلف هستند. ۷ کارت مختلف در بازی وجود دارد که به راحتی از رنگ قاب می توانید آن ها را از هم تشخیص دهید:

- **مواد خام (قهره ای):** این سازه مواد خام تولید می کند:



- **کالاها ی تولیدی (خاکستری):** این منابع را تولید می کنند:



- **سازه های تمدن (آبی):** این سازه ها امتیاز دارند:



چیدمان شروع بازی

یک دسته کارت برای هر عصر:

از هر یک از دسته کارت های عصرهای مختلف کارت هایی را که به تعداد بازیکن ها مربوط نمی شوند را جدا کنید.

مثال: در بازی ۶ نفره کارت های ۳، ۴، ۵ و ۶ استفاده می شوند. کارت های ۷+ را به جعبه برگردانید.

بعلاوه برای دسته کارت های عصر سوم ۱۰ کارت مربوط به اتحادیه را خارج کنید و به صورت مخفیانه و تصادفی به تعداد بازیکن ها از این کارت ها جدا کنید. بعد کارت هایی که جدا کرده اید را با دسته کارت های عصر سوم بر بزنید. کارت های باقی مانده را بدون آنکه ببینید به جعبه ی بازی برگردانید. (تعداد کارت های اتحادیه ۲ واحد از تعداد بازیکنان بیشتر است.)

۳ بازیکن : ۵ کارت اتحادیه

۴ بازیکن : ۶ کارت اتحادیه

۵ بازیکن : ۷ کارت اتحادیه

۶ بازیکن : ۸ کارت اتحادیه

۷ بازیکن : ۹ کارت اتحادیه

نکته: . به هر بازیکن ۷ کارت بدهید. اگر کارت ها را درست جدا کرده باشید در اول هر عصر تمامی کارت ها به دست بازیکنان می رسد.

عجایب:

۷ کارت مربوط به عجایب بازی را بر بزنید و آن ها را به پشت بین بازیکن ها تقسیم کنید. به هر بازیکن یک کارت بدهید. این کارت ها نشان می دهد هر بازیکن کدام صفحه ی عجیب را دریافت می کند و اینکه از کدام طرف آن استفاده می شود.

نکته: برای بازی های اولتان بهتر است از طرف A بازی استفاده کنید. بعدا می توانید در صورت توافق همه ی بازیکنان به جای آنکه کارت ها را شانسی پخش کنید، عجایب را خودتان انتخاب کنید.

سکه ها:

به هر بازیکن سه سکه با ارزش ۱ بدهید تا آن را روی صفحه ی خود قرار دهد. بقیه ی سکه ها بانک را می سازند. هر زمان که بخواهید می توانید پول هایتان را برای واحدهای کوچک تر یا بزرگ تر با بانک جا به جا کنید.

نشانه های کشمکش:

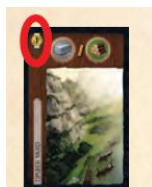
این نشانگراها را هم کنار سکه های بانک قرار دهید.



ساخت ساز

در تمام سه عصر بازی کار اصلی بازیکنان ساختن سازه‌ها (کارت‌ها) و سازه‌ی عجایبشان است. بعضی سازه‌ها برای ساخته شدن نیاز به دادن هزینه‌ی مشخصی دارند که این هزینه ممکن است سکه، مواد خام اولیه و یا مواد دیگر باشند یا در شرایط خاصی مجانی شوند. ساختن سازه‌ها همگی نیاز به خرج کردن هزینه‌ی مربوط به خود دارند.

ساختن با سکه:



بعضی کارت‌های قهوه‌ای با هزینه‌ی سکه‌ای دارند که در نوبتی که ساخته می‌شوند باید آن را به بانک پرداخت کرد. مثال: هزینه‌ی ساخت زمین الوار (Timber Yard) یک سکه است.

ساختن مجانی:



بعضی کارت‌ها هزینه‌ای ندارند و می‌توانید آن را مجانی بازی کنید. مثال: هزینه‌ی ساخت ایستگاه معاملات شرقی (Eastern Trading Post) صفر است.

ساختن با منبع:

بعضی کارت‌ها با استفاده از منابع خاصی ساخته می‌شوند. برای ساخت آن‌ها یا بازیکن باید خودش آن منابع را تولید کند یا / و آن‌ها را از یکی از شهرهای همسایه بخرد.



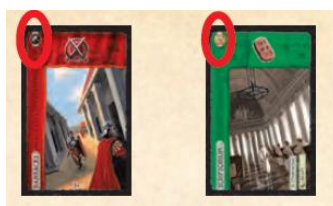
تولید:

منابع یک شهر از صفحه‌ی عجایب آن، کارت‌های قهره‌ای، کارت‌های خاکستری و بعضی کارت‌های زرد بدست می‌آیند. برای ساختن یک کارت، شهر شما باید تولید آن منابع را داشته باشد.

مثال: در این حالت شهر جیزه ۲ سنگ، یک گل، یک فلز، ۱ پاپيروس و ۱ پارچه تولید می‌کند.

بازیکنی که این شهر را دارد می‌تواند سربازخانه (Barracks) را به قیمت ۱ فلز و دفترخانه (Scriptorium) به قیمت یک پاپيروس را با منابعی که شهرش تولید می‌کند بسازد.

ولی او نمی‌تواند قنات (Aqueduct) را که هزینه‌ی ساخت آن سه سنگ است تنها با تولیدات شهر خودش بسازد. چون شهر او تنها سه سنگ تولید می‌کند.



نکته مهم! ر زمان ساخت و ساز منابع شما مصرف نمی شوند. می توانید آن ها را هر نوبت در طول کل بازی استفاده کنید. تولیدات یک شهر هیچ گاه کم نمی شود و کارت هایی که برای ساخت و ساز استفاده می شوند هیچ وقت از بازی حذف نمی شوند (discard نمی شوند).

معامله:

خیلی اوقات پیش می آید که بازیکنی می خواهد سازه ای را بسازد که هزینه ی ساخت آن را ندارد. اگر یکی از همسایه هایش این منبع را تولید می کند، بازیکن می تواند منابعی که ندارد را از آن ها بخرد. منابعی که می توان از شهرهای همسایه خریداری کرد عبارتند از:

- منابعی که توسط خود شهر تولید می شوند (که روی صفحه ی آن ها نشان داده شده)
- منابع خام کارت های قهوه ای
- منابع تولید شده با کارت های خاکستری

در نتیجه نمی توانید منابعی را که با سازه های اقتصادی (زرد) یا توسط عجایب شهر تولید می شوند را خریداری کنید.

برای هر منبعی که خریداری می شود باید دو سکه به بازیکن صاحب منبع داده شود.

توجه کنید که:

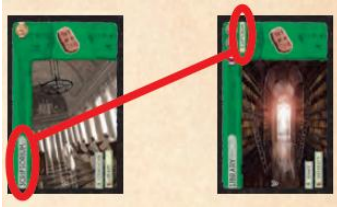
- فروش منبع به بازیکن دیگر باعث نمی شود که خود بازیکن فروشنده نتواند از آن در همان نوبتش برای ساخت منابع استفاده کند.
- می توانید در یک نوبت یک یا چند منبع را از یک و یا هر دو همسایه خود خرید کنید.
- بازیکن ها نمی توانند مانع آن شوند که از آن ها خرید شود.
- بعضی کارت های اقتصادی به بازیکن ها اجازه می دهد که به جای دو سکه با یک سکه از همسایه ها خرید کنید.
- اگر هر دو همسایه ی بازیکن منبعی که او می خواهند را تولید کند، او می تواند انتخاب کند که از کدامیک از آن ها منبع را بخرد.
- برای خرید منبع بازیکن باید در شروع نوبتش سکه های لازم را داشته باشد. نمی توان با سکه هایی که از مبادلات اقتصادی در طول آن نوبت بدست آمده است منبع خرید. این سکه ها را در نوبت های بعد استفاده کنید.

مثال اول: بازیکنی می خواهد دانشگاه (University) بسازد که هزینه ی آن دو چوب، یک شیشه و سکه پایروس است. شهر او فقط یک چوب و یک شیشه تولید می کند یکی از همسایه های او یک چوب و دیگری یک پایروس می سازند. بازیکن به هر کدام از آن ها دو سکه می دهد و می تواند دانشگاه را بسازد.

مثال دوم: در نوبت یک بازیکن هر دو همسایه اش از او دو سنگ خریده اند که در نهایت ۸ سکه برایش به همراه داشته (دو سکه برای هر منبع). در همان نوبت او می تواند کتابخانه (Library) را با هزینه ی دو سنگ و یک پارچه بسازد هرچند به همسایه هایش سنگ فروخته بود.

مثال سوم: بازیکن مثال قبل دوست دارد یک مجمع (Forum) با هزینه ی دو گل بسازد. او یک گل تولید می کند و شهر همسایه اش هم مقداری گل دارد. ولی در شروع نوبتش سکه ی کافی برای خرید گل ندارد. حتی اگر یکی از همسایه هایش از او منبعی بخرد او نمی تواند سکه ها را برای خرید گل خرج کند. از آن ها فقط در نوبت بعد می تواند استفاده کند. پس ساخت مجمع برای او غیر ممکن است و باید کارت دیگری انتخاب کند.

ساختن مجانی (زنجیره ای)



بعضی از سازه ها در جایی که باید منابع لازم برای ساخت آن ها نوشته شده باشد (گوشه سمت چپ بالا) نام سازه ای را دارند که در عصر قبلی قابل ساخت بوده. اگر بازیکنی این کارت را در عصر قبل ساخته باشد می تواند کارت مربوطه را در نوبتش رایگان بسازد.

مثال: اگر در عصر اول کتابخانه را ساخته باشید در عصر دوم می توانید دفترخانه را مجانی بسازید.

مثال: اگر در عصر اول تئاتر (Theater) ساخته باشید، در عصر دوم می توانید مجسمه (Statue) و در عصر سوم باغ (Gardens) بسازید

کلیت بازی

بازی از عصر اول شروع و بعد به اعصار دوم و سوم می رسد. در پایان عصر سوم امتیازها شمرده شده و برنده مشخص می شود.

کلیت یک عصر:

در اول هر نوبت هر بازیکن ۷ کارت دریافت می کند که ب صورت تصادفی از دیته کارت های مربوط به آن عصر به او داده می شوند. هر عصر ۶ نوبت دارد که در هر نوبت از آن بازیکن ها همزمان یک کارت بازی می کنند. یک نوبت بازی شامل این مراحل است:

۱- یک کارت انتخاب کنید.

۲- عمل کنید

۳- کارت های دستتان را به بازیکنی که در سمت راست و یا چپتان قرار دارد بدهید و از بازیکنی که کنارتان نشسته کارت های جدید دریافت کنید.

۱- انتخاب کردن کارت

هر بازیکن مخفیانه کارت های دستش را نگاه می کند و یک کارت از آن انتخاب کرده و آن را به پشت رو به روی خودش قرار می دهد تا بقیه ی بازیکن ها هم کارت هایشان را انتخاب کنند. بقیه ی کارت ها را بین خودتان و بازیکن بعدی قرار دهید.

۲- عمل کنید

وقتی همه ی بازیکن ها کارت هایشان را انتخاب کردند، همگی همزمان اعمال مربوط به کارت هایشان را انجام می دهند. کارهایی که می توان با کارت های انتخاب شده انجام داد عبارتند از:

۱- ساختن یک سازه

۲- ساختن مرحله ای از سازه ی عجایب

۳- خارج کردن کارت از بازی (Discard) و بدست آوردن ۳ سکه

نکته: می توانید در اولین دوری که "عجایب هفتگانه" بازی می کنید به جای آنکه اعمال مربوط به کارت ها را همزمان انجام دهید به نوبت بازیکنان جلو بروید.

توضیح هر کدام از اعمال:

۱-۲: ساختن یک سازه:

معمولا بازیکن ها کارتی را بازی می کنند که با آن می توانند یک سازه ی جدید داشته باشند. توجه کنید که هیچ بازیکنی نمی تواند از یک کارت همسان دو سازه در بین ساختمان های خود داشته باشد.



نحوه قرار دادن کارت ها: کارت های قهوه ای و خاکستری را زیر هم در گوشه ی بالا سمت چپ صفحه ی عجایبان قرار دهید به یان ترتیب سریع می توانید همه ی منابعی که دارید را ببینید. بقیه ی کارت ها به رو بالای صفحه ی عجایبان قرار می گیرد. تمام این کارت ها در واقع شهر بازیکن را می سازند. برای آنکه فضای کافی برای ساختن شهرتان داشته باشید، کارت های هم رنگ را روی هم طوری قرار دهید که علامت ها و اسمشان دیده شود.

۲-۲: ساختن مرحله ای از سازه ی عجایب:

برای ساختن هر مرحله از عجایبان باید یک کارت را به عنوان نشانگر ساخته شدن آن مرحله انتخاب کنید. برای این کار بازیکن باید هزینه ی نوشته شده روی صفحه ی عجایب (و نه هزینه ای که روی کارت نوشته شده است) را بپردازد. سپس بازیکن کارت را به پشت طوری زیر بخش مربوط به این مرحله از ساخت و ساز قرار می دهد که مشخص شود این قسمت از سازه اش تکمیل شده است. کارت استفاده شده دیگر تاثیری ندارد و به عنوانیک سازه با آن رفتار نمی شود.



مثال: بازیکنی می خواهد دومین مرحله از "فانوس دریایی اسکندریه" (Lighthouse Of Alexandria) را بسازد. یکی از کارت های دستش را انتخاب می کند. شهرش دو فلزی که برای ساخت این مرحله لازم دارد را تامین می کند. پس کارت ساخت این مرحله از ساختمانش را درحالی که نصف آن زیر صفحه ی عجایبش قرار دارد، بازی می کند تا نشان دهد که عملیات ساخت این سازه تا کجا پیش رفته. نکاتی که باید به خاطر داشته باشید:

- ساخت مراحل مختلف این سازه های عجایب باید به ترتیب و از چپ به راست باشد.
- ساختن عجایبان اجباری نیست. بازیکن ها می توانند بدون آنکه ساخت سازه خود را تمام یا حتی شروع کنند بازی را به پایان برسانند.
- کارتی که برای ساخت سازه استفاده می کنید باید مخفی بماند. پیشنهاد می کنیم کارتی را استفاده کنید که نمی خواهید.
- اکثر سازه های عجایب سه مرحله دارند ولی این مراحل ربطی به اعصار بازی ندارند و ساخت آن ها در هر زمان می تواند صورت بگیرد.
- هر مرحله از عجایب را تنها یک بار در طول بازی می توانید بسازید.

۲-۳: خارج کردن کارت از بازی (Discard) و بدست آوردن ۳ سکه:

بازیکن می تواند کارتی را از بین کارت هایی که در دست دارد انتخاب کند و با خارج کردن آن از بازی ۳ سکه از بانک به دارایی های خودش اضافه کند. کارت هایی که به این شکل از بازی خارج می شوند به پشت و در دسته ای در میان زمین بازی قرار داده می شوند. بهتر است کارت هایی را به سکه تبدیل کنید که به درد شما نمی خورد ولی برای بازیکن بعدی شما حسابی مفید است.

نکته: اگر بازیکنی کارتی را برای ساختن انتخاب کند ولی نتواند آن را به هر دلیل بسازد هم مجبور است آن را از بازی خارج کرده و به سکه تبدیل کند.

۳- جا به جا کردن کارت ها

بازیکن ها کارت های بازیکن قبلی خود را می گیرند و کارت هایی که در این نوبت دستشان بوده به بازیکن بعد می دهند. توجه کنید که جهت چرخیدن کارت ها در هر عصر عوض می شود.

در عصر اول کارت ها را به دست بازیکنی که در سمت چپ شما نشسته بدهید (گردش ساعت گرد)

در عصر دوم کارت ها را به دست بازیکنی که در سمت راست شما نشسته بدهید (گردش پادساعت گرد)

در عصر سوم دوباره کارت ها را به دست بازیکنی که در سمت چپ شما نشسته بدهید (گردش ساعت گرد)

حالت های خاص: نوبت ششم: در شروع نوبت ششم و آخر هر عصر، بازیکن ها یک دسته کارت دوتایی از همسایه ی خود دریافت می کنند. در این حالت یکی از کارت ها را انتخاب کرده و کارت دیگر را به پشت از بازی خارج می کند. بعد کارتی را که انتخاب کرده مثل همیشه بازی می کند. و به این ترتیب یک عصر به پایان می رسد.

نکته: کارتی که انتخاب نشده و از بازی خارج شده به بازیکنان ۳ سکه نمی دهد.

مثال: علی در ابتدای عصر اول یک دسته کارت ۷ تایی دریافت کرده است. در نوبت اول یکی از این کارت ها را بازی می کند. بعد ۶ کارت باقی مانده را به بازیکن سمت چپ خود می دهد و یک دسته کارت ۶ تایی جدید از بازیکن سمت راست خود می گیرد. در نوبت ششم این عصر یک دسته کارت ۲ تایی دریافت می کند که یکی از آن ها را از بازی خارج کرده و یکی را بر اساس قوانین کارت ها بازی می کند.

پایان یک عصر

هر عصر بعد از ششمین دور از بازی به پایان می رسد. بعد بازیکن ها باید نتایج درگیری های نظامی خود را بررسی کنند. هر بازیکن مقدار عددی که روی سپرهای کارت های قرمزشان نوشته شده است را با همسایه های خود مقایسه می کنند.

- اگر مقدار عدد نظامی آن ها (روی سپرها) بیشتر از همسایه شان باشد، بازیکن بسته به عصری که در آن قرار دارند نشانگر پیروزی دریافت می کنند (عصر اول: ۱+ امتیاز، عصر دوم: ۳+ امتیاز، عصر سوم: ۵+ امتیاز).



- اگر مقدار عدد نظامی آن ها کمتر از همسایه شان بود یک نشانگر شکست دریافت می کند (۱- امتیاز).



- اگر عدد نظامی آن ها یکی بود هیچ کدامشان نشانگری دریافت نمی کنند.



به این ترتیب هر بازیکن ممکن است ۰، ۱ یا ۲ نشانگر دریافت کند که آن ها را روی صفحه ی عجایبش قرار می دهد.

مثال: عصر دوم تمام شده است. علی با ۳ سپر با حسن با ۵ سپر در سمت چپش و صادق با ۲ سپر در سمت راستش همسایه است. علی یک نشانگر شکست دریافت می کند و آن را در سمت چپ صفحه ی عجایبش قرار می دهد. یک نشانگر پیروزی هم که برای عصر دوم ۳ امتیاز دارد می گیرد که آن را در سمت راست صفحه قرار می دهد.

پایان بازی

بازی در پایان عصر سوم زمانی که نتایج درگیری های نظامی محاسبه شد، به پایان می رسد. بازیکن ها امتیازهایشان را می شمارند و بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده می شود. اگر امتیاز دو بازیکن یکی بود کسی که سکه ی بیشتری داشته باشد برنده می شود. در صورت تساوی سکه ها هر دو بازیکن برنده می شوند.

نکته: در جعبه ی بازی دفترچه ی امتیازی قرار دارد که با استفاده از آن می توانید برای بازی های اولیتان امتیازها را بنویسید و راحت تر حساب کنید و حتی با این کار امتیاز بازی های خاطره انگیز را ثبت کنید.

امتیاز هر یک از این بخش ها را به ترتیب محاسبه کنید:

- ۱- امتیاز نشانگرهای درگیری ها
- ۲- سکه ها
- ۳- عجایب
- ۴- سازه های تمدن
- ۵- سازه های علمی
- ۶- سازه های اقتصادی
- ۷- اتحادیه ها



۱- امتیاز نشانگرهای درگیری

بازیکن ها امتیاز نشانگرهای درگیری شان را با هم جمع می کنند. این مقدار می تواند منفی باشد!

مثال: علی بازی را با این نشانگرهای امتیاز به پایان رسانده است: +۱، +۳، +۵، -۱، -۱، -۱ که در نتیجه می شود ۶ امتیاز

۲- سکه ها

برای هر ۳ واحد سکه یک امتیاز دریافت می کنید. سکه هایی که در این تقسیم بندی قرار نگیرند امتیازی ندارند.

مثال: علی بازی را با ۱۴ واحد سکه به پایان رسانده. پس ۴ امتیاز (۴ دسته ی ۳ تایی و دو سکه اضافه) دریافت می کند.

۳- عجایب

امتیازهایی که عجایی که ساخته اید به شما می دهد را به امتیازهای خودتان اضافه کنید.

مثال: علی تمام سه مرحله ی سازه ی خودش را ساخته است (فانوس دریایی اسکندریه از سمت A). برای همین ۰ امتیاز دریافت می کند (۳ امتیاز برای فاز اول و ۷ امتیاز برای فاز سوم).

۴- سازه های تمدن

بازیکن ها امتیاز سازه های تمدنشان را به جمع امتیازاتشان اضافه می کنند. مقدار امتیازها روی خود سازه ها نوشته شده است.

مثال: علی با ساخت سازه های Aqueduct، Altar و Town Hall در کل ۱۳ امتیاز بدست می آورد.

۵- سازه های علمی

سازه های علمی به دو شکل مختلف امتیاز دارند: با داشتن مجموعه ای از سازه هایی با علامت یک شکل و با داشتن ست های سه تایی از علامت های متفاوت. توجه کنید که امتیاز بدست آمده از هر دو روش با هم جمع می شود.

برای حالت اول بازیکن برای مجموعه ای یکسان از هر یک از علامت های علمی روی کارت ها به این ترتیب امتیاز می گیرد:

یک نشان: ۱ امتیاز

دو نشان: ۴ امتیاز

سه نشان: ۹ امتیاز

چهار نشان: ۱۶ امتیاز



نکته:

- مقدار امتیازها برابر مربع تعداد نشان ها است

- برای هر نشان ۴ کارت سبز وجود دارد که در نهایت می تواند ۱۶ امتیاز به شما بدهد.

- این حداکثر امتیاز می تواند با داشتن کارت اتحادیه دانشمندان و یا داشتن سازه ی عجایب بابل (babylon) بیشتر هم شود.

مثال: علی ۶ سازه علمی با این علامت ها ساخته: ۳ ، ۲ ، ۱ ، . برای سه ۹ امتیاز، برای دو ۴ امتیاز و برای یک ۳ امتیاز و در نهایت ۴ امتیاز می گیرد.

برای حالت دوم با جمع کردن یک دسته ی سه تایی از نشان های متفاوت علمی می توانید ۷ امتیاز بدست آورید.
مثال: در ادامه ی مثال قبلی با آنکه علی ۶ سازه علمی ساخته فقط یک بار به این شکل از آن ها امتیاز بدست می آورد و ۷ امتیاز می گیرد. اگر یک بیشتر ساخته بود یک ۷ امتیاز دیگر نصیبش می شد که در نهایت باعث می شد امتیازهایی که از سازه های علمیش بدست می آورد ۳ شود.

۶-سازه های اقتصادی

بعضی سازه های نظامی از عصر سوم امتیاز دارند.
مثال: علی Chamber of Commerce را ساخته است. این سازه ۲ امتیاز برای هر کارت خاکستری به بازیکن می دهد. برای همین علی با داشتن دو کارت خاکستری ۴ امتیاز بدست می آورد.

۷-اتحادیه ها

کارت های اتحادیه بسته به شکل شهر بازیکن و / یا شهرهای همسایه اش به او امتیاز می دهند (بخش توضیحات سازه ها را ببینید).

توضییه های استراتژیک:

- بستن راه پیروزی رقیبان: برای آنکه برنده ی بازی شوید همیشه باید چشمتان به بازی و استراتژی همسایه هایتان باشد. سعی کنید با مصرف کردن کارت هایی که به نفع آن ها است سد راهشان شوید! مثلا می توانید از آن برای ساخت یک مرحله از سازه ی عجایبتان استفاده کنید.
- استراتژی ها: همواره برای بردن به یک یا چند چندین استراتژی احتیاج دارید. سعی کنید در یک رنگ از سازه ها متخصص شوید و در آن دسته کارت های مختلف جمع کنید، حواستان به جنگ ها باشد و یا کلا به آن ها توجه نکنید، با تولیدات مناسب سازه های بهتر بسازید و...
- اگر به دنبال کارت های علمی هستید حتما ترکیب های مختلفی از آن ها را برای امتیاز بهتر جمع آوری کنید.

توضیح قوانین اصلی بازی در این بخش به پایان می رسد. در ادامه برای اطلاع از نحوه ی بازی دو نفره یا با اکانت تلگرام [gamybox_support](https://t.me/gamybox_support) در ارتباط باشید، یا به دفترچه قوانین انگلیسی مراجع کنید و یا منتظر منتشر شده نسخه های بعدی آموزش بازی در سایت [Gamybox.ir](https://www.gamybox.ir) باشید...

توضیحات نشانه ها

کارت های عصر اول

کارت های این عصر موارد خام اولیه ای را که در تصویر نشان داده شده اند را تولید می کنند



پاپيروس پارچه شیشه

این کارت به اندازه ی عددی که روی آن نوشته امتیاز دارد

این کارت یک سپر به شما می دهد

در زمان محاسبه ی امتیازها این کارت را بر اساس قوانین حساب کنید

در زمان محاسبه ی امتیازها این کارت را بر اساس قوانین حساب کنید

در زمان محاسبه ی امتیازها این کارت را بر اساس قوانین حساب کنید

تنها زمانی که این کارت را بازی می کنید به تعدادسکه هایی که روی آن نوشته از بانک سکه بردارید

از بعد از نوبتی که کارتی با این علامت ساخته می شود، بازیکن دارنده ی آن می تواند از این به بعد مواد مشخص شده را از بازیکنی که در سمتی که در تصویر مشخص شده است، تنها با پرداخت یک سکه خرید کند

از بعد از نوبتی که کارتی با این علامت ساخته می شود، بازیکنی که این کارت را دارد می تواند این مواد را با یک سکه از همسایه هایش بخرد

یک بار در هر نوبت بازیکن صاحب این کارت می تواند یکی از کارت های دستش را مجانی بازی کند

بازیکنی که این کارت را داشته باشد می تواند کارتی را که در دور ششم از بازی خارج می شود را هم به هر شکل که خواست بازی کند

بازیکنی که این کارت را دارد برای یک بار می تواند همه ی کارت هایی که تا الان از بازی خارج شده اند را نگاه کند و یکی را به انتخاب خودش مجانی بازی کند

بازیکن می تواند در پایان بازی با استفاده از این کارت، تاثیر یکی از کارت های اتحادیه ی یکی از همسایه هاش را به انتخاب خودش کپی کند

کارت های عصر دوم

 این کارت دو واحد از ماده ی نوشته شه تولید می کند

 این کارت به شما دو سپر می دهد

 به تعداد کارت های قهوه ای خودتان و همسایه هایتان یک بار در زمان بازی کردن این کارت سکه بگیرید. کارت های قهوه ای که همان نوبت ساخته می شوند هم حساب می شوند

 به تعداد کارت های خاکستری خودتان و همسایه هایتان یک بار در زمان بازی کردن این کارت سکه بگیرید. کارت های قهوه ای که همان نوبت ساخته می شوند هم حساب می شوند



هر نوبت به انتخاب خودتان این کارت به شما یکی از این منابع را می دهد. همسایه ها نمی توانند منابع این کارت را از شما بخرند



کارت های عصر سوم

 این کارت به شما سه سپر می دهد

 زمانی که این کارت را می سازید برای هر مرحله از عجایبتان که تکمیل شده باشد ۳ سکه دریافت می کنید. در پایان بازی هم برای هر مرحله ساخته شده امتیاز اضافه می گیرید

 در زمان ساختن این کارت، به ازای هر کارت قهوه ای که دارید یک سکه می گیرید. بعلاوه در پایان بازی برای هر کارت قهوه ای که در شهر شما باشد یک امتیاز دریافت خواهید کرد

 در زمان ساختن این کارت، به ازای هر کارت خاکستری که دارید دوسکه می گیرید. بعلاوه در پایان بازی برای هر کارت قهوه ای که در شهر شما باشد دو امتیاز دریافت خواهید کرد

 در زمان ساختن این کارت، به ازای هر کارت زرد که دارید (خود این کارت هم حساب می شود) یک سکه می گیرید. بعلاوه در پایان بازی برای هر کارت قهوه ای که در شهر شما باشد یک امتیاز دریافت خواهید کرد

اتحادیه ها

اکثر کارت های اتحادیه ها بر اساس سازه های همسایه هایتان به شما امتیاز می دهند. دو فلشی که در دو ظرف نشانه ی این کارت ها وجود دارد نشان می دهد که کارت های همسایه ها در احتساب امتیاز این کارت ها شمرده می شوند و کارت های خود بازیکن شمرده نمی شوند.

