

The Great Wall • La Gran Muralla

Regla especial: las fases de construcción de la Gran Muralla pueden desarrollarse en cualquier orden, a elección del jugador.

Aclaración: El jugador debe elegir la fase a desarrollar antes de que los demás jugadores revelen su acción.

·A·

FASE 1: El jugador obtiene 8 monedas del banco y las añade a su tesorería.

FASE 2: Al final de la partida, el jugador obtiene un símbolo científico adicional a su elección.

FASE 3: El jugador obtiene 2 Escudos a sumar a su total en la fase de Resolución de Conflictos.

FASE 4: El jugador puede, al final del turno en desarrollo, elegir una carta de Era de la pila de descartes y ponerla en juego gratis.



·B·

FASE 1: El jugador obtiene 8 monedas del banco. Los jugadores adyacentes a él obtienen cada uno 2 monedas del banco.

FASE 2: Al final de la partida, la máscara copia el símbolo científico de una carta verde que esté presente en una de las dos ciudades vecinas.

Nota: un jugador puede copiar el símbolo de una carta de una ciudad vecina incluso si la ciudad del jugador tiene una copia de la misma carta.

FASE 3: al final de la Era en juego, el jugador no toma parte en la fase de Resolución de Conflictos. En su lugar, la ciudad de su izquierda se enfrentará a la ciudad de su derecha.

Además, cada jugador, a excepción del propietario de esta Maravilla, tendrá que pagar 2 monedas al Banco.



Nota: En el caso en el que solamente queden 2 jugadores en la fase de Resolución de Conflictos, solamente combatirán una vez, obteniendo cada uno de ellos solamente un marcador de combate.

FASE 4: Esta fase permite al jugador beneficiarse, cada turno, de un recurso a su elección, que no produzca su ciudad mediante una carta marrón, gris o recurso inicial de su Tablero Maravilla.

Nota: Los recursos producidos por cartas amarillas, blancas o negras no se tienen en cuenta.

Si no estáis jugando con la expansión "Cities", un jugador que solamente tenga una moneda simplemente pagará dicha moneda al banco. Si un jugador no tiene monedas, no sufrirá esta penalización.

Abu Simbel

Nota: Esta maravilla requiere la expansión Leaders.

·A·

FASE 3: En el momento en el que se desarrolle esta fase de construcción de la Maravilla, el jugador debe elegir a uno de sus Líderes previamente reclutados y colocarlo, boca abajo, en el espacio reservado para ello en el Tablero Maravilla. El jugador ya no puede beneficiarse de los efectos del Líder elegido. Al final de la partida, el jugador suma un número de puntos equivalente al doble del coste del Líder momificado.

Ejemplo: Blanca desarrolla la fase de construcción de la Maravilla y coloca a Arquímedes en el



espacio reservado a ello. Ya no se beneficiará de la reducción de coste de las cartas verdes, pero obtendrá 8 Puntos de Victoria al final de la partida (coste de 4 monedas x 2).

·B·

FASE 1: Igual que la fase 3 del lado (A)

FASE 2: Igual que la fase 3 del lado (A)



Stonehenge

·A·

FASE 3: Al final de la partida, el jugador obtiene 2 Puntos de Victoria por cada recurso de Piedra presente en sus cartas marrones.



·B·

FASE 1: Esta fase otorga al jugador 1 moneda por cada recurso de Piedra presente en sus cartas marrones en el momento del desarrollo de la fase. Al final de la partida, otorga al jugador 1 Punto de Victoria por cada recurso de Piedra presente en sus cartas marrones.



FASE 2: Al final de la partida, el jugador coloca boca arriba la carta utilizada para marcar el desarrollo de esta fase de construcción. Después, el jugador obtiene 1 Punto de Victoria por cada carta de ese color presente en las dos ciudades vecinas.

Ejemplo: Manuel ha desarrollado la fase de construcción utilizando una carta azul. Al final de la partida, revela el color de la carta y obtiene 1 Punto de Victoria por cada carta azul presente en sus dos ciudades vecinas.

Manneken Pis

Regla especial: El Manneken Pis no produce recursos, pero el jugador comienza la partida con 4 monedas extra.

·A·

FASE 1: El jugador aplica los efectos de la primera fase de construcción de la Maravilla de su izquierda.

FASE 2: El jugador aplica los efectos de la segunda fase de construcción de la Maravilla de su derecha.

FASE 3: El jugador aplica los efectos de la última fase de construcción de la Maravilla de su izquierda.



Notas:

-los costes de construcción de las fases del Manneken Pis son idénticos a los de las fases copiadas.

-no es necesario para el desarrollo de las fases de construcción del Manneken Pis que las fases copiadas estén desarrolladas.

-Si la Gran Muralla es vecina del Manneken Pis, el dueño del Manneken Pis puede elegir la fase que desea copiar.

·B·

FASE 1: El jugador obtiene 7 monedas del banco. Además dicho jugador obtiene un Escudo extra para la fase de resolución de Conflictos y 7 Puntos de Victoria.



FAQ: Si varios jugadores roban cartas de la pila de descartes en un turno el orden es el siguiente: Halikarnassós, The Great Wall, Manneken Pis, Salomon finalmente, el Courtesan's Guild.

