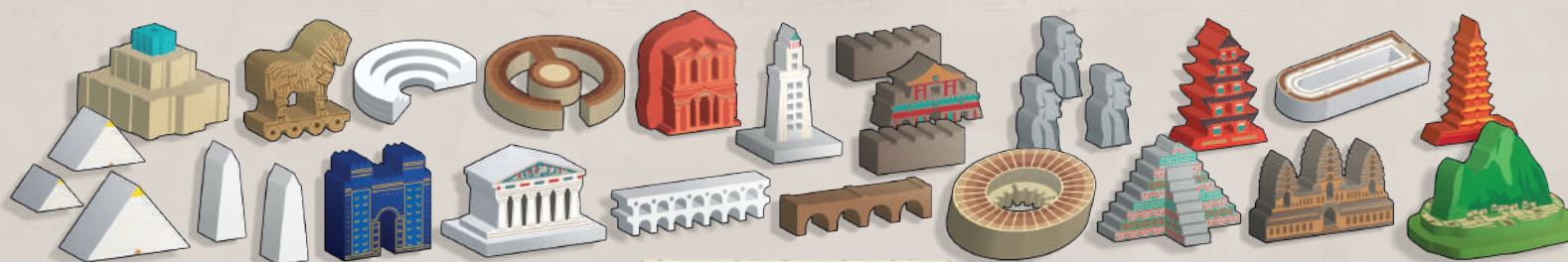


# WIELCE IMPONUJĄCE BUDOWLE

Jesteś przywódcą starożytnej cywilizacji gotowym wydać całe swoje złoto, aby zbudować najwspanialsze miasto, jakie kiedykolwiek widziano. To do Ciebie należy wybór wielce imponujących budowli, które będą pasować do Twojego miasta. Budowle zwiększą produkcję kluczowych zasobów i przyczynią się w ten sposób do wzrostu populacji. Bacznie obserwuj przeciwników, bo mogą mieć na oku te same budowle co Ty. Gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej punktów, zostaje okrzyknięty zwycięzcą i twórcą najwspanialszego miasta starożytności!

## ELEMENTY GRY



21 drewnianych  
monumentów



5 dwustronnych plansz mapy  
5 plansz zasobów



Plansza główna  
2 rozszerzenia planszy



3 pomoce gracza  
10 drewnianych wież



25 znaczników złota,  
populacji i zasobów



5 znaczników graczy  
2 piedestały kolejności



21 kart  
monumentów



15 kart celów



14 kart solo



80 kafelków budynków  
5 kafelków pożyczek



35 długich dróg  
20 zestawów krótkich dróg

## TWÓRCY

AUTOR GRY I DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Zé Mendes

ROZWÓJ GRY: Diego Bianchini i Michael Alves

PRODUKCJA I DYSTRYBUKJA: Meeple BR

PROJEKT GRAFIKZNY: Mundus

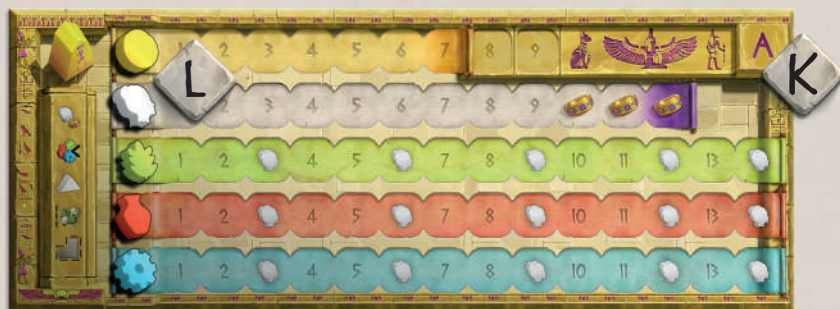
TŁUMACZENIE instrukcji na angielski: Ron Halliday

ILUSTRACJE: Tom Ventre, Roy Wijnen i Odysseas Stamoglou

TESTERZY I INNE OSOBY, KTÓRYM NALEŻA SIĘ PODZIĘKOWANIA: Isabela Ferreira, Thiago Leite, Jordy Adan, Rennan Gonçalves, Túlio Barros, Francys Johns i Weverson „Nego”, Clóvis Corrêa, Ricardo „Jauuuu” Magana, Eduardo Carvalho, Dalton Leonardo i Duque BG, Raphael Riveiro i Vítor Rondó (Dinastia Geek), Iago Piffero, Eduardo Felipe (Jogada Histórica), Jonathan Carletti (Green House BG), Uwe Rummel, Abidjan Corrêa, Icaro Souza, Hércules Lourenço, Daniel Caixeta, Aristides da Costa Júnior, Marcus Fabiani, Pedro Pires, Thiago Manzo, Alexandre i Monike Teles, Marcio Zerwes, Daniel Torres, Carol Mika, Roberto Ritter, Guilherme Portugal, Danielle Burghi, Abidjan Corrêa, Vítor Rondó, Baraky, Isabela Faccio, Amanda P. Campos, Fernanda Guimarães, Paulo Rezende (Bota na Mesa), Gabriel Nascimento, Leno Schemidt, Felipe Fachini, André Guimarães, Gabriel Berhardt, Breno Caldeira, Neide i Ester i Luiza Souza.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY



DLA 4 GRACZY



DLA 5 GRACZY

**A.** Umieść **planszę główną** na środku stołu. Dodaj do niej wymagane **rozszerzenia planszy** i kafelki budynków w zależności od liczby graczy:

- 1–3 graczy – używa się tylko planszy głównej wraz z jej kafelkami.
- 4 graczy – dodaj rozszerzenie dla 4. gracza wraz z jego kafelkami.
- 5 graczy – dodaj rozszerzenia dla 4. i 5. gracza wraz z ich kafelkami.

**B.** Posortuj **kafelki budynków** według ich kształtu, przetasuj je i umieść w zakrytych stosach na odpowiednich polach plansz. Odkryj wierzchni kafelek każdego stosu i umieść go poniżej na stole.

**C.** Umieść **pedestały 1. i 2. gracza** na odpowiednich polach planszy głównej.

**D.** Każdy gracz wybiera kolor. Ustaw **znaczniki graczy** w losowej kolejności na torze kolejności na planszy głównej.

**E.** Umieść **kafelki długiej drogi** i **zestawy kafelków krótkiej drogi** poniżej kafelków budynków zgodnie z liczbą graczy:

- 1–2 graczy – umieść 1 długą drogę i 1 zestaw krótkich dróg;
- 3 graczy – umieść 2 długie drogi i 1 zestaw krótkich dróg;
- 4 graczy – umieść 2 długie drogi i 2 zestawy krótkich dróg;
- 5 graczy – umieść 3 długie drogi i 2 zestawy krótkich dróg.

Odlóż pozostałe kafelki dróg do rezerwy z boku stołu na przyszłe rundy.

**Uwaga:** Zestaw krótkich dróg zawsze składa się z dwóch kafelków 2x1 i jednego kafelka 1x1.

**F.** Umieść **1 wieżę** obok startowych kafelków dróg. Odlóż pozostałe wieże do rezerwy z boku stołu na przyszłe rundy.

**G.** Przetasuj **karty monumentów** i umieść je w zakrytym stosie. Odkryj 3 i umieść obok nich odpowiednie drewniane elementy. Pozostaw stos kart monumentów wraz z drewnianymi monumentami w pobliżu.

**H.** Umieść **kafelki pożyczek** w odkrytym stosie obok planszy głównej.

**I.** Każdy gracz kładzie przed sobą **1 planszę mapy**. Wszyscy gracze muszą używać tej samej strony: strona A ma jezioro na środku; strona B – rzekę (każda plansza inna).

**J.** Każdy gracz bierze **1 długą drogę** z rezerwy. Gracz musi umieścić tę drogę na swojej mapie wraz z elementem kupionym w swojej pierwszej turze. Ta droga jest darmowa.

**Uwaga:** Pierwsza droga musi sąsiadować z chodnikiem znajdującym się na dole mapy.

**K:** Każdy gracz bierze **planszę zasobów** w swoim kolorze i umieszcza ją obok swojej mapy. Wszyscy gracze muszą używać tej samej strony: A lub B.

**L.** Każdy gracz bierze po **1 znaczniku złota, populacji i zasobów** i umieszcza je na startowych pozycjach na swojej planszy zasobów.



## PRZEBIEG GRY I RUND

Każdy gracz na początku każdej rundy ma 7 złota do wydania. **W swojej turze gracz kupuje 1 element** do swojego miasta w celu zdobycia punktów zwycięstwa na koniec gry (patrz KONIEC GRY i PUNKTACJA na str. 5).

Gracz pasuje, gdy wyda całe swoje złoto (zwykle po kilku turach) albo gdy nie chce, bądź nie może już niczego kupić. Gdy gracz spasuje, pomija swoje tury w bieżącej rundzie. Gdy wszyscy gracze spasują, bieżąca runda kończy się i rozpoczyna się nowa runda. Na **koniec rundy** wykonaj następujące działania:

- 1) Odrzuć wszystkie niekupione **kafelki budynków**;
- 2) Odkryj nowy **kafelek budynku** z każdego stosu i umieść go poniżej;
- 3) Uzupelnij **kafelki dróg** zgodnie z liczbą graczy;
- 4) Uzupelnij **wieżę**, jeśli została kupiona;
- 5) Zmień kolejność **znaczników graczy** (patrz KOLEJNOŚĆ na stronie obok) i, jeśli zostały kupione, przywróć **pedestały kolejności** na ich miejsca na planszy głównej;
- 6) Każdy gracz przywraca swój **znacznik złota** na planszy zasobów na pole „0”. Znaczniki populacji i zasobów zostają na miejscu.

Gra **kończy się** po 10 rundach – gdy na planszy (planszach) nie ma już kafelków budynków do odkrycia – LUB na koniec rundy, w której jeden z graczy osiągnie ostatnie (fioletowe) pole na swoim torze populacji. **W grze punktuje 5 różnych rzeczy:** populacja, najmniej rozwinięty tor zasobu, naturalne zasoby, monumenty i dzielnice miasta (całkowicie otoczone budynki). Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

## AKCJE

W swojej turze gracz musi wykonać akcję kupna 1 z elementów:

- > **Kafelek długiej drogi** za 1 złoto;
- > **Zestaw kafelków krótkiej drogi** za 1 złoto;
- > **Kafelek budynku** za tyle złota, ile pokazano na rewersie stosu;
- > **Wieżę** za 2 złota;
- > **Piedestał 1. lub 2. gracza** za 1 złoto;
- > **Monument** za całe pozostałe złoto.

**Uwaga:** Z wyjątkiem monumentów kupione elementy nie są uzupełniane w czasie rundy.

Oprócz obowiązkowej akcji gracz w swojej turze może zaciągnąć albo spłacić pożyczkę (patrz POŻYCZKA na str. 4). Jest to dodatkowa akcja. Oznacza to, że gracz oprócz niej musi wykonać w swojej turze jeszcze obowiązkową akcję kupna (chyba że wydał całe swoje pozostałe złoto na spłatę pożyczki).

**Uwaga:** Jeśli gracz ma jeszcze złoto, ale nie może kupić żadnego elementu, musi spasować – do końca rundy nie wykonuje już żadnej akcji.

Przykład:  
Budynki w tym stosie kosztują 3 złota.



## KOLEJNOŚĆ TUR

Każdy gracz ma **znacznik** w swoim kolorze na torze kolejności. Chociaż początkowa kolejność jest ustalana losowo, zalecamy, aby mniej doświadczeni gracze zaczęli pierwsi.

To ważne, by znaczniki pozostawały na swoich pozycjach z poprzedniej rundy aż do ustalenia nowej kolejności. Na początku nowej rundy zaktualizuj kolejność graczy zgodnie z poniższymi zasadami:

- 1) Gracze, którzy kupili pedestały 1. i 2. gracza w poprzedniej rundzie, zajmują te pozycje na torze kolejności.
- 2) Pozostali gracze są ustawiani według swojej populacji – od najmniejszej (pierwsi) do największej (ostatni).
  - a) Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą populację, są oni ustawiani według liczby monumentów – od najmniejszej (pierwsi) do największej (ostatni).
  - b) Jeśli dwóch lub więcej graczy wciąż remisuje, zachowuje się ich kolejność z poprzedniej rundy.

Kiedy gracz kupi piedestał kolejności, natychmiast umieszcza go pod swoim znacznikiem, aby wskazać, do kogo należy.



**Wskazówka:** Gdy gracz wyda już całe złoto, jego znacznik można przesunąć na bok toru. Dzięki temu łatwo będzie zobaczyć, kto jest jeszcze w grze.

**Przykład:** W swojej turze żółty gracz kupuje piedestał 1. gracza i umieszcza go pod swoim znacznikiem. Jako że wydał już całe swoje złoto, przesuwa swój znacznik wraz z piedestałem na bok toru – aby zaznaczyć w ten sposób, że nie uczestniczy już w tej rundzie. W swojej turze zielony gracz wydaje pozostałe złoto na monument. Przesuwa więc także swój znacznik na bok.



**Kolejność tur w następnej rundzie będzie następująca:**

- > Ponieważ żółty kupił piedestał 1. gracza, będzie zajmował 1. pozycję.
- > Z pozostałych 4 graczy biały i czerwony mają najniższą populację. Biały ma jednak mniej monumentów, więc będzie przed czerwonym w kolejności.
- > Z pozostałych 2 graczy niebieski i zielony mają taką samą populację i liczbę monumentów, więc względna kolejność ich znaczników nie ulega zmianie.



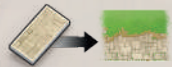


## Umieszczanie elementów na mapie

Po kupieniu elementu gracz **musi natychmiast umieścić go na niezajętych polach swojej mapy**, przestrzegając poniższych zasad:



**Kafelek drogi** musi **sąsiadować** z innym **kafelkiem drogi**, z **chodnikiem** biegnącym na dole mapy lub z **wieżą**. Kafelki krótkich dróg umieszczone w tej samej turze mogą być od siebie oddzielone, jeśli przestrzegają tych zasad.



Kafelek długiej drogi może być umieszczony na **polach wody**, ale **musi zaczynać się i kończyć na lądzie**.



W takim wypadku odwróć kafelek na ilustrację z mostem. Mosty, pod względem zasad sąsiedownia, są traktowane jak kafelki drogi.




**Wieża** musi **sąsiadować z elementem** wcześniej umieszczonym na mapie i musi stać na lądzie.



**Kafelek budynku** musi **sąsiadować z kafelkiem drogi** lub z **kafelkiem budynku w tym samym typie (kolorze)**. Można go dowolnie obracać, ale zawsze musi być umieszczony na lądzie.



Każdy monument ma swoje zasady umieszczania (patrz MONUMENTY na str. 5).

**Naturalne zasoby**  są traktowane jak pola lądowe i można umieszczać na nich elementy. Jednak odsłonięte dadzą na koniec gry dodatkowe punkty.

**Wskazówka:** Aby przyspieszyć grę, następny gracz może rozpocząć swoją turę, zanim poprzedni gracz skończy umieszczać kupiony element na mapie.






Chodnik (dół mapy)




Jest 5 typów budynków, każdy z innym kolorem i literą (pierwsza litera łacińskiej nazwy):  
 B = Bibliotheca; F = Fundus (gospodarstwo rolne); H = Habitatio (mieszkanie);  
 M = Mercatus (targ); T = Templum (świątynia).

## ZARZĄDZANIE ZASOBAMI


Gracze **wydają złoto**, kiedy kupują elementy do swojego miasta. Gracz musi przesunąć swój znacznik złota zgodnie z wydatkami aż do osiągnięcia maksymalnej wartości 7 (lub 9; patrz POŻYCZKI niżej). Gdy to nastąpi, gracz pasuje i nie może wykonywać dalszych akcji aż do następnej rundy.

Po kupieniu budynku albo monumentu gracz natychmiast **zwiększa produkcję w swoim mieście**. Przesuwa swoje **znaczniki zasobów** o 1 pole w prawo za każdy odpowiadający symbol danego zasobu na umieszczonym kafelku lub karcie. Są 3 typy zasobów:  żywność,  ceramika,  narzędzia.

Kiedy **znacznik zasobu** gracza znajdzie się na **symbolu populacji**  lub go minie, gracz przesunął swój **znacznik populacji** o 1 pole w prawo. Wraz ze wzrostem produkcji miasta rośnie jego populacja! Jeśli miasto dowolnego gracza osiągnie maksymalną populację (ostatnie pole na torze populacji), gra kończy się wraz z zakończeniem bieżącej rundy.



1 > **Wydaj złoto**, by wykonać akcję.

3 > **Natychmiast zwiększ populację swojego miasta**, kiedy znacznik zasobu dotrze do symbolu  na swoim torze.

2 > **Natychmiast zwiększ produkcję swojego miasta zgodnie z zasobami pokazanymi na kafelku budynku lub karcie monumentu.**



## POŻYCZKA

Gracz może zaciągnąć pożyczkę w dowolnej turze przed wydaniem całego swojego złota. **To jest darmowa akcja** – dodatkowa do obowiązkowej akcji kupna – i zapewnia 2 dodatkowe złota. W trakcie bieżącej rundy gracz może wydać **do 9 złota** zamiast 7. Gracz może spłacić pożyczkę w późniejszej rundzie za 3 złota. To także jest darmowa akcja, która wykonywana jest dodatkowo do obowiązkowej (o ile gracz ma jeszcze złoto). Jeśli gracz **nie spłaci pożyczki przed końcem gry**, traci 2 punkty zwycięstwa.

Gracz zaciągający pożyczkę bierze kafelek pożyczki i kładzie go przed sobą stroną z „-” do góry, a po spłaceniu zwraca kafelek z powrotem stroną z „+” do góry.

**Uwaga:** Gracz może zaciągnąć tylko **1 pożyczkę na raz**. Aby wziąć kolejną, musi najpierw spłacić aktualnie posiadaną.





# MONUMENTY



Na stole zawsze muszą być dostępne 3 odkryte karty monumentów. Kiedy gracz kupuje monument, bierze kartę i znajdujące się przy niej elementy, po czym natychmiast odkrywa nową kartę monumentu i umieszcza obok niej odpowiednie elementy. Aby kupić monument, gracz musi **spełnić warunki jego umieszczenia** wskazane na karcie oraz **wydać całe swoje pozostałe złoto**. To oznacza, że jak gracz kupi monument, to pasuje.



Karta monumentu dzieli się na 3 części:

- A. Zasoby, populacja lub punkty zwycięstwa, które ten monument zapewnia;
- B. Rodzaj terenu, na którym monument musi być umieszczony;
- C. Elementy, z którymi musi sąsiadować monument – z każdym przynajmniej jednym bokiem. Jeśli pokazane są tutaj 2 budynki tego samego typu, oznacza to, że monument musi sąsiadować z dwoma takimi budynkami.

## Przykłady:

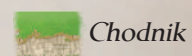
Ten monument jest prawidłowo umieszczony na co najmniej jednym polu wody i sąsiaduje z wymaganymi elementami: droga i biblioteka. *Warto zauważyć, że ten monument mógłby być umieszczony w całości na wodzie.*

Jeśli monument ma kilka elementów, jeden lub więcej z nich może zostać wykorzystany do spełnienia wymagań dotyczących sąsiedowności.

Monumenty z wieloma elementami mogą być umieszczone według uznania (poziomo lub pionowo o czym przypominają strzałki  $\blacktriangle$   $\blacktriangleleft$ ), o ile te elementy sąsiadują ze sobą...

...albo w niektórych przypadkach jest między nimi inny element lub pole odstępu.

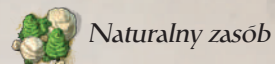
Niektóre monumenty **MOGĄ ALBO MUSZĄ** być umieszczone na polach wody, ale należy zwrócić uwagę, czy muszą zaczynać się i kończyć na **polu łądu**. Znak \* przypomina o specjalnej zasadzie umieszczenia. Na przykład akwedukt musi zaczynać się i kończyć na łądzie.



Chodnik

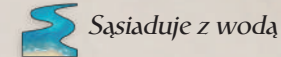


Typ budynku



Naturalny zasób

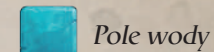
Sąsiedowanie



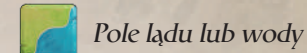
Sąsiaduje z wodą



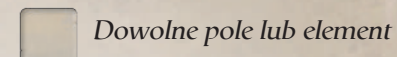
Pole łądu



Pole wody



Pole łądu lub wody



Dowolne pole lub element

# KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gdy znacznik któregoś gracza dotrze na **ostatnie pole toru populacji**, należy dokończyć bieżącą rundę, a następnie przejść do końca gry. Jeśli to nie nastąpi, gra kończy się po **10. rundzie**, kiedy nie będzie już nowych kafelków budynków do odkrycia. W obu przypadkach odwróć planszę główną na drugą stronę i użyj znaczników graczy do podliczenia wyników:



**1. Populacja:** Gracz zdobywa 1 punkt za każdy pierścień, do którego dotrze lub który minie na swoim torze populacji.



**2. Najmniej rozwinięty zasób:** Gracz zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość jego najmniej rozwiniętego zasobu. Na przykład, jeśli żywność, ceramika i narzędzia są odpowiednio na polach o wartości 8, 9 i 11 – gracz zdobywa 8 punktów.



**3. Monumenty:** Gracz zdobywa 1 punkt za każdy pierścień na swoich kartach monumentów.



**4. Naturalne zasoby:** Gracz zdobywa 1 punkt za każdy nieprzykryty naturalny zasób, który sąsiaduje z przynajmniej jednym elementem umieszczonym na jego mapie.



**5. Dzielnice:** Gracz zdobywa 1 punkt za każdy kafelek budynku, który jest otoczony z każdej strony: budynkiem, drogą, monumentem, wieżą, zasobem naturalnym, wodą lub krawędzią mapy.



**6. Pożyczka:** Gracz traci 2 punkty, jeśli ma niespłaconą pożyczkę.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa! W razie remisu wygrywa gracz z największą liczbą monumentów.



Na planszy zasobów znajduje się podsumowanie punktacji.



1 punkt za każdy **naturalny zasób** sąsiadujący z elementem umieszczonym na mapie.

**Dzielnica:** Cokolwiek innego niż zielone pole liczy się do warunku otoczenia kafelka. Każda dzielnica daje 1 punkt.



Rewers planszy głównej



## ZASADY ZAAWANSOWANE



Dla bardziej wymagającej gry można dodać **karty celów**. Podczas przygotowania do gry przetasuj talię celów i odkryj 3 z nich wzdłuż planszy głównej. Pozostałe karty celów odłóż do pudełka.

Karta celu dzieli się na 2 części:

A. Opis celu;

B. Liczba punktów dla graczy, którzy najlepiej go zrealizują.

Punkty dla każdego celu przyznawane są na koniec gry graczom, którzy najlepiej go spełnią. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje na 1. miejscu, należy zsumować punkty (pierścienie) za 1. i 2. miejsce i podzielić je równo pomiędzy tych graczy (zaokrąglając w górę). Drugie miejsce nie jest wtedy rozpatrywane. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje na 2. miejscu, wszyscy oni zdobywają po 1 punkcie.



1. Największy zielony obszar otoczony elementami umieszczonymi na mapie, naturalnymi zasobami lub wodą. Krawędzie planszy wraz z chodnikiem **nie liczą się** do tego celu.
2. Najdłuższy odcinek drogi bez rozgałęzień.
3. Najwięcej monumentów.
4. Najwięcej kafelków budynków sąsiadujących z naturalnymi zasobami.
5. Najwięcej kafelków budynków sąsiadujących z wodą.
6. Najwięcej kafelków budynków typu wskazanego na karcie celu.
7. Najbardziej rozwinięty zasób wskazanego typu.
8. Najwięcej sąsiadujących ze sobą kafelków budynków wskazanego typu.
9. Najwięcej kafelków budynków sąsiadujących z krawędzią mapy. Chodnik **nie liczy się** do tego celu.
10. Co najmniej jedna dzielnica w każdym z typów. Jeśli kilku graczy będzie miało wszystkie 5 typów dzielnic, dzielą oni 4 punkty po równo między siebie, jak w przypadku zajęcia ex aequo 1. miejsca.



– dowolny kafelek budynku

## GRA SOLO



W grze dla 1 gracza wykorzystaj **karty solo** do symulacji zakupów przeciwnika – automy. Podczas przygotowania do gry przetasuj karty solo i umieść je w zakrytym stosie w pobliżu.



Przygotuj grę tak jak do gry dla 2 graczy (patrz PRZYGOTOWANIE DO GRY na str. 2) z następującymi zmianami:

> Odkryte są **2 karty monumentów** zamiast 3.

> **Automa zawsze wykonuje pierwszą turę w każdej rundzie**, a gracz wykonuje ostatnią. Można więc odłożyć piedestały kolejności do pudełka.

**W turze automy odkryj 1 kartę z talii solo.** Karta dzieli się na części. Rozpatruj je od góry, aż do odrzucenia jakiegoś elementu lub wzięcia monumentu (patrz niżej). **Gdy gracz spasauje, runda automy również się kończy** i rozpocznie się nowa runda.

**Przykładowe karty:**

- 1 > Odrzuć kafelek budynku pokazany w górnej części karty.
- 2 > Jeśli nie jest dostępny do kupienia, odrzuć kafelek budynku pokazany w środkowej części karty.
- 3 > Jeśli on również jest niedostępny, automa bierze wskazaną kartę monumentu (strzałka w lewo  lub prawo  wskazuje, którą kartę wziąć).




Górna część karty wskazuje, że trzeba odrzucić długą drogę i zestaw krótkich dróg. Jeśli żaden z tych elementów nie może być odrzucony, rozpatrz kolejną część karty.



Wszystkie karty automy, łącznie z tą, muszą być przetasowane. Dobierz kolejną kartę automy z wierzchu nowego stosu.



Na koniec gry gracz podlicza swoje punkty jak zwykle. Aby podliczyć punkty automy:

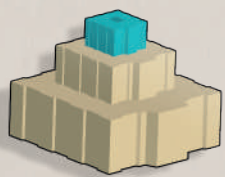
> **Na poziomie łatwym:** Dodaj do siebie wartości wszystkich 3 zasobów  na planszy gracza.

> **Na poziomie trudnym:** Dodaj do tej sumy punkty z kart monumentów automy.

Jeśli zdobyłeś więcej punktów niż automa, wygrywasz.



## TROCHĘ HISTORII



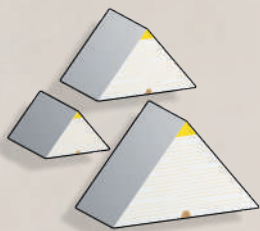
### Ziggurat

Zigguraty to wieże świątynne o tarasowej konstrukcji wzniesione przez starożytne ludy Mezopotamii. Datowane na trzecie tysiąclecie p.n.e., były uważane za siedzibę bogów ze względu na swoją wysokość – bliskość nieba. Niektórzy współcześni uczeni uważają, że biblijna wieża Babel była zigguratem.



### Wielki Port w Kartaginie

Strategicznie położona na wybrzeżu dzisiejszej Tunezji, Kartagina była najważniejszym ośrodkiem handlowym starożytnego Morza Śródziemnego i jednym z najlepiej prosperujących miast tamtych czasów. Port służył zarówno celom wojskowym, jak i handlowym (handel był główną działalnością gospodarczą Kartagińczyków). Budowa portu rozpoczęła się około 300 r. p.n.e. Jego okrągła struktura pozwalała dużym statkom na inspekcję i naprawę przed powrotem na otwarte morze.



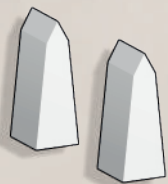
### Piramidy w Gizie

Znajdujący się na egipskim płaskowyżu Gizy kompleks piramid został prawdopodobnie wzniesiony w XXVI wieku p.n.e. – to jedne z najstarszych budowli na świecie. Największa z nich, piramida Cheopsa, jest jedynym ocalałym z siedmiu cudów starożytnego świata. Dwie pozostałe największe piramidy należały do faraonów Chefrena i Mykerinosa.



### Akwedukt

Wiele starożytnych cywilizacji korzystało z akweduktów – kanałów, które przenosiły wodę z odległych źródeł do miejskich łaźni publicznych i fontann. Rzymskie akwedukty wyróżniały się trwałością – na przykład wybudowany w 19 r. p.n.e. Acqua Vergine jest czynny do dzisiaj i zasila słynną Fontannę di Trevi.



### Obeliski

Ozdobne słupy o czworokątnej podstawie. Pierwsze obeliski powstały w Egipcie w trzecim tysiącleciu p.n.e. i były elementem kultu boga słońca. Pierwotnie były wykonywane z jednolitego bloku kamienia i mogły ważyć nawet kilkaset ton. W innych kulturach służyły jako dekoracje i pomniki – najwyższy z nich, mierzący 169 m, znajduje się w Waszyngtonie.



### Petra

Starożytne miasto Nabatejczyków, którego rozkwit miał miejsce w III-I wieku p.n.e. Miasto było fortecą i centrum handlu, a zasłynęło głównie z faktu, że znajdują się w nim wykute w skale liczne monumenty, świątynie, teatr, grobowce, ołtarze oraz zaawansowany system kanałów wodnych. Miasto Petra zostało wpisane na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO i uznane za jeden z 7 nowych cudów świata w 2007 roku.



### Koń trojański

Według greckiej mitologii to duży, drewniany koń, użyty w ramach podstępny do zdobycia Troi. Legenda głosi, że ukryli się w nim greccy wojownicy, którzy po wniesieniu konia do miasta jako trofeum wojenne wyszli w nocy i otworzyli bramy dla reszty armii.



### Latarnia morska na Faros

Latarnia morska wzniesiona między 280 a 247 r. p.n.e. była zaliczana do siedmiu cudów starożytnego świata. Punkt odniesienia dla żeglarzy mierzący ponad 100 metrów wysokości przez wieki był jedną z najwyższych konstrukcji na świecie. Latarnia miała kwadratową podstawę, ośmiokątną część środkową i była zwieńczona kopułą, na której stał posąg Posejda, mitologicznego greckiego boga morza (i jak na ironię trzęsień ziemi, które ostatecznie doprowadziły do jej zniszczenia).



### Brama Ishtar

Król babiloński Nabuchodonozor II zbudował bramę około 575 r. p.n.e. jako hołd dla bogini Ishtar. Wykończona niebieską glazurowaną cegłą i bogato zdobiona, była jednym z oryginalnych siedmiu cudów starożytnego świata, zastąpionym później latarnią morską na Faros.



### Teatr

Pierwszy teatr pojawił się w starożytnej Grecji w VI wieku p.n.e. Początkowo miał charakter obwoźny i drewniany, składaną konstrukcję. Z czasem w Rzymie przybrał postać budynku z cegiel i betonu z charakterystyczną półkolistą widownią.



### Wielki Mur Chiński

Kolejny z nowych 7 cudów świata, Wielki Mur Chiński, jest jedną z największych atrakcji turystycznych tego kraju. Rozpoczęta kilkaset lat przed naszą erą sieć fortów, wież, murów i naturalnych barier o łącznej długości 21 196 kilometrów była rozbudowywana przez kolejne dynastie aż do XVII wieku naszej ery. Celem była ochrona kraju przed inwazjami, a także zwiększenie kontroli granic i handlu.



### Parthenon

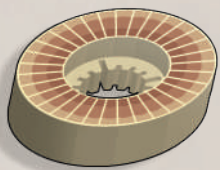
Grecka świątynia z V wieku p.n.e. poświęcona bogini Atenie. Charakterystyczna budowla otoczona kolumnadą stanowi symbol klasycznej greckiej architektury i jest postrzegana jako jeden z najpiękniejszych zabytków kultury na świecie.



### Most rzymski

Począwszy od II wieku p.n.e. Rzymianie budowali mosty z kamienia i betonu z podporami w kształcie łuku. Starożytna technologia okazała się jedną z najtrwalszych na świecie – niektóre mosty tego typu przetrwały do dziś w niezmięionej formie.





#### Koloseum

Koloseum, zbudowane w 80 roku n.e. w Rzymie, jest owalnym amfiteatrem i jednym najbardziej rozpoznawalnych zabytków miasta. Reprezentująca całą wspaniałość Imperium Rzymskiego konstrukcja mogła pomieścić do 80 tysięcy widzów. Koloseum było wykorzystywane do organizacji walk gladiatorów, widowisk i różnych wydarzeń, w tym egzekucji chrześcijan. Niezwykle pomysłowa owalna konstrukcja Koloseum – oprócz oferowania cienia, dobrej widoczności i akustyki – mogła być w razie czego szybko opuszczona.

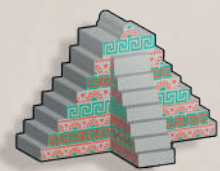
#### Hipodrom

Hipodromy były konstrukcjami zaprojektowanymi przez Greków specjalnie do wyścigów koni i rydwanów. Ten ostatni sport był bardzo popularny w starożytności, jego początki sięgają VII wieku p.n.e., kiedy była to dyscyplina olimpijska. Wyścigi były częścią greckich i rzymskich festiwali religijnych, ale dla większości funkcją hipodromu było zapewnienie rozrywki z możliwością prowadzenia zakładów.



#### Chichén Itzá

Świątynia zbudowana przed VI wiekiem n.e. przez cywilizację Majów. Jej kwadratowy, piramidalny kształt służył jako kalendarz do wyznaczenia przesileni i równonocy, a jej prostokątna górna część była miejscem przerażających rytualnych ofiar z ludzi.



#### Shitennō-ji

Najstarsza buddyjska świątynia w Japonii. Zbudowana przez księcia Shōtoku w 593 roku n.e. Jej nazwa oznacza „Świątynię Czterech Niebiańskich Królów”. Kompleks świątynny składa się z kilku budynków, w tym pięciopiętrowej pagody. Świątynia była niszczona i odbudowywana kilkakrotnie na przestrzeni wieków, a jej ostatnia rekonstrukcja miała miejsce w 1963 roku.



#### Angkor Wat

Miasto Angkor budowane między IX a XV wiekiem n.e. w Kambodży jest uważane za jedno z największych archeologicznych odkryć świata. Kompleks rozciągający się na obszarze 400 kilometrów kwadratowych zamieszkiwany był przez ponad pół miliona ludzi. Było to polityczne i religijne centrum Imperium Khmerów obejmujące świątynię Angkor Wat i pałac królewski.

#### Moai

Monolityczne posagi odkryte na Wyspie Wielkanocnej na południowo-wschodnim Pacyfiku. Naukowcy szacują, że około 900 z tych ogromnych figur zostało wykonanych w latach 1250–1500 n.e. przez rdzennych mieszkańców wyspy, Rapa Nui. Uważa się, że te gigantyczne posagi – osiągające do 10 metrów wysokości, wyrzeźbione z wulkanicznego tufu – miały znaczenie religijne i społeczne ze względu na ich umieszczenie w świątyniach i ceremonialnych miejscach.



#### Machu Picchu

Jeden z nowych 7 cudów świata, określane jako zaginione miasto Inków. To najlepiej zachowane miasto ich dawnego imperium. Zostało zbudowane w połowie XV wieku n.e. wysoko w peruwiańskich Andach. Pełniło funkcję królewskiej rezydencji, obronną oraz religijną.



#### Pagoda Thiên Mu

Ta buddyjska świątynia została zbudowana w 1601 roku n.e. Według legendy miejsce zbudowania pagody miała władcy wskazać wróżka, stąd też jej nazwa (w jęz. wiet. Thiên Mu to niebiańska pani). Dzisiaj najbardziej imponującą konstrukcją na jej terenie jest siedmiopiętrowa pagoda Phuoc Duyen. Mierzy ona 21 metrów wysokości, jest to najwyższa tego typu budowla w Wietnamie i nieoficjalny symbol Hue, cesarskiej stolicy ostatniej wietnamskiej dynastii.



W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:

[info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)

Zapraszamy na nasze strony: [luckyduckgames.com](http://luckyduckgames.com)

Facebook/Instagram: [LuckyDuckGamesPL](https://www.facebook.com/LuckyDuckGamesPL)

#### EDYCJA POLSKA

TŁUMACZENIE: Pałtryk Błok

KOREKTA: Marta Kania

OPRACOWANIE GRAFICZNE I REDAKCJA: Marek Baranowski

WYDAWCA: Michał Herman



Lucky Duck Games  
Zielińskiego 11  
30-320 Kraków, Polska

