

Set Up

Jugadores

- Tablero de Maravilla (Día/Noche - Todos los jugadores el mismo)
- 3 monedas

Mesa

- Reserva de Monedas
- Reserva de Marcadores de Conflicto
- 3 mazos de Eras separados (I, II, III) según el número de jugadores
- Mazo Era III: Cartas Moradas = Nº Jugadores + 2

Fases del juego

Se juegan 3 rondas, una por cada Era, donde a cada jugador se le reparten 7 cartas del Mazo de Era correspondiente.

Cada Era tiene 6 turnos con los siguiente pasos:

- Elegir una carte de la mano
- Jugar esa carta
 - Construir estructura (Sola una igual por ciudad)
 - Desarrollar Maravilla (De izquierda a derecha)
 - Vender
- Pasar tu mano de cartas

La última carta se descarta sin ningún tipo de compensación.

Al final de cada Era se resuelven los Conflictos Militares.

Fin de la partida

Finaliza al terminar la Era III

Puntos:

- Etapas de Maravilla construidas
- 1 punto por cada 3 Monedas
- Resultado de los Conflicto Militares
- Cartas Azules, Amarillas, Moradas y Verdes

Conceptos

Vecino: Jugadores a tu izquierda y derecha

Ciudad: Tus avances, incluidos Maravilla y Estructuras construidas

Conflictos Militares: Al final de cada Era se comprueba el poder militar entre todos los *Vecinos*. Por cada derrota, el Jugador obtiene un -1 y por cada Victoria, el Jugador obtiene una cantidad de puntos dependiendo de la Era en juego (I: 1 / II: 3 / III: 5). En caso de empate no se reciben puntos de ningún tipo.