

NEW 7 WONDERS LEADERS

NOUVEAUX LEADERS

ötletek és kivitelezés: Gus & Shima

ikonográfia és grafika: Shima

fordította: Beorn (2018)

lektorálta: Hipszki László

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás!

„A civilizációk virágoznak, így üdvözlöd bátran ezen új kitűnő és lenyűgöző vezetőket! Tanuld meg őket igazán hatékonyan irányítani, hogy az általuk átadott tudás termékeny táptalajra hullva, civilizációd az egekig emelkedhessen!”

Bevezető ötletek

Az alábbi új vezetők lehetővé teszik a számodra, hogy kicserélhess annyi régi, megunt vezetőt velük a pakliból, amennyit csak szeretnél. Ha az alábbi vezetőkérték valamelyike nem nyeri el a tetszésedet, nyugodt lélekkel hagyd őt ki a játékból. Ha viszont megtetszik, cseréld le az ugyanezen nevű régi vezetőkértékét az újat. A magam részéről egyszerűen kiveszem a régi kártyáját a kártyavédőből, és betolom helyette az újat. Odafigyeltem rá, hogy egy alapvetően támadásra használható vezetőkérték egy másik támadóval helyettesítsek, és hogy ne nagyon változtassak az alapjáték által kínált játékményen.

A fordító megjegyzése: szerintem nyugodtan használd az új vezetőkértékeket a régikkel együtt. Maximum ha „összetalálkozik” egy játék során két ugyanolyan kinézetű és nevű vezető, azt nyugodtan fogd az idővel felelőtlenül kísérletezgető druidákra... :)



HÉRODOTE - ötlet: Gus

Abban a pillanatban, ahogy játékba jön, azonnal tedd a Hérodotosz-jelzőt valamelyik szomszédod egyik megépült csodaszintjére. Ez a vezetőkérték pontosan azt a hatást adja ettől kezdve, mint az a jelzőt, amin a jelzőt elhelyezted.



CYPSÉLOS - ötlet: Gus

Attól kezdve, hogy játékba jött, minden alkalommal kapsz a banktól pontosan annyi érmet, amennyit a szomszédjaid vezetők felfogadására költenek, illetve amennyit azért kaptak, mert eldobtak egy vezetőkértékét.





CYRUS - ötlet: Gus

Attól kezdve, hogy játékba jött, minden katonai (piros) épületed +1 szárazföldi támadó pajzsot ad neked.



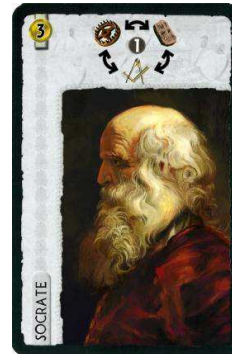
PYTHIE - ötlet: Gus

Amikor játékba jön, azonnal add oda a Pythie-jelzőt annak a játékosnak, aki szerinted meg fogja nyerni a játékot. Ha a jóslatod helyesnek bizonyult, akkor a második helyen végzel, függetlenül attól, hogy mennyi győzelmi pontot sikerült a játék végére összegyűjtened. Ha „véletlenül” te nyered meg a játékot, vagy a jóslatod helytelennek bizonyul, semmi nem történik.



HUA MULAN / ATILA - ötlet: Gus

Attól kezdve, hogy játékba jön, mindkét szomszédod katonai ereje (szárazföldi katonai pajzsainak száma) eggyel / kettővel csökken.



SOCRATE - ötlet: Gus

A játék végén az egyik tudományos szimbólumodat tekintheted úgy, mintha egy tetszőleges másik tudományos szimbólum lenne.



DAMOCLÉS - ötlet: Gus

Abban a pillanatban, hogy játékba jön, megsemmisítheted bármelyik szomszédod egyik, már megépült **kék**, **sárga**, **zöld**, vagy **piros** kártyáját.



SPARTACUS - ötlet: Shima

Egyik szomszédod sem kaphat győzelmi pontot a te városodból egy olyan **lila** céhkártyája után, amelyik a szomszédok után ad győzelmi pontokat (pl. a „Kereskedők Céhe”, amelyik annyi győzelmi pontot ad, mint ahány **sárga** kereskedelmi kártyával rendelkezik a céhkártyát kijátszó játékos bal ÉS jobb oldali szomszédja összesen).



ULYSSE - ötlet: Shima

A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz, ha egyetlen csodaszíntedet sem építetted meg.



DARIUS - ötlet: Shima

Abban a pillanatban, ahogy játékba jön, kapsz egy 3-as értékű győzelemjelzőt, a két szomszédod pedig 1-1 vereségjelzőt.



AGRIPPINE - ötlet: Shima

Abban a pillanatban, hogy játékba jön, 1-1 érmét kapsz a banktól minden pajzsod után, amelyik egy ezután általad kijátszott **piros** katonai kártyán, **fekete** városkártyán, vagy egy vezetőnkártyán szerepel. Pontositás: Agrippine maga nem ad pajzsot.



GILGAMESH - ötlet: Shima

Ettől kezdve minden kor végén mind a 2 utolsó kártyádat megtarthatod, és egyenként végrehajthatsz mind a kettővel egy-egy megszokott akciót (megépítheted, beépítheted a csodádba, vagy eldobhatod 3 érmeért cserébe).

**VERCINGÉTÓRIX** - ötlet: Shima

Abban a pillanatban, hogy játékba jön, eldobhatsz pontosan 2 vereségjelzőt, hogy kapj helyettük egy 3 pontos győzelemjelzőt. Ez a hatás csak egyszeri.

Pontosítás: ha a játékba jövetelkor nincs 2 vereségjelződ, a hatás elvész.

PHRYNÉ - ötlet: Shima

Abban a pillanatban, hogy játékba jön, húznod kell 2 új vezetőkártyát a pakliból, akiket azonnal fel is kell ingyen fogadnod (nem dönthetsz úgy, hogy az egyik, vagy másik mégsem kell neked).



Bónusz vezetőkártyák

Az alábbi új vezetőket nem szabad komolyan vened, leginkább Stevie Wonder-hez lehetne hasonlítani őket. Ugyan mindegyik rendelkezik valamilyen hatással, de közösen kell eldöntenetek, hogy bekeveritek-e őket a játék többi vezetőkártyája közé.

**ANTOINE BAUZA** - ötlet: Corinne (Gus kedvesebbik fele)

Abban a pillanatban, hogy játékba jön, tetszőleges sorrendben építheted meg a csodaszintjeidet. Antoine Bauza volt az, aki megalkotta e játék szabályait, így ő az egyetlen, aki nyugodt lélekkel változtathat is rajta, ha akar.

SEIGNEUR SITH - ötlet: Shaey

Abban a pillanatban, hogy játékba jön, átnézheted a következő kor összes kártyáját (ha van még olyan), hogy megtudd, milyen **fekete** városkártyák és **lila** céhkártyák várhatók.

**URVASHI** - ötlet: Shima

Abban a pillanatban, hogy játékba jön, cseréld el a bal oldali szomszédod városában már megépült egyik **kék**, **sárga**, **zöld**, vagy **piros** kártyát a jobb oldali szomszédod városában már megépült egyik ugyanilyen színű kártyára.

CHUCK NORRIS - ötlet: Shima

„Amikor Chuck Norris 7 Csodát játszik, csak ő lehet az egyetlen csoda!”

Abban a pillanatban, hogy játékba jön, minden játékosnak el kell dobnia a csodatábláját, így elveszíti a csodája képességét, és a már megépített csodaszintjei hatását. Minden olyan kártya, amit egy játékos a csodaszintje építésére használt fel, visszatér a kezébe, és azonnal ki is játszhatja őket a normál szabályok szerint (két kártya között az erőforrások frissülnek).



Köszönetnyilvánítás

Ez a nem hivatalos kiegészítő ugyan a **7 Wonders** alapjáték licencét használja, de rajongók készítették, és nem kerül kereskedelmi forgalomba.

Nagy köszönet **Antoine Bauza**-nak és a **Repos Prod** kiadónak ezért a csodálatos játékért, a remekművéért, melyhez ezt a kiegészítőt megalkottuk! Köszönettel tartozunk Miguel Coimbra-nak, aki a képek 90%-át készítette, Julien-nek (Chuck Norrisért), és a többi játékosnak, akik vállalták a játéktesztelő szerepét...

Link

A **7 Wonders** játékhoz készített további nem hivatalos kiegészítőinket megtalálod a honlapunkon: <https://qusandco.net/extensions/>

Nouveaux Leaders pour 7 Wonders

Développés par Gus&Shima

Graphisme : Shima

Illustrations : Miguel Coimbra



