Antoine Bauza

7 CSODA VEZETŐK

JÁTÉKSZABÁLY

„Ha nem veszünk részt a köz ügyeiben, akkor arra leszünk kárhoztatva, hogy nálunknál rosszabb emberek uralkodjanak felettünk.”
(Platón)

A játék tartozékai

- 1 db csodatábla
- 36 db vezetőkártya
- 17 db 6-os értékű érme
- 1 db szabályfüzet
- 1 db üres vezetőkártya
- 1 db csodakártya
- 4 db céhkártya
- 1 db kurtizánkorong
- 1 db pontozótömb

A játék áttekintése

A 7 Csoda: Vezetők kiegészítővel a játékosok vezetőket állíthatnak városaik élére.
A játékban 36 vezető található, mindegyik a maga egyéni módján járul hozzá városa fejlődéséhez.
Ezzel a kiegészítővel a játék menete kissé módosul, de a győzelmi feltételek megegyeznek az alapjátékéval.

A tartozékok leírása

Csodatábla

A római Colosseum tábla csak a Vezetők kiegészítővel használható. A Colosseum képességeinek ismertetése a szabályfüzet utolsó oldalán található.

Vezetőkártyák

A fehér vezetőkártyák új kategóriát alkotnak a játékban. Nem keverjük őket a korkártyák közé, és hátoldaluk is különbözik a korkártyáktól. A vezetőkért mindig érmékkel kell fizetnünk, az áruk a lap bal felső sarkában található.

Üres vezetőkártya (Szemiramisz)

Ez az üres vezetőkártya arra szolgál, hogy egy általatok kitalált különleges képességű vezetőt is játékba hozhassatok. Rajzoljátok fel erre a lapra Szemiramisz képességét, és használjátok a kártyát a többi vezetővel.

Céhkártyák

A 4 lila céhkártyát keverjétek az alapjáték kártyái közé.

Figyelem! E 4 céhkártya némelyike csak ezzel a kiegészítővel játszható!

Érmék

A 6-os értékű érméket adjátok az alapjáték érméihez.

Kurtizánkorong

Ezt a korongot a kurtizánok céhe nevű céhkártyához kell használni.

Pontozótömb

Ebbe a tömbbe feljegyezhetitek a játék végén az elért pontjaitokat a könnyebb összegezhetőség és átláthatóság érdekében.

A játék előkészületei

- Keverjétek a 4 új céhkártyát a III. kor céhkártyái közé, és keverjetek a III. kor paklijába az alapjáték szabályaiban a játékosok száma alapján előírt számú céhkártyát.
- **Minden játékos 6 érmével kezd** (az alapjátékban leírt 3 érme helyett).

A játék menete

A játék a vezető fázissal kezdődik.
Ezen felül minden kor elején lesz egy toborzási fázis.

Vezető fázis

Keverjük meg a vezetőkártyák pakliját, és osszunk minden játékosnak 4-4 lapot képpel lefelé. A maradék vezetőkártyákat tegyük vissza a dobozba – nem lesz rájuk szükség.

1. A játékosok megnézik 4 vezetőkártyájukat, kiválasztanak egyet, amit képpel lefordítva maguk elé tesznek. A maradék 3 lapot továbbadják a jobbjukon ülő játékostársuknak.
2. Mindenki választ egyet a tőle balra ülő játékostól kapott 3 lapból, lefordítva maga elé teszi, majd a maradék 2 lapot továbbadja a jobbján ülőnek.
3. Mindenki választ egyet a tőle balra ülő játékostól kapott 2 lapból, lefordítva maga elé teszi, majd az utolsó lapot továbbadja a jobbján ülőnek.
4. Minden játékos képpel lefordítva maga elé teszi a tőle balra ülőtől kapott lapot.

A vezető fázis végére tehát minden játékosnak 4 vezetőkártyája lesz. Következik a játék I. kora.

A korok áttekintése

Mindhárom kor a toborzás fázissal kezdődik.
A korok lejátszása 3. részből áll:

Egy kor áttekintése

1. Toborzás fázis
2. A kor lejátszása az alapjáték szabályai szerint
3. Katonai konfliktusok lejátszása

Toborzás fázis

Ebben a fázisban minden játékos választ egyet a nála lévő vezetőkártyák közül, és a választott lapot képpel lefordítva maga elé teszi. Amikor mindenki választott lapot, a vezetőkártyákat egyszerre felfordítjuk.
A kiválasztott vezetővel a következő 3 akció hajtható vége:

a. A vezető toborzása
b. Egy csoda egy szintjének megépítése
c. A lap eldobása 3 érméért.

a. A vezető toborzása

Fizesd be a banknak a vezetőkártya bal felső sarkán feltüntetett mennyiségű érmét, és tedd a vezetőt képpel felfelé a csodatáblád mellé.

LAPJAID LEGYENEK JÓL LÁTHATÓK!

Ügyelj arra, hogy minden ellenfeled jól átláthassa az előtted lévő lapokat. Ezért javasoljuk, hogy Caesart és Hannibált a piros kártyáitok mellé tegyétek, hogy a pajzsaitok egy helyen legyenek. Euklidészt, Ptolemaioszt és Püthagoraszt tegyétek a zöld kártyáitok megfelelő szimbólumai mellé.

b. Egy csoda egy szintjének megépítése

A csoda egy szintjének megépítéséhez a vezetőkártyádat csúsztasd be félig a csodád soron következő szintje alá képpel lefelé. Ehhez a csodatáblán látható költséget kell kifizetned, és nem a vezető kártyáján lévőt.

Megjegyzés: ez az akció az első toborzáskor a legtöbbször nem választható, mert nem áll rendelkezésre elég nyersanyag az építéshez.

c. A lap eldobása 3 érméért.

Ha eldobod a vezetődet, 3 érmét kapsz érte a bankból, amit a kincstáradba tehetsz. A kidobott vezetőkártyát képpel lefordítva tedd vissza a játék dobozába.

A maradék vezetőkártyáidat a játék későbbi korainak toborzás fázisában fogod tudni kijátszani. Egyelőre tedd őket képpel lefelé magad elé.
A toborzás fázis ezzel befejeződött. A kort a továbbiakban az alapjáték szabályai szerint játsszuk tovább.

A játék III. kora toborzás fázisának végén a negyedik, fel nem használt vezetődet képpel lefordítva tedd a játék dobozába.

A játék vége

Az alapjátékhoz hasonlóan a játék a III. kor végén, a győzelemjelzők kiosztása után ér véget. A játékosok összeadják megszerzett pontjaikat, és a legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes.

„Haladó” változat 2 játékos részére

A kétfős játékra az alapjátéknál ismertetett szabálymódosítások érvényesek. A toborzás fázis a következőképp módosul:
Mindkét játékos 4 vezetőkártyát kap, de **a szabad város nem kap kártyát**.

A szabad város 3 érmével kezd.

A játékosok megnézik 4 vezetőkártyájukat, kiválasztanak egyet, amit képpel lefordítva maguk elé tesznek. A maradék 3 lapot átadják ellenfelüknek. a kapott 3 lapból ismét választanak egyet, majd a maradék kettőt visszaadják egymásnak, és így tovább, amíg mindkét játékosnak 4 vezetőkártyája lesz.

A játék az alapjáték kétszemélyes változata szabályait követi, a toborzás fázissal kiegészítve.

A vezető

AMÜTISZ

A játék végén a saját csodád minden megépített szintjéért 2 győzelmi pontot kapsz.

JUSTINIANUS

A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz a városodban lévő minden 3 lapos szettedért, amely a következő színekből áll: piros, kék és zöld.

NAGY SÁNDOR

A játék végén minden megszerzett győzelemjelződért kapsz egy győzelmi pontot. Tehát a győzelemjelzőid nem 1, 3 és 5, hanem 2, 4 és 6 pontot ~~értnek.~~

ARISZTOTELÉSZ

A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz minden különböző tudományos szimbólumból álló csoportodért. Tehát 7 pont helyett 10-et kapsz minden ilyen csoportodért.

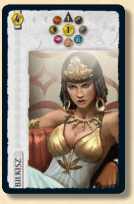
PLATÓN

A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz a városodban lévő minden 7 lapos szettedért, amely a következő színekből áll: barna, szürke, kék, sárga, piros, lila és zöld.

MIDÁSZ

A játék végén ~~3~~ győzelmi pontot kapsz a kincstáradban lévő minden 3 érmédért.
Ezek a pontok hozzáadódnak az érmékért egyébként is kapható pontokhoz, így Midász tulajdonosa nem 1, hanem 2 pontot kap minden 3 érméért.

BILKIS



Miután játékba került, körönként egyszer vehetsz egy tetszőleges nyersanyagot 1 érméért, amit a bankba kell befizetned.

MAECENAS

Miután játékba került, a többi vezetődet ingyen toborozhatod a toborzás fázisban.

RAMSZESZ

Miután Ramszesz játékba került, minden céhet ingyen, nyersanyag használata nélkül építhetsz meg.

leírása

TOMIRISZ

Miután játékba került, amikor vereségjelzőt kapsz a korok végén, azt átadod a téged legyőző szomszédodnak.

Megjegyzés: Tomirisznek nincs hatása azokra a vereségjelzőkre, amelyeket a toborzása előtt kaptál, illetve a kapott győzelemjelzőkre sem.

HANNIBÁL

JULIUS CAESAR

Miután játékba kerültek, egy, illetve két pajzsot biztosítanak a városodnak.

HATSEPSZUT

Miután játékba került, amikor szomszédodtól egy vagy több nyersanyagot veszel, kapsz egy érmét a bankból. Körönként és szomszédonként legfeljebb 1 érmét kaphatsz így.

Pontosítás: az érmét rögtön az után kapod, hogy kifizetted a vásárlásodat.

NERO

Miután játékba került, minden ezután megszerzett győzelemjelzőért 2 érmét kapsz a bankból.

Megjegyzés: a toborzása előtt szerzett győzelemjelzőkért nem jár érme.

XENOPHÓN

Miután játékba került, minden (sárga) kereskedelmi létesítmény építésekor kapsz 2 érmét a bankból.

Megjegyzés: Xenophón a toborzása előtt épített kereskedelmi létesítményekért nem ad érmét.

VITRUVIUS

Miután játékba került, 2 érmét kapsz a minden olyan építésért, amit építési láncok segítségével, ingyen építesz. Az érméket a banktól kapod, és a kincstáradba kell tenned.

Megjegyzés: a Vitruvius ~~a~~ toborzása előtt épített épületekért nem kapsz érméket.

SALAMON

Amikor játékba kerül, választhatsz egy kártyát a dobott lapok közül, és ingyen leépítheted ~~városodba.~~

KROISZOSZ

Amikor játékba kerül, azonnal kapsz 6 érmét a bankból.

HÜPATIA ***VARRO*** ***NABUKODONOZOR*** ***PHEIDIASZ***

A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz minden, a városodban lévő, megfelelő színű kártyáért.

PERIKLÉSZ ***PRAXITELÉSZ*** ***HIRÁM***

A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz minden, a városodban lévő, megfelelő színű kártyáért.

SZAPPHÓ ***ZENOBIA*** ***NOFERTITI*** ***KLEOPÁTRA***

A játék végén a lapon feltüntetett mennyiségű győzelmi pontot kapsz.

ARKHIMÉDÉSZ ***LEÓNIDASZ*** ***HAMMURAPI*** ***IMHOTEP***

Miután játékba kerülnek, a feltüntetett színű épületeket eggyel kevesebb alapanyagért tudod megépíteni.

Megjegyzés: te döntöd el, melyik alapanyagot nem kell befizetned, ez lehet barna alapanyag vagy szürke termék is.

EUKLEIDÉSZ ***PTOLEMAIOSZ*** ***PÜTHAGORASZ***

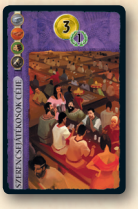
Ezek a vezetők az ábrázolt tudományos szimbólumot biztosítják számodra. Tedd ezeket a vezetőket a zöld tudományos épületeid mellé.

A céhkártyák leírása

A 4 új céhet (lila kártyák) keverjétek az alapjáték céhkártyái közé.

Figyelem: az új céhkártyák némelyike csak a Vezetők kiegészítővel együtt használható. Ezeknek a lapoknak az alsó részén ( ) ikon látható.

A SZERENCSEJÁTÉKOSOK CÉHE



A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz minden, a kincstáradban lévő 3 arany után.

Megjegyzés: Ezek a pontok hozzáadódnak az érmékért egyébként is kapható pontokhoz, így ha a szerencsejátékosok céhét birtoklod, nem 1, hanem 2 pontot kapsz minden 3 érmédért. Sőt, ha emellett még Midász is a városodban van, akkor 3-at.

A KURTIZÁNOK CÉHE

Amikor megépíted a kurtizánok céhét, azonnal tedd a kurtizánkorongot az egyik szomszéd város egyik vezetőjére. Ettől kezdve a játék végéig használhatod ennek a vezetőnek a képességét.

Megjegyzés: a kurtizánkorong nincs hatással arra a vezetőre, akire rátették, így tulajdonosa továbbra is zavartalanul használhatja vezetője képességét.

DIPLOMATÁK CÉHE

A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz minden, a két szomszédos városban lévő vezetőért.

Megjegyzés: csak a toborzott vezetők számítanak, a csodák alá csúsztatott vezetőlapok nem.

ÉPÍTŐMESTEREK CÉHE

A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz minden, a két szomszéd városban lévő lila kártyáért

Gyakori kérdések

Vezető: Salamon

Kérdés: Mi történik, ha Salamont abban a körben toborzom, amikor halikarnasszoszi második szintje megépül?

Válasz: A halikarnasszoszi mauzóleumot építő játékos Salamon előtt választhat a kidobott lapok közül.

Vezető: Hirám

Kérdés: A Hirámmal rendelkező játékos megkaphatja az olümpiai Zeusz-szobor B oldalának 3. szintje után a 2 pontot?

Válasz: Nem. A csoda egy szintje nem tekintendő céhnek.

Vezető: Platón

Kérdés: Kaphatok 14 pontot Platónért, ha mind a 7 színből 2-2- lap van a városomban?

Válasz: Igen!

Vezető: Hatsepszut

Kérdés: Kombinálható a kereskedőház vagy a piac képessége Hatsepszutéval?

Válasz: Igen. Fizetsz 1 érmét egy alapanyagért, majd visszakaphatsz egy érmét Hatsepszut jóvoltából.

Kurtizánok céhe

Kérdés: Ad pontot a diplomaták céhe a lemásolt vezetőért?

Válasz: Nem, mert ő nem számít vezetőnek.

Tudományos szimbólumok

Kérdés: A vezetőkártyákon lévő tudományos szimbólumok beleszámítanak a játék végén a szimbólumcsoportokba?

Válasz: Igen. Nem számít, hogy a tudományos szimbólum hol szerepel (zöld kártyán, céhen, vezetőn vagy csodán), minden szimbólum mindkét szempont szerinti pontozásban számít: egyforma és 3 különböző szimbólum csoportokba egyaránt.

A vezetőkről

NAGY SÁNDOR
Makedónia királya, az ókori világ legnagyobb hadvezére. Az akkoriban ismert világ nagy részét meghódította.

AMÜTISZ
Nabukodonozor felesége, férje neki építette Szemiramisz függőkertjét.

ARKHIMÉDÉSZ
Görög matematikus, természettudós, fizikus és mérnök, ő felfedezte fel többek között a π (pi) számot és a testek sűrűségének vízben való mérését.

ARISZTOTELÉSZ
Görög filozófus, akit a művészetekről és tudományokról való kiterjedt ismereteinek következtében az ókori görög bölcsesség megtestesülésének tartják.

BILKISZ
Sába híresen bölcs királynője, akit főképp Salamon király történeteiből ismerünk, amelyek az ő dicsőségéről szólnak.

EUKLEIDÉSZ
Görög matematikus, főműve, az Elemek a geometria máig legalapvetőbb műve.

HAMMURAPI
Babilon királya volt abban az időben, amelyből a ma ismert legkorábbi törvénykönyv íródott.

HANNIBÁL
Karthágói hadvezér, akinek legemlékezetesebb húzása a Pireneusokon való átkelés volt egy komplett hadsereggel és elefántokkal, hogy Rómát megtámadja.

HATSEPSZUT
A XVIII. egyiptomi dinasztia fáraó-királynője, akinek nevéhez Egyiptom gazdasági virágzása fűződik.

HIRÁM
Kovácsmester, aki Salamon király templomának építésében oroszlánszerepet vállalt.

HÜPATIA
Alexandriai filozófus és matematikus, aki nemcsak intelligens és ékesszóló, de híresen szép is volt.

IMHOTEP
Egyiptomi építész, a legkorábbi ma ismert lépcsős piramis építője. Emellett az egyiptomi orvostudomány megalapítója is volt.

JULIUS CAESAR
Római politikus és hadvezér, kivételes stratégiai érzéke minden idők egyik legnagyobb hadvezérévé tette.

JUSTINIANUS
A bizánci birodalom császára, aki megkísérelte egyesíteni a Római Birodalom területeit.

KLEOPÁTRA
A legismertebb egyiptomi uralkodó, aki híres szépsége és ravaszsága által elérte, hogy népe a római uralom alatt is virágozzék.

KROISZOSZ
Lüdia legendás gazdagságú utolsó uralkodója, aki az ókori világ egyik csodájának, Artemisz templomának megépítését támogatta.

LEÓNIDASZ
Spártai király, aki a thermopülai csatában 300 katonájával együtt halt meg a perzsák elleni harcban.

MAECENAS
Római politikus, aki vagyonának nagy részét a művészetek és az irodalom támogatására fordította.

MIDÁSZ
Phrügia királya, aki legendás volt gazdagságáról. A mítosz szerint, amihez hozzáért, az arannyá vált.

NABUKODONOZOR
Babilon királya, uralkodása idején számos műemléket építettek birodalmában.

NOFERTITI
Ehnaton fáraó felesége, aki népe rendkívüli szeretetét élvezte, és képmása rengeteg alkotásban maradt fenn.

NERO
Hirtelen természetéről és harciasságáról hírhedt római császár, aki katonai sikerei mellett pénzügyi reformot is végrehajtott.

PERIKLÉSZ
A peloponnészoszi háború nagy alakja, híres athéni szónok és politikus. Rendkívüli stratéga volt, akit rettegtek ellenségei.

PHEIDIASZ
Athéni szobrász, a Parthenón főépítésze.

PLATÓN
Az ókori görög filozófia egyik legnagyobb alakja. Hatalmas tudása kiterjedt a politika, igazságszolgáltatás, tudomány, kultúra és művészetek témáira.

PRAXITELÉSZ
Ókori görög szobrász, aki elsőként ábrázolt meztelen nőt a görög szobrászatban.

PTOLEMAIOSZ
Egyiptomban élő, de római polgár matematikus, csillagász, geográfus, asztrológus és költő. Ő dolgozta ki a XVII. századig uralkodó ptolemaioszi világképet.

PÜTHAGORASZ
Görög filozófus és matematikus, aki számos fontos eredményt ért el a matematikában, a csillagászatban és a zeneelméletben.

RAMSZESZ
A XIX. dinasztia leghíresebb egyiptomi fáraója. Uralkodása hosszú ideig tartott, és ebből az időből rengeteg kulturális emlék maradt fenn.

SALAMON
Izrael bölcsességéről, igazságosságáról és megvesztegethetetlenségéről ismert királya. Jól működő államszervezetet hozott létre, és ő építtette meg Jeruzsálem első templomát.

SZAPPHÓ
Leszbosz szigetén élő és alkotó görög költőnő, nőkhöz írt szenvedélyes verseiről híres.

TOMIRISZ
A massageták királynője, aki a legenda szerint azzal állt bosszút fia haláláért, hogy levágta a perzsa király, Nagy Cyrus fejét.

VARRO
Római költő, író és az ókori Róma egyik legnagyobb tudósa volt. Műve, a Rerum Rusticarum az ókor egyik legteljesebb képét alkotta meg a mezőgazdaságról.

VITRUVIUS
Római építész és hadmérnök. Az Augustus császárnak az építészetről írt De Architectura libri decem című tankönyve a reneszánsz építészetre is nagy hatással volt.

XENOPHÓN
Görög katona és történetíró. A legkorábbi ismert mezőgazdasági értekezése, az Oeconomicus szerzője.

ZENOBIA
A közel-keleti Palmürai birodalom királynője. Palmürát virágzó kulturális központtá tette, ahová előszeretettel látogattak a kor nagy emberei.

Köszönetnyilvánítás

SZERZŐ: Antoine Bauza
FEJLESZTÉS: „A Sombrerót viselő belgák”: Cédrick Caumont és Thomas Provoost
ILLUSZTRÁCIÓ: Miguel Coimbra
TÖRDELÉS: Alexis Vanmeerbeeck
SZABÁLY: Matthieu Bonin

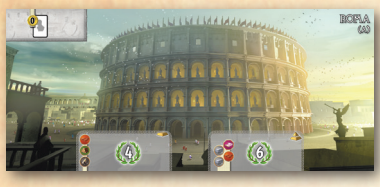
JÁTÉKTESZTELŐK: Françoise Sengissen, Geneviève Sengissen, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Mathieu Houssais, Jenny Godard, Julie Politano, Bruno Goube, Mathias Guillaud, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Cyril Sandelion, Matthieu Bonin, Olivier Reix, a „Moi j’m’en fous je triche” gamer kávézó játékosai, a „Repaire” játékosai Annecyben, a „Maison des Jeux”játékosai Grenoble-ban, Muriell, Brigitte, Éric, Camille, Alexis, Nadèle Miaou, Ben Isabelle, Papytrick, Alice, John, François, Nicolas, Laure, Dimitri, Perrier, John - je coupe - Berny, Cécile Gruhier, Yann.
A szerző külön köszöni Nathalie Martinnak és Pierre Pissant Marquisnak a történelmi háttéranyagot.

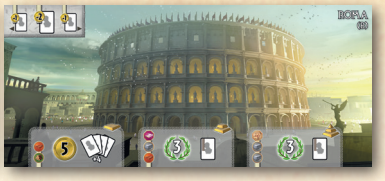
7 WONDERS-LEADERS IS A GAME
REPOS PRODUCTION.
TÉL. + 32 471 95 41 32
22, RUE DES COMEDIENS
1000 BRUSSELS - BELGIUM
WWW.RPROD.COM
© REPOS PRODUCTION 2011.
ALL RIGHTS RESERVED.

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest Ráday u. 30.
www.gemker.hu info@gemker.hu

A TARTALOM CSAK MAGÁNJELLEGŰ SZÓRAKOZÁS CÉLJÁRA HASZNÁLHATÓ.

A római Colosseum csoda ismertetése





Róma - Colosseum ◦A◦

Róma nem termel alapanyagot, viszont birtokosa ingyen toborozhat vezetőket (0 érmét kell fizetnie).

- A csoda első szintje 4 győzelmi pontot ér.
- A csoda második szintje 6 győzelmi pontot ér.

Róma - Colosseum ◦B◦

Róma nem termel alapanyagot, viszont birtokosa 2 érmével olcsóbban toborozhat vezetőket (egyes vezetők így akár ingyen is toborozhatók).

A Rómával szomszédos városok 1 érmével olcsóbban toborozhatnak vezetőt.

- Az első szint megépítésekor 5 aranyat kapsz. Ezen felül húzhatsz 4 vezetőkártyát a dobozban lévő lapokból, és a kezedbe veheted azokat.
- A második szint megépítésekor 3 győzelmi pontot kapsz. Ezen felül azonnal toborozhatsz a kezedből egy vezetőt, méghozzá a vezető normál áránál két érmével olcsóbban.
- A harmadik szint megépítésekor 3 győzelmi pontot kapsz. Ezen felül azonnal toborozhatsz a kezedből egy vezetőt, méghozzá a vezető normál áránál két érmével olcsóbban.

Megjegyzés: A Colosseum B oldala lehetővé teszi, hogy egy játékos 3 helyett akár 5 vezetőt toborozzon.