



7 WONDERS

...MORE WONDERS

(...TOVÁBBI CSODÁK)

Rajongói kiegészítő Antoine Bauza 7 Wonders játéksorozatához.

島

készítette: Shima Tetsuo

fordította: Beorn (2017)

lektorálta: Leogecc



JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- ♦ 7 új csodatábla
- ♦ 6 jelző
- ♦ ez a szabálykönyv

BEVEZETŐ

Sziasztok, én Shima vagyok Svájc-ból. Nagyon szeretem a 7 Csoda társasjátékot, ahogy az eddigiekből ez már talán kiderült. Jó sokat játszottam már vele, és eszembe ötlött, milyen jó lenne pár új csodát készíteni, mely remek kiegészítője lenne e játéknak. A kereskedelemben dolgozom, mint matematika oktató, így a számok és statisztikák iránt érzett csodálatomat használtam fel ezúttal valami másra. Miután pár új csodámat közzétettem egy francia fórumon, a rajongók e-mailekkel kezdtek el bombázni, annyira éheztek a még újabb kiegészítőkre. Büszkeség és alázat töltött el, hogy a munkám oly sok embernek tudott örömet szerezni. Az viszont nagyon megdöbbentett, mikor kiderült, hogy az általam készítettetek felkeltették a Repos Production, és maga Antonie Bauza figyelmét is. A 7 Csoda társasjáték megalkotói ötleteikkel egészítették ki az általam készítettetek, és nagy meglepetésemre, továbbiak tervezésére bátorítottak! Elismerésüknek és az európai pozitív reakcióknak hála, immár készen állok arra, hogy a világ többi részét is megismertessem az általam készített új csodákkal! Ezért vagyok most itt! Jó játékot! ☺

Minden új csodát 15 győzelmi pont elérésére terveztem. A csodák egyes szintjeinek megépítéséhez szükséges erőforrások kikalkulálását rengeteg előzetes számítás, kísérlet, és a hibák sokoldalú tesztelések alkalmából való kiküszöbölése előzte meg.



ATLANTIS



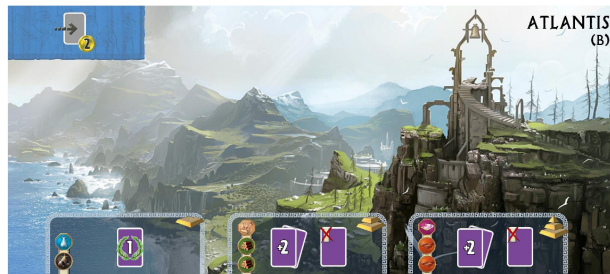
„A” oldal

Kezdeti csodaképesség: 2 érmét kapsz, ha egy szürke kártyát építesz meg a városodban. A **sárga** kézműves terméket előállító kártyák után természetesen nem kapod meg ezt a jutalmat. Azt se felejtse el, hogy nem építhetsz két egyforma kártyát a városodban, így nem lehet pl. két Szövőszéked sem.

I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

II. szint: A **lila** céhkártyákat egy tetszőleges erőforrással kevesebbet építheted meg. A játék végén minden megépített **lila** céhkártyád után 2-2 győzelmi pontot kapsz.

III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.



„B” oldal

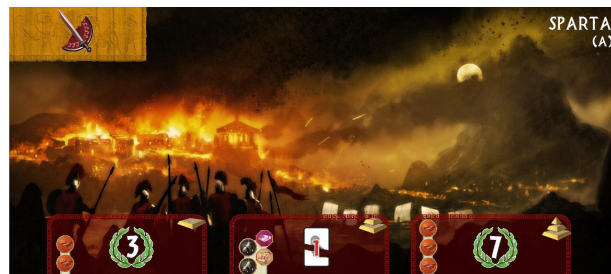
Kezdeti csodaképesség: 2 érmét kapsz, ha egy szürke kártyát építesz meg a városodban. A **sárga** kézműves terméket előállító kártyák után természetesen nem kapod meg ezt a jutalmat. Azt se felejtse el, hogy nem építhetsz két egyforma kártyát a városodban, így nem lehet pl. két Szövőszéked sem.

I. szint: A játék végén minden megépített **lila** céhkártyád után 1-1 győzelmi pontot kapsz.

II. szint: Húzz 2 **lila** céhkártyát a nem használtak közül. Az egyiket erőforrások felhasználása nélkül megépítheted a városodban, vagy eldobhatod 3 aranyért; a másikat viszont el kell távolítanod a játékból (nem a dobott lapok közé kerül).

III. szint: Ugyanaz, mint a II. szint.

SPARTA



„A” oldal

Kezdő csodaképesség: Spárta egy fél pajzsot ad neked minden katonai konfliktusban. (A fél pajzsral a döntetlenre végződő konfliktusokban te fogsz győzni.)

I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

II. szint: Minden más játékosnak ki kell választania egy már felbérelt vezetőjét, és a kártyáját el kell távolítania a játékból (azaz nem a dobott lapok közé kerül). Ezek a vezetők már nem térhetnek vissza a játékba. Spárta természetesen védett ettől az eseménytől.

III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.



„B” oldal

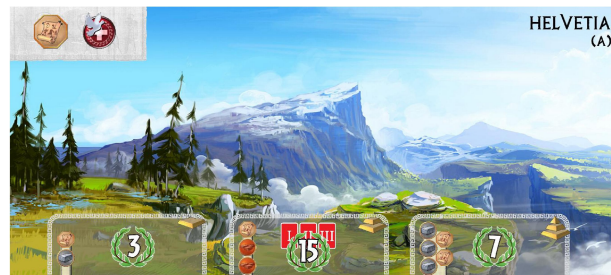
Kezdő csodaképesség: Spárta egy fél pajzsot ad neked minden katonai konfliktusban. (A fél pajzsral a döntetlenre végződő konfliktusokban te fogsz győzni.)

I. szint: Kapsz egy katonai vereségjelzőt minden alkalommal, amikor egy kártyát a láncépítés szabályai szerint ingyen építesz meg a városodban. Ha kifizeted az építés költségét, nem kapsz vereségjelzőt.

II. szint: Minden más játékosnak ki kell választania és el kell dobnia egy katonai győzelmi jelzőjét, illetve el kell dobnia 2 aranyat. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

III. szint: Eldobhatsz maximum öt -1 győzelmi pontot érő vereségjelzőt, hogy kapj egy +5 győzelmi pontot érő katonai győzelmi jelzőt. Ha nem tudsz ennyit eldobni, nem kapod meg ezt a jutalmat.

HELVETIA



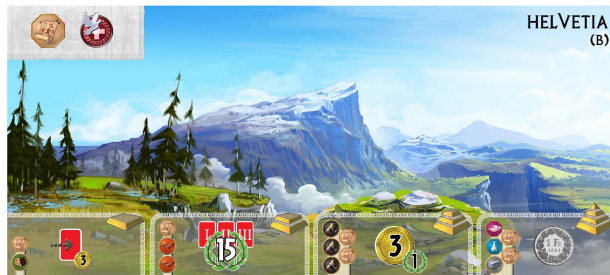
„A” oldal

Kezdeti erőforrás: 1 papiruszt termel, valamint kapsz egy állandó diplomáciajelzőt, amelynek hála az összes katonai konfliktusból kimaradsz.

I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

II. szint: A játék végén 15-15 győzelmi pontot kapsz minden felépített I. - II. - III. Koros **piros** épület-sorozatodért.

III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.



„B” oldal

Kezdeti erőforrás: 1 papiruszt termel, valamint kapsz egy állandó diplomáciajelzőt, amelynek hála az összes katonai konfliktusból kimaradsz.

I. szint: Ettől kezdve minden megépített **piros** kártyád után kapsz 3-3 érmét a banktól.

II. szint: A játék végén 15-15 győzelmi pontot kapsz minden felépített I. - II. - III. Koros **piros** épület-sorozatodért.

III. szint: A játék végén minden 3 érmét további 1-1 győzelmi pontot ér. Ha nincs más hatás, akkor 2-2 győzelmi pontot kapsz a játék végén minden 3 érmédért.

IV. szint: Ha ez a szint megépül, és megnyered a játékot, ellenfeleidnek adniuk kell neked 1-1 svájci frankot. Ha ez a szint megépül, és nem nyered meg a játékot, minden ellenfelednek adnod kell 1-1 svájci frankot. (Bármilyen más valutával helyettesíthető a svájci frank.)

ANGKOR WAT



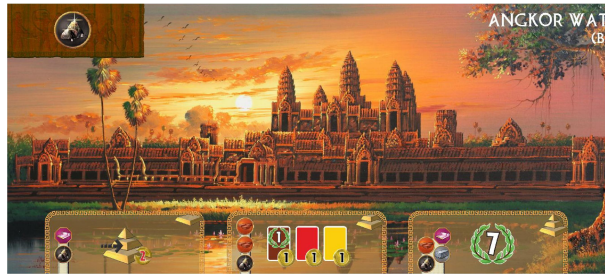
„A” oldal

Kezdeti csodaképesség: 1 lüveg.

I. szint: A II. és III. Korban felépíthetsz 1-1 olyan kártyát a láncépítés szabályai szerint, amelynek követelmény kártyája valamelyik szomszédodnál található.

II. szint: 1-1 érmét kapsz minden szürke, **kék** és **zöld** kártyáért. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden szürke kártyáért.

III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.



„B” oldal

Kezdeti csodaképesség: 1 érc.

I. szint: Minden más játékosnak el kell dobni a 2-2 érmét, amikor megépíted egy csodaszintet.

Pontosítás: A játékosoknak az után kell eldobniuk a 2 érméjüket, miután már minden tevékenységüket elvégezték abban a körben, amikor valamelyik csodaszintet felépült. Ha már nincs több érméjük, nem történik semmi. Ha a Cities kiegészítőt is használjátok, ez esetben a játékos kap egy adósságjelzőt.

II. szint: 1-1 érmét kapsz minden **barna**, **piros** és **sárga** kártyáért. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **barna** kártyáért.

III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

VENEZIA



„A” oldal

Kezdeti csodaképesség: 1 textil.

I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

II. szint: Lemásolhatod valamelyik szomszédod egyik megépített vezetőkártyájának vagy fekete kártyájának hatását. Pontosítás: csak a kártya hatását másolod le, nem magát a kártyát, így nem használhatod pl. láncépítésre. Ha a Cities, illetve Leaders kiegészítő nélkül játszotok, egy II. Koros kártya hatását másolhatod le.

III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.



„B” oldal

Kezdeti csodaképesség: 1 textil.

I. szint: Lemásolhatod a bal oldali szomszédod I. csodaszintjének, VAGY egyik megépített **sárga** kártyájának hatását.

II. szint: Lemásolhatod a jobb oldali szomszédod egyik megépített **piros** VAGY **zöld** kártyájának hatását.

III. szint: Lemásolhatod valamelyik szomszédod egyik megépített **kék** VAGY **lila** kártyájának hatását.

Pontosítás: csak a kártyák hatásait másolod le, nem magát a kártyákat, így nem használhatod őket pl. láncépítésre.

PERSEPOLIS



„A” oldal

Kezdeti erőforrás: Amikor egy vagy több felsorolt kézműves terméket vásárolsz az egyik szomszédodtól, 1 érmét kapsz a banktól. Ez körönként és szomszédonként csak 1-1 érmét hozhat.

I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. Ettől kezdve a fekete kártyák arany költségét nem kell megfizetned (a többi erőforrásköltségét természetesen igen).

II. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden fekete kártyáért.



„B” oldal

Kezdeti erőforrás: Amikor egy vagy több felsorolt kézműves terméket vásárolsz az egyik szomszédodtól, 1 érmét kapsz a banktól. Ez körönként és szomszédonként csak 1-1 érmét hozhat.

I. szint: Húzz fel 2 nem használt II. Koros fekete városkártyát, válassz közülük egyet és építsd meg ingyen! A másikat tedd vissza a játék dobozába!

II. szint: Húzz fel 2 nem használt III. Koros fekete városkártyát, válassz közülük egyet és építsd meg ingyen! A másikat tedd vissza a játék dobozába!

III. szint: A játék végén vagy 9 győzelmi pontot kapsz, vagy megkapod az I. és II. Korban kijátszott fekete kártyáid után járó győzelmi pontokat még egyszer (te döntesz).

CAYLUS



„A” oldal

Kezdeti csodaképesség: 1 fa VAGY 1 kő (körönként neked kell eldöntened).

I. szint: Kapsz 3 érmét. Bármikor egyszer a II. Kor során 1-1 érmét kapsz minden zöld kártyád után.

II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz. A szint felépítésének költsége: 2 NEM egyforma nyersanyag.

III. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz. A szint felépítésének költsége: 3 NEM egyforma nyersanyag.

IV. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. Megkapod a királyod támogatását. A királyi támogatás segítségével az általad felépített lila kártyáidért nem csak a szomszédjaid városaiban felépített kártyák után, hanem a saját városodban felépített kártyák után is kapsz győzelmi pontokat. Mintha a lila kártyáidon lenne egy lefelé mutató nyíl szimbólum is.



„B” oldal

Kezdeti csodaképesség: 1 fa VAGY 1 kő (körönként neked kell eldöntened).

Forgasd el a csodatáblát 90°-al balra!

A csodatábla „B” oldala a limitált kiadású Caylus játék tiszteletére készült. A csodaképességek mindenben megegyeznek az „A” oldal képességeivel, csak a szimbólumok mások. A barna kocka fát jelent, a szürke kocka követ, a kék kocka üveget, a rózsaszín kocka szövetet, a sárga kocka ércet, a piros kocka pedig agyagot. A fehér kocka tetszőleges, de nem azonos nyersanyag.

KÖSZÖNETNYÍLVÁNÍTÁS

Elsősorban köszönetet szeretnék mondani Neked, hogy az általam készített csodatáblákat használd!

Szeretnék hatalmas köszönetet mondani a játék készítőinek (Antoine Bauza & Repos Prod)!

Ezer köszönet Bob the Brewer-nek, aki a munkámat angol nyelvre fordította!

Szintén nagy köszönet a netes „kiadónak”!

Hatalmas köszönet a barátaimnak, akik a segítségemre voltak ezen új csodatáblák tesztelésében, valamint külön köszönet az engem inspiráló barátnőmnek!

Shima (2011 november - 2012 március)