



7 WONDERS TERRITORIES



a Gus&Co által készített rajongói kiegészítő

2012 január

fordította: **Beorn** (2018) lektorálta: **Hipszki László** nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás!

„A civilizációk folyamatos fejlődése gyakran új földek meghódítására vár, ahol értékes erőforrásokat lehet szerezni. Egy civilizáció kultúrájának nagyságát a többi kontinensre gyakorolt dominanciájában mérhetjük. Vajon sikerül a saját civilizációddal világelsőséget elérned?”

Aranyszabály

Ha máshol nem jelezzük, akkor a megszokott alapszabályok továbbra is érvényben vannak. Ez a rajongói kiegészítő nagyon jól együtt játszható a hivatalos kiegészítővel, és az általunk készített többi nem hivatalos kiegészítőnkkel is: **Calamitás & Fortune** (Katasztrófák és Szerencse), **Commerce** (Kereskedelem), **Invasion** (Invázió) és **Secret** (Titok).

Bevezetés

A **Territories** (Tartományok) a Gus&Co által készített nem hivatalos (rajongói) kiegészítő a **7 Wonders** (7 Csoda) játékhoz. A játékosok ebben a kiegészítőben az egyes kontinenseken való fölényük létrehozásában fognak versenyezni, ugyanis minden kör elején győzelmi pontokat és érmekeket szerez az, aki épp ural egy kontinenst.

Új, kinyomtatható játéktartozékok

- 1 térképtábla, amelyen mindhárom nagy kontinens megtalálható (Európa, Afrika és Ázsia) - lásd a 3. oldalon.

Ha a térképtáblát vastagabb papírra, esetleg kartonra nyomtatod ki, sokkal élvezetesebb lesz vele a játék.

Ezen felül minden játékosnak szüksége lesz még 2-2 azonos, de a többiekétől eltérő színű bábura (korongra, jelölőre) is, valamint a játékban használttól eltérő győzelmi jelzőkre (apró, színes műanyagkockákra például).

Játékelőkészületek

- Fektesd a térképtáblát az asztal közepére úgy, hogy minden játékos kényelmesen elérje azt.
- Minden játékos válasszon magának színt, és vegye el a 2 figuráját. Az egyik figura fog majd a térképtáblára kerülni, a másik a játékosnál marad, jelezve, hogy az adott színnel ő játszik.

A kiegészítő speciális játékszabályai

Ebben a kiegészítőben a három már megszokott akciólehetőség mellett (kártya kijátszása, kártya beépítése a csodába, kártya eldobása érmeért cserébe), eldobhatod a kiválasztott kártyádat, hogy az egyik kontinensen megkísérelj az egyeduralkodóvá válásért.

Elsőként Európában kell valakinek egyeduralomra szert tennie, majd ha már valaki egyeduralmat szerzett Európában, meg lehet próbálni Afrikában is egyeduralmat szerezni, és végül Ázsiában. Amíg Európát a játék kezdete óta még nem uralta senki, nem lehet egyeduralmat bejelenteni Afrikára; illetve amíg Afrikát nem uralta senki, nem lehet egyeduralmat bejelenteni Ázsiára.

Ha egy kontinensre senki nem jelent be az adott körben egyeduralmi kísérletet, nyilván azt a kontinenst ki kell hagyni.

Figyelem! 2-4 játékos esetén Ázsia kontinensét nem használhatjátok, csak Európát és Afrikát.

Egy játékos, aki már ural egy kontinenst, dönthet úgy, hogy megkísérli egy másik kontinensre átmozgatni a figuráját, megkísérelve inkább ott egyeduralmat kialakítani. Ehhez a másik kontinensre kell bejelentenie az egyeduralmi törekvését.

Ha a **Leaders** (Vezetők) kiegészítővel is játszottok, akkor csak a normál játékkörök során lehet az egyeduralmi kísérleteket végrehajtani, a vezetőfázisban nem. Ugyanez vonatkozik minden más hivatalos és nem hivatalos kiegészítőre is.

Az egyeduralom szabályai

Az egyeduralom eléréséhez, minden játékos, aki az adott körben ugyanarra a kontinensre jelentett be egyeduralmi kísérletet, bármennyi érmét a markába vehet a saját készletéből úgy, hogy az érmék számát a társai ne lássák. Miután minden érintett játékos készen áll, mutassátok meg egyszerre a markotokat.

Legalább 2 érmét erre kell szánnod, ha kísérletet kívánsz tenni (ez képviseli a hadseregek szállítási költségeit).

Az egyeduralmi törekvés ereje - pontok összegzése

Add össze az alábbi pontszámokat:

- A markodba rejtett érméd száma. **Minden egyes érme 1-1 pontnak számít.**
- A teljes katonai erő (a kártyáidon, csodatábláidon, külön jelzőiden lévő pajzsaid száma) - minél erősebb egy civilizáció hadserege, annál könnyebben képes más népeket rabszolgává tenni. **Minden egyes pajzsod 1-1 pontnak számít.**
- A vereségjelzőid összege (negatív szám). **Minden egyes vereségjelződ -1 pontnak számít.**
- A csodád felépített szintjeinek kétszerese (a csodatáblád alá helyezett kártyáid száma) - minél látványosabb világcsodát építesz, annál nagyobb hatással leszel a többi civilizációra. **Minden egyes csodaszint 2-2 pontnak számít.**
- **+2 pontot kapsz, ha már te uralod az adott kontinenst.**

Az eredmény

A legmagasabb összértéket elérő játékos fogja uralni az adott kontinenst. Tegye a bábuját az adott kontinensre a térképlapon, és távolítsa el onnan az esetleg ott lévő másik játékos bábuját. Ezután dobja el a közös készletbe az összes markába vett érmét, amivel megkísérelte az egyeduralmat. A többi játékos nem veszíti el a markába vett érméket.

Döntetlen esetén, ha egyik játékos sem volt még egyeduralkodó az adott kontinensen, senkinek nem kerül ide a figurája, és senkinek nem kell eldobnia a markába rejtett érméket.

Ha egy játékos már egyeduralkodó egy kontinensen, és döntetlent ér el egy másik játékosal, akkor el kell távolítania a figuráját az adott kontinensről, viszont a másik játékos nem teheti ide a figuráját. Ebben az esetben sem kell eldobnia senkinek sem a markába rejtett érméit.

Ha csupán egyetlen játékos jelent be egyeduralmi igényt egy kontinensre, akkor ő fogja azt uralni, és 2 érmét kell elköltenie.

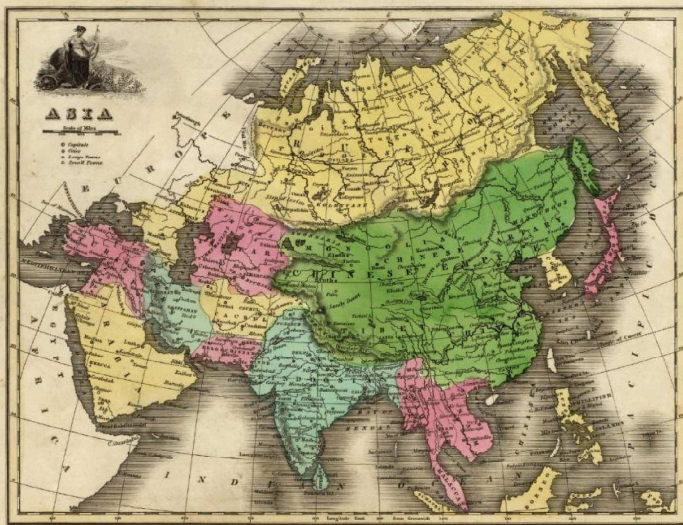
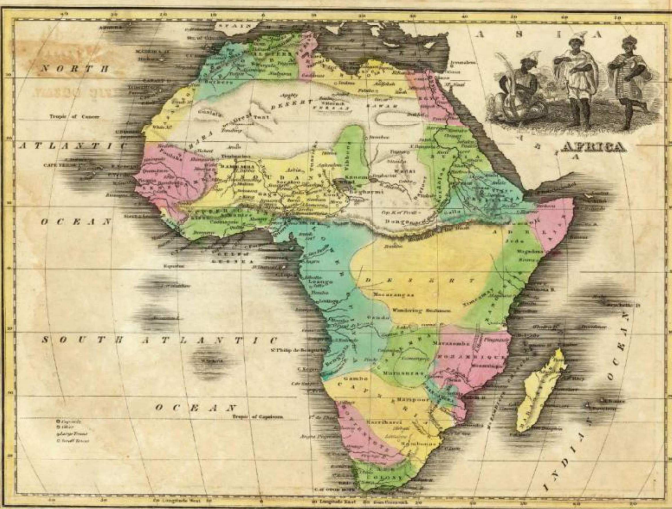
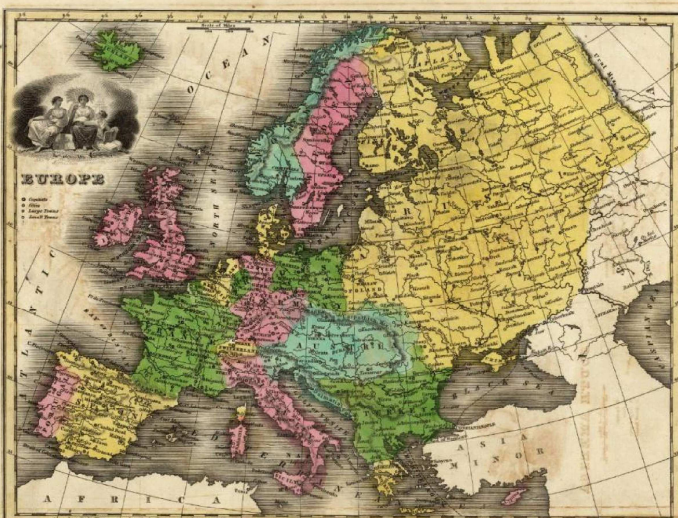
A sarc

Minden kör kezdetén, minden játékos, aki ural egy kontinenst, sarcot szedhet:

- Aki Európát uralja, kap 1 érmét.
- Aki Afrikát uralja, kap 1 győzelmi pontot és 1 érmét.
- 4-nél több játékos esetén Ázsiát is lehet uralni. Aki Ázsiát uralja, kap 1 győzelmi pontot és 1 érmét.

A 3 aranszabály

- Egy kontinenst csak egyetlen játékos uralhat.
- Miután bejelentetted, hogy melyik kontinenst próbálsz meg uralni, már nem változtathatsz a döntéseden.
- Minden játékos csak 1 kontinenst uralhat.



A játék végén add hozzá a kontinensekért kapott győzelmi pontjaidat a többihez (a katonai győzelmi pontok közé könyveld el). Ha nem akarsz külön győzelmi jelzőket használni, használhatsz katonai győzelmi jelzőket is az uralomért járó jutalmakhoz, csak tartsd őket elkülönítve a normál katonai győzelmi jelzőidtől, mert ezekre nem vonatkoznak azon hatások, amelyek a győzelemjelzőket manipulálják.

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 **Richard Garfield**nek, a **King of Tokyo** (Tokió királya) társasjáték játékmechanikájáért és pontgyűjtés-metódusáért.

Hamarosan egy újabb rajongói kiegészítővel kedveskedünk nektek: **Agriculture** (Mezőgazdaság). (A fordító megjegyzése: a 2012-es bejelentéshez képest eddig még nem jelent meg.)

Link

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