



tervezte: Antoine Bauza
REPOS PRODUCTION game (2017)

fordította: Beorn (2017)
nem hivatalos és nem szözszerinti fordítás

Kevered a csomagban található 15 új vezetőkártyát a meglévők közé.

Figyelem: néhány kártya csak a Városok (Cities) kiegészítővel együtt használható.

Minden kártyát alul közepén a **7** szimbólummal jelöltünk meg, hogy játék után könnyedén ki tudjátok őket válogatni.



Kortól függő költség

Sok kártya érmeköltsége helyett az érme szimbólumban egy „A” betű szerepel. Ez esetben pontosan annyi érmét kell érte fizetned, ahányadik Korban éppen jártok:

- 1 érmét az I. Korban
- 2 érmét az II. Korban
- 3 érmét az III. Korban

AGANICE

A játék végén Aganice segítségével átváltoztathatod az egyik tudományos szimbólumodat egy tetszőleges, általad kiválasztott másik tudományos szimbólumra.

Pontosítás: a kiválasztott szimbólum lehet zöld-, fekete-, vagy fehér kártyán, esetleg a csodatábládon.

AGRIPPINA

A játék végén Agrippina 7 győzelmi pontot ad neked, ha ő az egyetlen képpel felfelé néző vezetőkártyád a városodban.

ARSINOE

Amikor Arsinoe játékba jön, azonnal kapsz 4 érmét, és minden más játékos elveszít annyi érmét, ahányadik Korban épp jártok.

- 1 érmét az I. Korban
- 2 érmét az II. Korban
- 3 érmét az III. Korban

CORNELIA

A játék végén Cornelia 5 győzelmi pontot ad neked, ha több sárga kártyád van, mint bármelyik szomszédodnak (külön-külön kell összehasonlítanod a sárga kártyáid számát a szomszédjaidéval).

CYNISCA

A játék végén Cynisca 6 győzelmi pontot ad neked, ha egyáltalán nincs katonai vereségjelződ.

ENHEDUANNA

A játék végén Enheduanna +1 tudományos szimbólumot biztosít számodra abból a típusból, amiből a legtöbbed van.

Például: a gízai piramisok csodatáblával játszó játékosnak a játék végére 2 szextáns, 1 kőtábla és 1 fogaskerek tudományos szimbóluma lett. Enheduanna +1 szextánszt fog neki adni, mivel abból van neki a legtöbb.

A fordító megjegyzése: ha több szimbólumodból is egyformán „legtöbbed” van, válassz közülük egyet.

EURYPYLE

A játék végén Eurypyle 5 győzelmi pontot ad neked, ha több piros kártyád van, mint bármelyik szomszédodnak (külön-külön kell összehasonlítanod a piros kártyáid számát a szomszédjaidéval).

GORGO

A játék végén Gorgo minden azonos értékű katonai győzelmi jelződ után annyi győzelmi pontot ad, mint amennyi a jelző-párodon szerepel. Gorgo az összes jelző-párod után megadja a győzelmi pontokat.

Például: a játék végén rendelkezél 2 db +1-es, 1 db +3-as és 2 db +5-ös katonai győzelmi jelzővel. Gorgo a +3-as után nem ad győzelmi pontot, mivel abból csak egy van nálad, de a két +1-es után 1 győzelmi pontot ad, a két +5-ös után pedig 5-öt (azaz összesen 6-ot).

MAKEDA

A játék végén Makeda 5 győzelmi pontot ad neked, ha több érdem van, mint bármelyik szomszédodnak (külön-külön kell összehasonlítanod az érdemid számát a szomszédjaid érdemeinek számával).

NITOCRIS

Amikor játékba jön, kapsz egy, az adott Korban használt katonai győzelmi jelzőt.

- +1-es jelzőt az I. Korban
- +3-as jelzőt II. Korban
- +5-ös jelzőt III. Korban

OCTAVIA

Miután játékba jött, minden alkalommal, amikor felépíted az egyik csodaszintedet, kapsz 2 érdemt, és minden más játékos elveszít 1-1 érdemt.

PHRYNE

A játék végén Phryne 5 győzelmi pontot ad neked, ha több kék kártyád van, mint bármelyik szomszédodnak (külön-külön kell összehasonlítanod a kék kártyáid számát a szomszédjaidéval).

ROXANA

Miután játékba jött, minden alkalommal, amikor bármelyik szomszédod felépíti az egyik csodaszintjét, kapsz 2 érdemt.

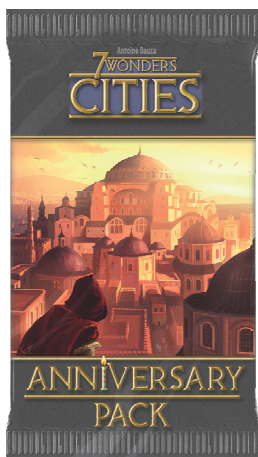
TELESILLA

Amikor Telesilla játékba jön, dobd el az **ÖSSZES** katonai vereségjelződet (a piros színű, -1-es jelzők). Minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 tetszőleges, általuk kiválasztott katonai győzelmi jelzőjét.

Pontosítás: ha Telesilla játékba jövetelével egyidejűleg valaki katonai győzelmi jelzőt kapna, előbb kapja meg a jelzőjét, mielőtt egy jelzőt el kellene dobnia.

THEANO

A játék végén Theano 5 győzelmi pontot ad neked, ha több zöld kártyád van, mint bármelyik szomszédodnak (külön-külön kell összehasonlítanod a zöld kártyáid számát a szomszédjaidéval).



tervezte: Antoine Bauza
REPOS PRODUCTION game (2017)

fordította: Beorn (2017)
nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás

Kevered a csomagban található 15 új városkártyát a meglévők közé.

Minden kártyát alul középen a  szimbólummal jelöltünk meg, hogy játék után könnyedén ki tudjátok őket válogatni.

BANDIT CAMP (bandita tábor), BANDIT REDOUBT (bandita erősség), BANDIT FORT (bandita erőd)

Amikor ezt a kártyát kijátszod, kapsz egy, az adott Kornak megfelelő (a kártyán feltüntetettet) katonai győzelmi jelzőt. Mindkét szomszédod kap egy-egy -1-es adósságjelzőt.

CELLS (cella), JAIL YARD (fogda), PRISON (börtön)

A játék végén ez a kártya 2/3/4 győzelmi pontot ad neked minden, a kártyán feltüntetett, az I./II./III. Kornak megfelelő katonai győzelmi jelződ után.

Például: ha a játék végén 2 db I. Koros (1 győzelmi pontot adó) katonai győzelmi jelződ van, a Cells városkártyád 4 győzelmi pontot ad neked.

COUNTERFEITER'S OFFICE (hamisítási hivatal)

Amikor ezt a kártyát kijátszod, nézd végig az eldobott Korkártyákat, válassz közülük egyet, és építsd meg a városodban ingyen.

Pontosítás: ha több játékos is egy időben olyan kártyát játszik ki, amelynek a hatására a dobott kártyák között lehet keresgélni, akkor a következő sorrendben kell őket alkalmazni: Halicarnassus (csodatábla), The Great Wall (csodatábla), Manneken Pis (csodatábla), Solomon (vezetőkártya), Counterfeiter's Office (városkártya), és végül Courtesans Guild (céhkártya).

CUSTOMS (vám), STOCK MARKET (részvény piac), STOCK EXCHANGE (tőzsde)

A játék végén ez a kártya 4/6/8 győzelmi pontot ad neked. Amikor ezt a kártyát kijátszod, minden más játékos 1/2/3 érmét kap a banktól.

MEMORIAL (emlékmű)

Amikor ezt a kártyát kijátszod, minden katonai vereségjelződ után kapsz 2-2 érmét. Ezután dobd el az ÖSSZES katonai vereségjelződet.

OPIUM CACHE (ópiumraktár), OPIUM DEN (ópiumbarlang), OPIUM REFINERY (ópiumfinomító)

Amikor ezt a kártyát kijátszod, kapsz 3/4/5 érmét a banktól. Minden más játékos elveszít 1/3/5 érmét (be kell fizetniük a bankba).

SMUGGLER'S CACHE (csempésraktár)

1 érmével kevesebbet veheted meg a két szomszédod csodatábláján szereplő alapvető nyersanyagokat (barna) és kereskedelmi termékeket (szürke).