

Rajongói kiegészítő Antoine Bauza 7 Wonders játéksorozatához.



készítette: Shima Tetsuo

fordította: Беоу (2016)

7 WONDERS

MYTHS (MÍTOSZOK)



SZABÁLYOK

„Többet megtudhatsz másokról egy óra játék, mint egy év beszélgetés alatt.” - Platón



Az istenek hatalma már elérte csúcspontját, és lassan hanyatlani kezd. Mint ahogy a nap is lenyugszik, hogy helyet adjon a holdnak, az istenek és a mágia kora is lassan véget ér, hogy elkezdődhesse az emberek és a tudományok kora. Az emberek, az istenek e kíváncsi találmányai, eredetileg kevesen voltak és magukra hagyták, a védelmük és túlélésük a teremtőiknek felajánlott imáktól és áldozatoktól függött csupán. Idővel azonban az emberiség alkalmazkodott és megtanult saját maga boldogulni. Az istenektől függetlenül közösségeket alkotva városokat építettek, melyek még az Istenek Házainak is riválisaivá váltak. A mind fejlettebb és szervezettebb emberiség egyre kevésbé gondolta úgy, hogy áldoznia kellene teremtőinek. Attól tartva, hogy az emberek végül majd teljesen elfeledik őket, a bölcs istenek elhagyták égi templomaikat, hogy újra tudassák jelenlétüket a Földön. A világ városai így hódolni kezdtek isteneiknek és ettől fejlődésnek indulnak. Tanulj tőlük, és így a civilizációd talán igazán... istenivé válhat!

JÁTÉKTARTOZÉKOK

- ♦ 2 új csodatábla
- ♦ 35 mítoszkártya + 2 Csodanő jelző
- ♦ 6 új vezetőkártya
- ♦ 1 kártyatartó doboz
- ♦ 3 új céhkártya
- ♦ ez a szabálykönyv

E KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A 7 Wonders: Myths egy sokarcú rajongói játék kiegészítő, melynek célja hogy tovább bővítse a 7 Wonders alapjátékot, valamint a Leaders (Vezetők) és Cities (Városok) kiegészítőket.

2 vadonatúj csodatáblát (Ithákê és Tártaros) találhatsz ebben a kiegészítőben. Ithákê-t csak a Mítoszok kiegészítővel együtt tudod használni, ellenben Tártaros simán integrálható az alapjátékba is, de használható bármelyik hivatalos, vagy nem hivatalos kiegészítőjével együtt is.

35 mítoszkártyát is találsz e kiegészítőben, mind valamelyik Pantheon ősi isteneit, vagy azok hírnökeit ábrázolja. A játékosok áldozatokat mutathatnak be ezen isteneknek, így a városaik áldottak lehetnek a természetfeletti erők által.

3 új céhkártyát is tartalmaz e kiegészítő: Enlightened Guild (Emelkedettek Céhe), Marauder's Guild (Fosztogatók Céhe), és Emperor's Guild (Uralkodó Céhe). A legelsőt csak a Mítoszok kiegészítővel együtt lehet használni, a másik kettőt viszont nyugodtan használhatjátok akár az alapjátékkal, akár bármelyik hivatalos, vagy nem hivatalos kiegészítővel együtt is.

6 új vezetőkártját is találsz e kiegészítőben. Odüsszeusz-t csak a Mítoszok kiegészítővel együtt lehet használni, az összes többit viszont nyugodtan használhatjátok akár az alapjátékkal, akár bármelyik hivatalos, vagy nem hivatalos kiegészítővel együtt is.

A nyomtatható mellékletek között egy kártyatartó dobozzal is kedveskedtünk neked, amelyben a kártyavédő nélküli új kártyáidat tudod kényelmesen tárolni.

A MÍTOSZKÁRTYÁK ISMERTETÉSE

A MÍTOSZKÁRTYÁK

A mítoszkártyák az ókori világ különböző isteneit és azok hírnökeit képviselik, akik meghallgatva a fohászokat, áldásban részesíthetik a szerencsésebb városokat. Minden mítoszkártya 5 fontosabb részből áll: Korok számai, fohászok költsége, isteni hatalom, keret díszítése és a játék előkészítés szimbóluma (ha van).

KOROK SZÁMAI

A kártya bal oldali fekete sávjára nyomtatott római számok (I, II és III) megfelelnek az adott Koroknak, amelyekben a kártyát kijátszhatod.

FOHÁSZOK KÖLTSÉGE

Közvetlenül a Kor számok mellett találsz az adott Korhoz tartozó fohász költségét, amellyel a kártyát az aktuális Korban aktiválni tudod.

Például: ha Hestia kártyáját a II. Korban szeretnéd aktiválni, 2 tetszőleges kézműves termékért cserébe tudod ezt megtenni.

ISTENI HATALOM

Amikor az istenek örömeiket lelik egy megfelelő fohászodban, vagy ha a városodban szobrokat emeltél nekik, hatalmas ajándékban részesíthetnek. Az isteni hatalom a mítoszkártyák jobb oldalán szerepel. Ez a hatalom Korról-Korra eltérő is lehet (vagy, mint a jobb oldali példakártya esetén, lehet ugyan az is), és csak az adott Kor legvégéig hat.

Például: Hestia mindhárom Korban egy-egy diplomáciajelzővel ajándékozhatja meg városodat, ha kifizetted a fohász aktuális költségét.

KERET DÍSZÍTÉSE

A mítoszkártya képét körülölelő kerettől függően az ókori isteneket és hírnökeiket három mitológiai körbe sorolhatjuk: görög, egyiptomi és babiloni. Mindhárom mitológiai körre egyedi szabályok vonatkoznak (lásd később), és a mitológiai köröket e keret mintázata alapján tudod megkülönböztetni egymástól.

Például: Hestia az ókori görög mitológiai körbe tartozik.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE SZIMBÓLUMA

Nem minden mítoszkártya használható minden játékban. Néhány kártyát hozzá kell adni, vagy el kell távolítani a mítoszpakliból, ha bizonyos számú játékos játszik, vagy ha bizonyos kiegészítőket használtok. Ezeket a szimbólumokat a kártyák bal alsó sarkára nyomtattuk. A szimbólumok között találhatsz „C” betűt (csak a Cítes kiegészítővel együtt használható), „L” betűt (csak a Leaders kiegészítővel együtt használható), ezek áthúzott változatát (az adott kiegészítővel együtt NEM használható), bábukat (csak csapatjátékban használható), illetve különböző számokat (melyek a játékosok számára vonatkoznak).

Például: Hestia kártyáját ki kell vened a mítoszpakliból, ha a Cítes (Városok) kiegészítővel együtt játszotok.



A FOHÁSZ KÖLTSÉGÉNEK SZIMBÓLUMAI

A 7 Csoda: Mítoszok kiegészítőben az alapjátékban és a hivatalos kiegészítőben már megszokott szimbólumokat használjuk. Ahol szükség volt rá, pár új szimbólumot is alkottunk, melyet az alábbiakban majd részletesen is ismertetünk.



PAJZS SZIMBÓLUM

Rendelkezned kell legalább a fohász költségénél feltüntetett számú katonai pajzs szimbólummal, függetlenül attól, hogy azt a városodba beépített Korkartyáid, vezetőid, vagy a csodatáblád biztosítja. A pajzsokat nem kell „elköltened”, illetve nem is semmisülnek meg, egyszerűen csak rendelkezned kell minimum a feltüntetett darabszámú pajzssal.



GYŐZELMI PONT

Rendelkezned kell legalább a fohász költségénél a mirtuszkoszorúba írt összegű fix győzelmi ponttal, függetlenül attól, hogy azt a városodba beépített Korkartyáid, vezetőid, vagy a csodatáblád biztosítja. Mint a pajzs esetében, ezeket a győzelmi pontokat sem kell „elköltened”, illetve nem is semmisülnek meg, egyszerűen csak rendelkezned kell minimum annyi fix győzelmi ponttal, amekkora szám a mirtuszkoszorúban szerepel. Az olyan változó értékű győzelmi pontokat, amelyeket például a Chamber of Commerce, a Workers Guild, vagy Hiram biztosít, nem veheted figyelembe.



CSODAPIRAMIS

A fohász költségeként el kell költened annyi nyersanyagot, amivel a csodád következő (vagy utolsó) szintjét megépíthetnéd. *



KÁRTYA FELÁLDOZÁSA

El kell dobnod egy kezekben lévő Korkartyát a dobott lapok közé ahelyett, hogy bármilyen akciót végrehajtanál vele. Az így eldobott kártya után nem kapod meg a 3 aranyat a banktól. Ebben a körben ezután már nem hajthatsz végre másik akciót (azaz nem építhetsz fel egy létesítményt, nem építhetsz csodaszintet, vagy nem dobhatsz el egy másik lapot 3 érméért cserébe).



ÉRME ELKÖLTÉSE

Dobj el a bankba (a közös készletbe) annyi érmét, amekkora szám az érme szimbólumban szerepel!



NYERSANYAG ELKÖLTÉSE

El kell költened a barna kör szimbólumban szereplő számnyi, tetszőleges (barna) nyersanyagot a fohász költségeként. Például: ha a barna körben egy 3-as szám szerepel, akkor 3 tetszőleges nyersanyagot kell elköltened (pl. 2 agyagot és 1 ércet).



KÉZMŰVES TERMÉK ELKÖLTÉSE

El kell költened a szürke nyolcszög szimbólumban szereplő számnyi, tetszőleges (szürke) kézműves terméket a fohász költségeként. Például: ha itt egy 2-es szám szerepel, akkor elkölthetsz mondjuk 1 üveget és 1 papiruszt.



NYERSANYAG ÉS/VAGY KÉZMŰVES TERMÉK ELKÖLTÉSE

El kell költened a szimbólumban szereplő számnyi, tetszőleges nyersanyagot és/vagy kézműves terméket. Például: ha itt egy 4-es szám szerepel, akkor elkölthetsz mondjuk 2 agyagot, 1 fát és 1 szövetet, de elkölthetsz akár 4 követ is.



PIROS X

A fohásznak nincs semmilyen költsége.

* Megjegyzés: ha a csodád következő szintjét mondjuk 20 érméért cserébe építhetnéd meg (Byblos „A” oldala), akkor 20 érmét kell elköltened, ha mondjuk 3 kőért és 2 fáért cserébe, akkor 3 követ és 2 fát kell elköltened. Ha a csodád mindegyik szintje elkészült már, akkor annyi nyersanyagot kell elköltened, amennyibe a legutolsó szint került. Az olyan speciális csodatáblák esetén, ahol nincs fix utolsó szint (pl. a kínai The Great Wall bármelyik oldala, vagy Athénai „B” oldala), bármelyik utolsó szint számító csodaszinted költségét figyelembe veheted.

A KERET DÍSZÍTÉSE

GÖRÖG PANTHEON



A görög Pantheonba tartozó mítoszkártyákat csak a (2.) akciószakasz során tudod aktiválni.

EGYIPTOMI PANTHEON



Az egyiptomi Pantheonba tartozó mítoszkártyák fohászának költségét minden esetben érmékben kell megfizetned (ha éppen nem ingyenes). Ezeket a mítoszkártyákat a görögökkel ellentétben nem csak az akciószakasz során tudod aktiválni, hanem bármikor.

BABILONI PANTHEON



Ezeket a mítoszkártyákat csak a kooperatív csapatjáték során fogjátok használni (például amelyet a Cities kiegészítő is ismertet). Ezeket a mítoszkártyákat - a göröggel megegyező módon - csak a (2.) akciószakasz során tudod aktiválni.

ISTENI HATALOM ÁTTEKINTÉSE

Egyes mítoszkártyák isteni hatalma Korról-Korra változik (pl. Ares), másoké az adott Kortól függetlenül minden esetben változatlan (pl. Cronus). A Koronként eltérő isteni hatalmak szimbólumait vízszintes vonalak választják el egymástól, így jól beazonosítható, hogy melyik Korhoz milyen isteni hatalom tartozik.

Ellentétben a vezetőkártyákkal és a Korkártyákkal, a mítoszkártyákat nem használhatod egy csodaszinted megépítésére, hacsak ezt külön nem jelezzük egy adott kártyánál.

Egy mítoszkártya isteni hatalma egy Kor áttekintése fázisától a Kor vége fázisig tart.

ISTENI HATALOM SZIMBÓLUMOK



FIGURÁK

A színes figurás mítoszkártyákat csak valamilyen csapatjátékban használjátok, és a játékosok városait képviselik. Egy fekete figura az éppen aktív játékos városát jelképezi, a piros figura pedig minden ellenséges várost. Több fekete figura az aktív játékos és minden szövetségesének városát jelképezi. A „szövetséges” és „ellenséges város” kifejezés minden játékosra vonatkozik, nem csak a szomszédosokra.



ADÓSSÁGJELZŐ

Az adósságjelzőket a Cities (Városok) kiegészítő vezette be. Minden adósságjelző 1 érmét ér, viszont -1 győzelmi pontot ad a játék legvégén.



FÉL PAJZS SZIMBÓLUM

Igazából egy döntetlenre végződő katonai konfliktusban lesz csak szerepe, ha egy Kor végén a két ellenséges városnak pont ugyanannyi pajzs szimbóluma van. Ez esetben a fél pajzs szimbólummal is rendelkező fél lesz közülük a győztes. A fél pajzsokat lefelé kell kerekíteni a játék végi győzelmi pontok összeszámlálásánál.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Céhkártyák: A kiegészítőhöz adott 3 céhkártyát keverd a többi céhkártya közé! Ahogy az alapjáték szabályai között is szerepel, válassz ki véletlenszerűen és titokban játékosok száma + 2 céhkártyát, majd keverd őket a III. Kor paklijába!

Vezetőkártyák: A kiegészítőhöz adott 6 vezetőkártyát keverd a többi vezetőkártya közé, amennyiben a Leaders (Vezetők) kiegészítővel is játszotok! A Leaders kiegészítőben leírtak alapján kell a vezetőfázist, majd minden Kor előtt a toborzásfázist végrehajtanotok!

Érmék: Minden játékos a megszokott számú érmét kapja kezdéskor. Ha nem használjátok a Leaders (Vezetők) kiegészítőt, akkor mindenki 3-3 érmét kap, amennyiben használjátok, úgy mindenki 6-6 érmét.

Mítoszkártyák: Távolítsd el a mítoszpakliból azokat a kártyákat, amiket a játékosok száma, a kiegészítők megléte (vagy hiánya), illetve a csapatjáték, vagy egyéni játék miatt el kell távolítani (lásd a 3. oldalon leírtakat)! Keverd össze a megmaradt mítoszkártyákat képpel lefelé, és tedd a mítoszpaklit az asztalra (továbbra is képpel lefelé)!

A MYTHS (MÍTOSZOK) KIEGÉSZÍTŐ ÚJ JÁTÉKSZABÁLYAI

IMAFÁZIS

Minden Kor (I., II. és III. Kor) egy-egy **imafázissal** kezdődik, amelyben a játékosok elosztják egymás között a mítoszkártyákat (draftolás):

1. Minden játékosnak ossz 3-3 mítoszkártyát a mítoszpakli tetejéről! A megmaradt paklit egyenlőre tedd félre!
2. Minden játékos válasszon magának a kapott 3 kártya közül egyet, tegye azt képpel lefelé maga elé, majd a másik 2 kártyát adja tovább a szomszédjának, a kártya hátoldalán jelzett (I. és III. Kor: az óramutató járásával ellentétes, II. Kor: az óramutató járásával megegyező) irányba!
3. Minden játékos válasszon 1 kártyát a szomszédjától kapott 2 kártya közül, majd tegye azt képpel lefelé maga elé, a már korábban letett kártya tetejére! A megmaradt kártyáját adja tovább a szomszédjának, az előzővel megegyező irányba!
4. Minden játékos tegye maga elé képpel lefelé a szomszédjától kapott utolsó kártyát is, így mindenki előtt 3-3 kártya fog feküdni!

A fenti 4 lépést minden egyes Kor előtt végre kell hajtani. Az **imafázis** a nagy mű lapka kiválasztása és felcsapása (**Babel** kiegészítő), a romfázis (**Ruins** nem hivatalos kiegészítő), a Babel torony fázis (**Babel** kiegészítő) **után**, de még a vezetőfázis **előtt** (**Leaders** kiegészítő) következik, természetesen csak akkor, ha használjátok a felsorolt kiegészítőket.

Ha az alapjáték 2 játékos szabályai szerint játszotok, akkor a semleges város nem kap mítoszkártyákat.

A JÁTÉKKÖRÖK ÉS AZ EGYES JÁTÉKFÁZISOK VÁLTOZÁSAI:

A **Myths** (Mítoszok) kiegészítő néhány változást vezet be a már megszokott szabályokban. Ezek a következők:

1. Kinyilatkozás fázis

Minden egyes kör legelejére ezt az új fázist kell beiktatni. Minden játékosnak nyilatkoznia kell arról, hogy akar-e az adott körben görög-, vagy babiloni mítoszkörbe tartozó mítoszkártyát használni.

Megjegyzés: az egyiptomi mítoszkörbe tartozó kártyák kijátszási szándékáról **nem** kell előre nyilatkoznod, hiszen azokat bármikor kijátszhatod.

2. Kártya kiválasztása fázis

Minden játékos, aki úgy nyilatkozott, hogy akar az adott körben görög-, vagy babiloni mítoszkörbe tartozó mítoszkártyát használni, az anélkül hogy a többieknek megmutatná a nála lévő mítoszkártyákat, választ egy mítoszkártyát a kezében lévő 3 lap közül, és képpel lefelé a csodatáblája mellé fekteti azt. Ez után minden játékos anélkül hogy a többieknek megmutatná a nála lévő Korkártyákat, választ egy Korkártyát a kezében lévő lapok közül, és azt is képpel lefelé a csodatáblája mellé fekteti. Így ezen fázis végén mindazok előtt, akik mítoszkártyát is használtak 2 kártya fekszik (1 mítosz- és 1 Korkártya), a többiek előtt pedig 1 (a választott Korkártya).

3. Akciófázis

Az akciófázis immár 3 különálló akcióból áll: **fohász**, **frissítés** és **Korkártya aktiválása**. A fohász és a Korkártya aktiválása akciót tetszőleges sorrendben hajthatod végre, a kettő között a rendelkezésedre álló erőforrások pedig frissülnek. Ezáltal az erőforrásokat (nyersanyagokat és kézműves termékeket) mind a fohász költségéhez, mind a frissítés után a kiválasztott Korkártya akció költségéhez is felhasználhatod (vagy fordítva).

Fohász akció: aktiváld a kiválasztott mítoszkártyádat az alábbi 2 lehetőség egyike szerint, majd dobd el a másik 2 megmaradt mítoszkártyádat anélkül, hogy felfedné azokat! Az eldobott mítoszkártyák nem kerülnek a többi dobott lap közé, hanem egy külön helyen kell őket gyűjteni, így az eldobott lapokkal manipuláló kártyák hatása rájuk nem vonatkozik (hasonlóan a vezetőkártyákhoz).

- I. Fedd fel a kiválasztott mítoszkártyádat, fizesd ki az adott Korhoz tartozó fohász költségét, amiért cserébe megkapod az isteni hatalom jutalmát! Ha rájössz, hogy nem tudod, vagy még sem akarsz kifizetni a fohász költségét, dobd el a kártyát a II. lehetőség szerint!

VAGY

- II. Dobb el a mítoszkártyádat a többi eldobott mítoszkártya közé, amiért cserébe annyi érmét kapsz a banktól, ahányadik Korban éppen jártok (az I. Korban 1 érmét, a II. Korban 2-t, míg a III. Korban 3 érmét)!

Fontos: A mítoszkártyát nem használhatod fel a csodatáblájának építésére, kivéve akkor, ha ezt külön jelezzük a kártyán!

Frissítés: az összes elhasznált erőforrásod (nyersanyagod és kézműves terméked) frissül, így az adott körben az esetleges második akcióra minden erőforrásod ismét a rendelkezésedre fog állni. A szomszédjaidtól megvásárolt erőforrások is frissülnek, még akkor is, ha ők nem használnak mítoszkártyát ebben a körben, így ugyanazt az erőforrást meg tudod vásárolni a mítoszkártyád fohász költségének kifizetéséhez, majd még egyszer a Korkártyád építésének költségéhez (vagy fordítva). Az általad elköltött érmék, eldobott lapok nem erőforrások, így ezek természetesen nem „frissülnek”, azaz nem kapod vissza őket a 2 akció között.

Korkártya aktiválása: a szokásos 3 akciót hajthatod végre a kiválasztott Korkártyával: a.) egy létesítmény megépítése, b.) a csodatáblád egy szintjének megépítése, illetve c.) a kártya eldobása 3 érméért cserébe. Ezen akciók szabályai és végrehajtási módja mindenben megegyeznek az alapjáték szabálykönyvében leírtakkal.

Példakör: A II. Korban jártok, Péternek van egy kőfejtője (Stone Pit), ami 1 követ termel, míg a szomszédos Dávidnak egy kőbányája (Quarry), ami 2 követ termel. Péter szeretné a vízvezeték (Aquaduct) Korkártyáját felépíteni, ami 3 kőbe kerül, de egyelőre nincs elég érméje ahhoz, hogy Dávidtól követ tudna vásárolni. Épp ezét Péter a kör legelején (kinyilatkozási fázis) bejelenti, hogy mítoszkártyát kíván kijátszani. A kártya kiválasztási fázisban Péter leteszi a kezéből a vízvezeték Korkártyáját, és az Apollón mítoszkártyáját képpel lefelé maga elé. Péter elsőként a fohász akcióját hajtja végre, kifizeti a saját kőfejtőjéből Apollón II. Korhoz tartozó fohász költségét (1 kő), majd begyűjti annak isteni jutalmát (5 érme). A másik 2 mítoszkártyáját eldobja. Az erőforrásai ekkor frissülnek, azaz ismét rendelkezésre fog állni a saját 1 kő nyersanyaga. Ezután a Korkártya aktiválása akcióját hajtja végre, felépíti a vízvezetékét, amihez kifizeti Dávidnak a 2 kővéért járó 4 érmét.

Fontos: Az adott körben minden játékos által kiváltott összes belső hatás (azaz azok, amelyek csak önmagukra vonatkoznak) előbb következik be, mint a többi játékos által kiváltott összes külső hatás (azaz azok, amelyek más játékosokra vonatkoznak), akár hátrányos legyen ez egy adott játékosra nézve, akár előnyös. Ha több játékos fed fel egyszerre mítoszkártyát, és azok hatása befolyásolná egymást, akkor a mítoszkártyák ABC sorrendjében kell megoldani őket.

Példa a belső- és külső hatások megoldási sorrendjére: A II. Korban Robinak 6 érme van a birtokában. A körében az Afrodité (Aphrodite) mítoszkártyáját és a szobor (Statue) Korkártyáját játszotta ki. Ellenfele, Sanyi, pedig a Hekaté (Hecate) mítoszkártyáját és a istállók (Stables) Korkártyáját. Robinak nincs 1 fája és 2 érce, amivel a szobrát fel tudná építeni, így 6 érméért meg kell ezeket a nyersanyagokat vásárolnia Sanyitól. Robi úgy dönt, hogy az első akciójában a szobrát építi meg (átadja Sanyinak a 6 érmét), a 2. akciójában meg Afroditéhez fohászodik, hogy érméket kapjon a már felépült fix győzelmi pontjai után (azaz immár a szobra után is). Sanyi elsőként Hekatéhez szeretne fohászolni, és másodikként akar csak istállót építeni. Mivel az összes belső hatás megelőzi az összes külső hatást, ezért Robi nyugodtan meg tudja építeni a szobrát, majd Aphrodité jóvoltából érmékhez jut, és csak ez után kell eldobnia 3 érméjét a Sanyi által kijátszott Hekaté II. Koros isteni hatalma miatt. Ezáltal Sanyi nem tudja Hekaté isteni hatalmával megakadályozni, hogy Robi felépíthesse a szobrát (hogy nyersanyagot tudjon vásárolni).

4. Draftolás

Minden akció befejezése után a játékosok tovább adják a náluk lévő Korkártyákat a szomszédjuknak az alapjátékban ismertetett szabályok szerint. Azok a játékosok, akik nem játszottak még ki az adott Korban mítoszkártyát, továbbra is a kezükben tartják a 3 mítoszkártyájukat (ezeket nem kell továbbadni), és az adott Kor bármelyik hátra lévő körében kijátszhatnak közülük egyet, ha akarnak.

5. Tisztítás fázis

Az I. és II. Kor végén, miután lejátszottátok a katonai konfliktusokat, minden kijátszott, és esetleg még kézben lévő mítoszkártyát el kell dobni. A korábban félretett maradék mítoszpaklit és az összes eldobott mítoszkártyát ismét meg kell keverni (képpel lefelé), ezáltal egy új mítoszpaklit kell készíteni, ahonnan majd mítoszkártyákat lehet osztani a játékosoknak a következő Kor imafázisában. A III. Kor végén nem kell eldobni a kijátszott mítoszkártyákat (csak az esetleg kézben maradtakat), mert akadnak közöttük olyan lapok, amelyek győzelmi pontokat érnek (pl.: Afodité).

A GÖRÖG PANTHEON

A legtöbb mítoszkártya a görög Pantheonból való. Minden görög mítoszkártyát az előző fejezetben ismertetett módon, az akciófázis során tudsz aktiválni.



APHRODITE (AFRODITÉ)

I. Kor: 1-1 érmét kapsz minden egyes (a létesítményeiden, csodatábládon, vezetőkártyáidon, stb. szereplő) fix győzelmi pontot után. Például egy oltár (Altar) után, ami 2 fix győzelmi pontot ad a játék végén, 2 érmét kapsz, egy fürdőért (Baths) ami 3 fix győzelmi pontot ad, 3 érmét. A nem fix győzelmi pontot adó kártyáid után nem kapsz érméket. Például a Praxiteles vezetőkártya 2 győzelmi pontot ad minden sötét kártyád után a játék végén. Ez nem fix győzelmi pont, így Praxiteles után nem kapsz érméket.

II. Kor: Mint az I. kor, de minden 2-2 fix győzelmi pontod után kapsz 1-1 érmét. Páratlan győzelmi pont esetén a maradék elvész. Például egy oltárod (2 Gyp) és egy fürdőd (3 Gyp) után, amik összesen 5 fix győzelmi pontot adnak, 2 érmét kapsz.

III. Kor: A játék végén minden 3 érméd után 1-1 győzelmi pontot kapsz. (Ha az érméd száma nem osztható maradék nélkül 3-al, akkor a fennmaradó 1, vagy 2 érme után nem kapsz győzelmi pontot). Például 10 érméért 3 győzelmi pontot kapsz.



APOLLO (APOLLÓN)

I. Kor: 3 érmét kapsz a banktól.

II. Kor: 5 érmét kapsz a banktól.

III. Kor: 7 érmét kapsz a banktól.



ARES (ÁRÉSZ)

I. Kor: További 1 pajzsot biztosít a Kor végi katonai konfliktushoz.

II. Kor: További 2 pajzsot biztosít a Kor végi katonai konfliktushoz.

III. Kor: További 3 pajzsot biztosít a Kor végi katonai konfliktushoz.



ARTEMIS (ARTEMISZ)

I. Kor: A Kor végéig ettől kezdve 1-1 érmét kapsz a bankról minden barna és sötét kártyád megépítése után.

II. Kor: A Kor végéig ettől kezdve 2-2 érmét kapsz a bankról minden kék és zöld kártyád megépítése után.

III. Kor: A Kor végéig ettől kezdve 3-3 érmét kapsz a bankról minden lila és piros kártyád megépítése után.



ATHENA (PALLASZ ATHÉNÉ)

I. Kor: 1-1 érmét kapsz azonnal a banktól, az Athéné aktiválása pillanatában a saját és két szomszédod által megépített összes zöld kártyák után. A továbbiakban megépített zöld kártyák után már nem kapsz érméket.

II. Kor: Felépíthetsz ingyen egy kezdedben lévő olyan zöld kártyát, amelyen tudományos szimbólumú kártyát eddig még nem építettél fel a városodban. Megjegyzés: a mítoszkártyán lévő szimbólum tehát nem csak a kő táblára vonatkozik, hanem bármely hiányzó tudományos szimbólumot jelenthet (fogaskerék, szextáns, vagy kő tábla).

III. Kor: +3 győzelmi pontot kapsz minden 3 különböző tudományos szimbólumból álló sorozatodért.



ATLAS (ATLASZ)

Ezt a kártyát csak 3, vagy annál több játékos esetén használhatjátok. Nem használhatjátok csapatjátékban.

I.-III. Kor: Atlasz isteni hatalmának aktiválása után, egészen az adott Kor végéig, megfordul a Korkártyák továbbadásának iránya. Alapesetben az I. és III. Korban az óramutató járásával megegyező irányba, a II. Korban az óramutató járásával ellentétes irányba kell tovább adni a Korkártyákat. Atlasz hatására ez az adott Kor végéig épp az ellenkező irányra vált. A következő Körtől kezdve ismét a megszokott irányba kell továbbadni a Korkártyákat.



CRONUS (KRONOSZ)

I.-III. Kor: Azonnal húzz fel egy Korkártyát a játék dobozába visszatett lapok közül, és építsd meg vele a csodatáblád soron következő szintjét. A szükséges erőforrásokat ettől még ugyanúgy ki kell fizetned, tehát ez az építkezés nem ingyenes. Kronosz isteni képességével így nem kell a csodatáblád egyik szintjének építéséhez vezető kártyát, vagy a kezekben lévő Korkártyát felhasználnod.



DEMETER (DÉMÉTER)

I. Kor: Kapsz 2 érmét a banktól, valamint szert teszel egy ideiglenes szövet kézműves termék erőforrásra is az adott Kor végéig. Ezt a terméket kezeld úgy, mintha egy ideiglenesen felépített szövőszékkel (Loom) rendelkeznél, azaz körönként használhatod, illetve a szomszédjaid is vásárolhatnak tőled szövetet a segítségével.

II.-III. Kor: Az adott Kor végéig minden csodaszinted építési költsége 2 tetszőleges nyersanyaggal vagy kézműves termékkel csökken.



DIONYSUS (DIONÜSZOSZ)

I. Kor: Kapsz 2 érmét a banktól, valamint szert teszel egy ideiglenes üveg kézműves termék erőforrásra is az adott Kor végéig. Ezt a terméket kezeld úgy, mintha egy ideiglenesen felépített üvegyárral (Glassworks) rendelkeznél, azaz körönként használhatod, illetve a szomszédjaid is vásárolhatnak tőled üveget a segítségével.

II.-III. Kor: Az adott Kor végéig egy a városod által megtermelt tetszőleges erőforrásodat (nyersanyag vagy kézműves termék) megháromszorozhatsz. Egy szomszédos városban megvásárolt erőforrásodat nem tudod e módon megháromszorozni.



HADES (HÁDÉSZ)

I.-III. Kor: Egy extra villámtámadást indíthatsz egy tetszőleges (nem szövetséges) játékosársad ellen az adott Kor végi katonai konfliktusok lebonyolítása során. Az extra villámtámadás áldozata bármelyik ellenfeled lehet, nem csak a két szomszédod egyike. Ez a villámtámadás figyelmen kívül hagyja az általad és a megtámadott játékos által birtokolt pajzsok számát, és automatikusan te nyered meg, hacsak egy másik mítoszkártya segítségével nem tudja ellenfeled blokkolni azt. A villámtámadás jutalmaként megkapod az adott Korra érvényes (1, 3, vagy 5 pontot érő) győzelmi pont jelzőt, a megtámadott ellenfeled pedig egy -1 pontot érő vereségjelzőt kap. **Megjegyzés: egy diplomáciajelzővel ellátott várost (Cities kiegészítő) ezzel az isteni képességgel sem tudsz megtámadni. Ha agressziójelzővel rendelkezel (Empires nem hivatalos kiegészítő), akkor is csak egyetlen extra villámtámadást tudsz végrehajtani.**



HECATE (HEKATÉ)

Ez a kártya nem használható a Cities (Városok) kiegészítővel együtt!

I. Kor: Minden más játékosnak azonnal el kell dobnia 2 érmét a közös készletbe (bankba).

II. Kor: Minden más játékosnak azonnal el kell dobnia 3 érmét a közös készletbe (bankba).

III. Kor: Minden más játékosnak azonnal el kell dobnia 4 érmét a közös készletbe (bankba).



HEPHAESTUS (HÉPHAISZTOSZ)

I. Kor: Minden **piros** kártyád megépítésekor 1 erőforrással (nyersanyaggal vagy kézműves termékkel) kevesebbet kell fizetned az adott Kor végéig.

II. Kor: Minden **kék** vagy **zöld** kártyád megépítésekor 1 erőforrással (nyersanyaggal vagy kézműves termékkel) kevesebbet kell fizetned az adott Kor végéig.

III. Kor: Minden **lila** kártyád megépítésekor 2 erőforrással (nyersanyaggal vagy kézműves termékkel) kevesebbet kell fizetned az adott Kor végéig.



HERA (HÉRA)

I. Kor: Minden más játékosnak azonnal el kell dobnia 1 érmét a közös készletbe (bankba). További 1/2 pajzsot biztosít a Kor végi katonai konfliktushoz.

II. Kor: Minden más játékosnak azonnal el kell dobnia 2 érmét a közös készletbe (bankba). További 1 pajzsot biztosít a Kor végi katonai konfliktushoz.

III. Kor: Minden más játékosnak azonnal el kell dobnia 3 érmét a közös készletbe (bankba). További 1+1/2 pajzsot biztosít a Kor végi katonai konfliktushoz.



HERMES (HERMÉSZ)

I. Kor: Kapsz 2 érmét a banktól, valamint szert teszel egy ideiglenes papirusz kézműves termék erőforrásra is az adott Kor végéig. Ezt a terméket kezeld úgy, mintha egy ideiglenesen felépített préssel (Press) rendelkeznel, azaz körönként használhatod, illetve a szomszédjaid is vásárolhatnak tőled papiruszt a segítségével.

II.-III. Kor: A lánc-építés szabályai szerint úgy építhetsz meg ingyen egy Korkártyát, hogy a lánc szükséges előző eleme valamelyik szomszédodnál van. Minden alkalommal, amikor kihasználod ezt a lehetőséget, 1-1 érmét kapsz a banktól.



HESTIA (HESZTIA) - piros változat

Ez a kártya nem használható a Cities (Városok) kiegészítővel együtt!

I.-III. Kor: Kapsz egy diplomáciajelzőt. (Diplomáciajelző: a városod teljesen kimarad a katonai konfliktusból, te sem támadhatsz, de téged sem támadhatnak meg. A két szomszédodat úgy kell a katonai konfliktus megoldásakor tekinteni, mintha szomszédosak lennének egymással. A diplomáciajelzőt dobd el az adott Kor legvégén! Bővebben lásd a Cities kiegészítőben!)



HESTIA (HESZTIA) - kék változat

I.-III. Kor: Az adott Kor végéig védett leszel minden ellenséges mítoszkártya és (fekete) városkártya hatásától. Ezek a negatív hatások rád nem vonatkoznak. **Például: neked nem kell érmét eldobnod, ha valaki Héra mítoszkártyáját játssza ki.**



PAN (PÁN)

Ezt a kártyát csak 6, vagy annál több játékos esetén használhatjátok.

I.-III. Kor: Építhetsz egynél több azonos nevű létesítményt a városodba. Mindkét azonos nevű létesítményed esetén érvényes lesz a lánc-építkezés szabálya (ha alából vonatkozik rá). **Például: építhetsz a városodban 2 könyvtárat (Library). Ráadásul ha rendelkezél már egy felépített Scriptoriummal, akkor mindkét könyvtárat ingyen építheted meg a lánc-építkezés szabályai szerint.**



POSEIDON (POSZEIDÓN)

I.-III. Kor: Válassz egy másik várost, amelyiknek nem kell szomszédosnak lennie a tieddel! Az adott Kor végéig 1-1 érméért tudsz az általad választott városból minden erőforrást (nyersanyagot és kézműves terméket) megvásárolni. Ezt a kedvezményes árat tovább már nem csökkentheted semmilyen módon. Például egy **sárga** piac (Marketplace) segítségével nem vehetsz ingyen kézműves terméket ettől a várostól.



ZEUS (ZEUSZ)

I.-III. Kor: Az adott Kor utolsó körében mind a 2 kezekben lévő Korkártyával végrehajthatsz egy-egy valamilyen akciót, nem kell eldobnod közülük az egyiket: a.) egy létesítmény megépítése, b.) a csodatáblád egy szintjének megépítése, illetve c.) a kártya eldobása 3 érméért cserébe. **Megjegyzés: megegyezik az ezen kiegészítőhöz adott Gilgames vezetőkártya képességével.**

AZ EGYIPTOMI PANTHEON

Az egyiptomi Pantheonba tartozó mítoszkártyák fohász költségét minden esetben érmék formájában kell megfizetned (a megadott számú érmét kell a bankba beadnod). Mivel nyersanyagok és kézműves termékek helyett érmékkel fizethetsz értük, ezért bármikor használhatod őket, nem csak az akciófázis során, és a használatukat sem kell előre bejelentened a kinyilatkozás fázisban.



AMUN-RA (ÁMUN-RÉ)

I. Kor: Kapsz 2 érmét a banktól, valamint szert teszel egy ideiglenes kő nyersanyag erőforrásra is az adott Kor végéig. Ezt a terméket kezeld úgy, mintha egy ideiglenesen felépített kőfejtővel (Stone Pit) rendelkeznél, azaz körönként használhatod, illetve a szomszédjaid is vásárolhatnak tőled követ a segítségével.

II.-III. Kor: Eltávolíthatod a városodról egy -1 győzelmi pontot érő vereségjelzőt, amit adj a szomszédos városnak! Ezt a műveletet maximum kétszer hajthatod végre, mind a 2 szomszédoddal egyszer-egyszer.



ANUBIS (ANUBISZ)

I.-III. Kor: Az adott Korbán egyszer, Anubisz aktiválásának köre végén nem adod tovább a kezekben lévő Korkártyákat, hanem a következő körben is ugyanazokat használhatod egy akció végrehajtására. A többi játékos a megszokott módon továbbadja a náluk lévő kártyáit, csak éppen téged kihagynak a körből.



BASTET (BÁSZTET)

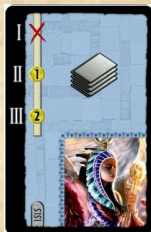
I.-III. Kor: Válaszd ki egy ellenfeledet, és cseréld ki egy már általad megépített Korkártyádat egy olyan általa már megépített Korkártyára, amelyik ugyanannyi erőforrásba került. A két kicsérélt Korkártya erőforrás szükségletének csak a darabszáma számít, maguknak az erőforrásoknak (nyersanyagoknak, vagy kézműves termékeknek) nem kell megegyezniük. Olyan Korkártyát nem cserélhetsz el, amelyért érmével kellett fizetni. Például: elcserélheted a már megépült templomodat (Temple), ami 1 fa, 1 agyag, és 1 üvegbe került (összesen 3 erőforrás) egy kereskedőcéhre (Traders Guild), ami 1-1 szövethet, papiruszba és üvegbe került. Nem cserélheted viszont el a barakkodat (Barracks), ami 1 fába került, egy fűrésztelepre (Timber Yard), ami 1 érmébe került.



HORUS (HÓRUSZ)

Ezt a kártyát csak 3, vagy annál több játékos esetén használhatjátok. Nem használhatjátok csapatjátékban.

I.-III. Kor: Tegyé! a bankból 2 érmét a kijátszott Hórusz kártyádra! Az adott Kor végéig maximum kétszer végignézheted bármelyik város csodatáblája szintjeinek megépítésére felhasznált kártyákat (utána ugyanoda kell visszatenned őket). Miután használtad Hórusz képességét, dobj el a kártyájáról 1 érmét! Az adott Kor végén tedd a saját készletedbe a Hórusz kártyáján esetleg megmaradt érméket (amiket ettől kezdve normál módon elkölthetsz, ha akarsz)!



ISIS (ÍZISZ)

I.-III. Kor: Gyűjtsd össze a játékosok kezében lévő összes Korkártyát, keverd meg őket képpel lefelé, majd ossz minden játékosnak ugyanannyi lapot, mint amennyi kártyája volt Ízisz isteni hatalmának használata előtt! Mielőtt aktiválnád Íziszt, megnézheted az előző kör végén hozzád került Korkártyákat, és ezután dönthetsz, hogy még a Korkártyák kiválasztása előtt aktiválad Íziszt, vagy inkább megvárod, míg mindenki kiválaszt 1-1 Korkártyát, és csak a megmaradt lapokra vonatkozzon isteni hatalma.



OSIRIS (OZIRISZ)

I.-III. Kor: Nézd át az eldobott lapokat, válassz közülük egyet, majd építsd azt meg ingyen a városodba, vagy dobj el megint 3 érméért cserébe! Az így felhúzott lappal nem tudsz csodaszintet építeni.



SET (SZÉTH)

I.-III. Kor: Megsemmisíthetsz egy ellenséges város által kijátszott mítoszkártyát, közvetlenül azután, hogy az felfedésre került. Ha így döntöttél, a megsemmisített mítoszkártyát és a másik 2-2 kártyát (mely a te, és az ellenséges várost irányító játékos kezében volt) el kell dobnotok, hacsak valamilyen más hatás nem vonatkozik rá. A megsemmisített mítoszkártya egyáltalán nem fejt ki hatását, az esetlege elköltött erőforrásokat (közte az eldobott érméket és lapot) is visszakapja a tulajdonosa.

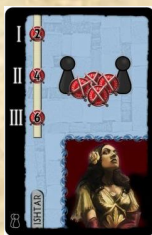
A BABILONI PANTHEON

A babiloni mítoszkártyákat csak valamelyik kooperatív csapatjátékban fogjátok használni, amelyet a Cities (Városok) kiegészítő ismertetett elsőként, és az Empires (Birodalmak) nem hivatalos kiegészítő dolgozott ki összetettebb formában. Minden babiloni mítoszkártyát - a göröghöz hasonlóan - az akciófázis során tudsz aktiválni.



MARDUK

I.-III. Kor: A Kor végéig te, és a veled szövetséges csapattársaid ingyen vásárolhattok egymástól nyersanyagokat és kézműves termékeket. Például: a II. Kor I. körének legelején Péter kijátssza Marduk kártyáját. Péter városa jelenleg 2 követ termel, a Péterrel szövetséges Dávid városa pedig 1 követ és 1 szövetet. Péter már az 1. körben élvezi Marduk áldását, így a saját és szövetségese erőforrásából ingyen fel tudja építeni a könyvtárát (Library), mely 2 kőbe és 1 szövetbe kerül. Mivel minden belső hatás megelőzi a külső hatásokat, így Dávid az 1. körben még nem használhatja Marduk áldását (ami számára egy külső hatás), de a 2. körben már szintén ingyen felépítheti a 3 kőbe kerülő vízvezetékét (Aqueduct), a Pétertől ingyen „vásárolt” 2 kő segítségével.



ISHTAR (ISTÁR)

I.-III. Kor: Az egymással szövetséges városok az adott Kor végén tetszőlegesen eloszthatják egymás között a meglévő pajzs szimbólumaikat. A pajzs szimbólumot adó létesítmények ténylegesen nem kerülnek át a másik játékoshoz, csak maguk a pajzsok ideiglenesen. Az egész pajzsokat nem lehet megfizetni. A katonai konfliktus lezajlása után a pajzsok „visszakerülnek” a tulajdonosaikhoz, azaz nem „maradnak ott” a következő Korra. Például: 4 játékos az Empires (Birodalmak) nem hivatalos kiegészítő szabályai szerint 2vs2 csapatjátékot játszanak. Péternek a II. Kor végén 5 pajzs szimbóluma van, a vele szövetséges Dávidnak csak 1. Az ellenséges csapat egyik tagjának - Robinak - szintén 1 pajzsa van, míg a vele szövetséges Sanyinak 2. Ha semmi nem történik, akkor Péter a katonai konfliktus megoldásakor mind Robit, mind Sanyit megveri (5-1, illetve 5-2 arányban), ellenben a vele szövetséges Dávid döntetlent ér el Robi ellen (1-1), és vereséget szenved el Sanyitól (1-2). Ha Péter a II. Kor során bármikor kijátssza az Istár mítosz-kártyáját, és a Kor végén „átad” 2 pajzsot Dávidnak, akkor mindkettőjüknek 3-3 pajzsa lesz, amivel mindketten mindkét ellenfelüket le tudják győzni (3-1, illetve 3-2 arányban).



SHAMASH (SAMAS)

I.-III. Kor: Minden alkalommal, amikor egy sárga kártya megépítése miatt, vagy egy Korkártya eldobása miatt érméhez jutsz a banktól, a veled szövetséges játékosársad ennél egxel kevesebb érmét kap a banktól.

AZ „AJÁNDÉK” PANTHEON ÉS A MITOLÓGIAI LÉNYEK

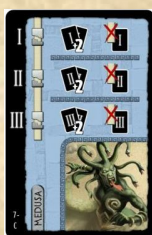
Mivel már túl vagyunk az ajándékba adott promo Stevie Wonder vezető-kártyán is, úgy gondoltunk itt az idő, hogy az istenek sorait is egy pár ilyen ajándék csoda-taggal erősítsük. És ki lehetne ennél alkalmasabb, mint a Csodanő (Wonder Woman), aki - úgy érezzük - megfelelő módon felnőtt már ehhez a feladathoz. Egyetlen más halandó sem közelítette meg jobban az isteni állapotot nála, hiszen közismert, hogy a mágikus lasszóját és karkötőit is maguktól a görög istenektől kapta. A többi mítosz-kártya meg csak ráadás...



PEGASUS (PEGAZUS)

Ezt a kártyát távolítsd el, ha nem áll rendelkezésedre a Leaders (vezetők) kiegészítő! A kiegészítővel való játék nélkül is használható, maximum csak a Pegazust kijátsszó játékosoknak lesznek vezetőik. A Pegasus a görög Pantheonba tartozik.

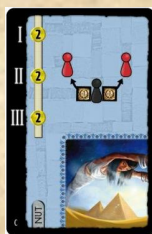
I.-III. Kor: Húzz fel 2 (3, 4) lapot véletlenszerűen a dobozban lévő vezető-kártyák közül, válassz közülük egyet, ezután fogadd fel őt ingyen! A nem választott vezető-kártyákat tedd vissza a dobozba! Ha egyik felhúzott vezető-kártyát sem akarsz elfogadni, akkor felhasználhatod arra, hogy beépítsd egy csodád szintjébe (a szint költségének kifizetése után), vagy eldobhatod az összes felhúzott vezető-kártyát 3 érméért cserébe.



MEDUSA (MEDÚZA)

Ezt a kártyát távolítsd el, ha nem áll rendelkezésedre a Cities (Városok) kiegészítő, illetve ha 7, vagy több játékos játszik! A kiegészítővel való játék nélkül is használható, maximum csak a Meduzát kijátsszó játékosoknak lesznek városkártyái. A Medúza a görög Pantheonba tartozik.

I.-III. Kor: Húzz fel 2 (fekete) városkártyát véletlenszerűen a dobozban lévőek közül, válassz közülük egyet, ezután építsd meg ingyen! A nem választott másik városkártyát dobd el! Ha egyik felhúzott városkártyát sem akarsz felépíteni, akkor felhasználhatod arra, hogy beépítsd egy csodád szintjébe (a szint költségének kifizetése után), vagy eldobhatod mind a két felhúzott városkártyát 3 érméért cserébe.



NUT

Ezt a kártyát távolítsd el, ha nem áll rendelkezésedre a Cities (Városok) kiegészítő! Nut az egyiptomi Pantheonba tartozik.

I.-III. Kor: Eltávolíthatod a városodról egy -1 győzelmi pontot érő adósságjelzőt, amit adj a szomszédos városnak! Ezt a műveletet maximum kétszer hajthatod végre, mind a 2 szomszédoddal egyszer-egyszer.



TONITO

Tonito a babiloni Pantheonba „tartozik”. A 2 változattól csak az egyiket használjátok! (Tonito a 7 Csoda szülőatyja, Antoine Bauza beceneve, akinek a Mítoszok kiegészítő alkotója ezzel kedveskedve ajánlja művét).

I.-III. Kor: Koronként egyszer a csapattársak felépíthetik az általuk kijátszott Korkártyákat egyikük városában. A Korkártyákat mindkét csapattárs úgy építheti meg az egyikük városában, mintha az a saját városába kerülne (azaz ugyanúgy erőforrásokat kell költenie, ugyanúgy használhatja esetleg a lánc-építkezést). A felépített két Korkártya annak a játékosnak birtokába kerül, amelyikük városában végül felépült.



WONDER WOMAN (CSODANŐ)

A Csodanő a görög Pantheonba tartozik. A 2 változattól csak az egyiket használjátok!

I.-II. Kor: Megkapod a Csodanő jelzőt, de egyéb előnyt ez a mítoszkártya nem jelent. A következő Korok egyikében viszont ha van egy Csodanő jelződ, 2 mítoszkártyát játszatsz ki egy helyett. Ha egy körben játszod ki a 2 mítoszkártyát, akkor mindkettő fohászának költségét meg kell tudnod fizetni. Ez után dobd el a Csodanő jelzőt!

III. Kor: 5 győzelmi pontot kapsz a játék végén.

AZ ÚJ VEZETŐKÁRTYÁK ISMERTETÉSE



ATTILA

1 érmét kapsz a banktól minden általad felépített pajzs szimbólum után. **Például: felépítesz egy falat (Walls), amin 2 pajzs szimbólum szerepel. Azonnal kapsz 2 érmét a banktól.**



HERACLES (HERKULES)

7 győzelmi pontot kapsz a játék végén, ha nem építettél egyetlen csodaszintet sem. **Megjegyzés: ha akár 1 csodaszintedet is felépítetted, Herkules nem ad egyetlen győzelmi pontot sem.**



GILGAMESH (GILGAMES)

A Korok utolsó köreiben mind a 2 kezeden lévő Korkártyával végrehajthatsz egy-egy valamilyen akciót, nem kell eldobnod közülük az egyiket: a.) egy létesítmény megépítése, b.) a csodatáblád egy szintjének megépítése, illetve c.) a kártya eldobása 3 érméért cserébe.



ODYSSEUS (ODÜSSZEUSZ)

Távolítsd el a játékból, ha nem használjátok a Myths kiegészítőt! Ettől kezdve ingyen aktiválhatod az összes kijátszott mítoszkártyádat.





SPARTACUS

A két szomszédos város nem kap az általuk felépített céhkártyák után győzelmi pontokat a te városodban felépített Korkártyák után. Például: a szomszédod városában felépített kereskedőcéh (Traders Guild) után a szomszédod nem kap győzelmi pontokat a te városodban felépített **zöld** tudományos létesítményeidért (a másik szomszédja városában felépített **zöld** Korkártyák után természetesen ettől még továbbra is kap győzelmi pontokat).



VERCINÉTORIX

Azonnal elcserélheted 2 darab -1 győzelmi pontot érő vereségjelződet 1 darab +3 győzelmi pont jelzőre. Ezt a játék során csak egyetlen alkalommal teheted meg, amikor felfogadod ezt a vezetőt. Ha nincs 2 darab -1 győzelmi pontot érő vereségjelződ abban a pillanatban, amikor ezt a vezetődet felfogadod, akkor ennek a vezetőkártyának nincs semmilyen hatása.

AZ ÚJ CÉHKÁRTYÁK ISMERTETÉSE



EMPERORS GUILD (URALKODÓ CÉHE)

A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz a városodban lévő minden egyes pajzs szimbólumod után, legyenek azok **piros** katonai kártyákon, vezetőkártyákon, a csodatábládon, vagy bármely más Korkártyádon.



ENLIGHTENED GUILD (EMELKEDETTEK CÉHE)

A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden, a két szomszédod és általad a III. Korban aktivált mítoszkártya után.



MARAUDERS GUILD (FOSZTOGATÓK CÉHE)

Amikor ezt a céhkártyát megépíted, kapsz egy 5 győzelmi pontot érő jelzőt, a két szomszédod pedig egy-egy -1 győzelmi pontot érő vereségjelzőt (az aktuális pajzsaitok számától függetlenül).

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS: Hatalmas köszönet Antoine Bauzanak és a REPOS PRODUCTION-nak a 7 Wonders játék megalkotásáért, mely munkámat inspirálta! Köszönet Miguel Coimbrának az alkotásaiért! Sok illusztrációt vettünk át a Cyclades társasjátékból (Maublanc L. & B. Cathala), ami egy nagyon jó játék, szerintem mindenkinek ki kellene próbálnia! Végül köszönöm az összes barátomnak és az összes játékesztelőnek! Köszönet Jowolfnak, aki csodálatosan fordított franciából angolra! Köszönet Robert Massonnak (BotanyBob), aki igen sokban hozzájárult a játék fejlesztéséhez, megkímélve számtalan álmatlan éjszakától, amikor beszerkesztette Jowolf fordítását az angol közönségnek! Köszönet Scotnak (Bleu VII) a kártyák és a játékszabály fantasztikus tördeléséért, és Kennethnek (wizcreations) aki megalkotta a csodakártyákat! Végül köszönöm az én csodálatos inspiráló barátnőmnek a rendkívül hasznos megjegyzéseit, aki remélhetőleg még nagyobb 7 Csoda rajongó lett, mire ezeket a sorokat olvassa...

Ha tetszett ez a kiegészítőm, keress rá a Board Game Geek honlapon a csapatunk által készített többi nem hivatalos kiegészítőre is!

Shima 島

(February-September 2012)

AZ ÚJ CSODATÁBLÁK ISMERTETÉSE

A TARTAROSZI SZAKADÉK (TÁRTAROS)

Ógörög mitológiai szövegek utalnak egy mélyen a föld alatt található sötét és komor börtönre, ahová az Istenek Házának száműzött halandó és halhatatlan ellenségei kerülnek. Megbéklyózott titánok, számkivetett istenek és halandó szolgák szenvednek itt büntetésből, mert az istenek ellen cselekedtek. Fizessz Kharónnak, az alvilág révészének egy érmét, hogy átkeljen veled a Styx folyón! Íme az örökös kín, a szenvedés és a bűnhődés földje, íme Tartarosz!



„A” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: agyag.

I. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz. Csak I. Korkártyát használhatsz ahhoz, hogy ezt a szintet megépíthesd.

II. szint: Amint megépítetted, minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 érméjét a bankba. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz. Csak II. Korkártyát használhatsz ahhoz, hogy ezt a szintet megépíthesd.

III. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz. Csak III. Korkártyát használhatsz ahhoz, hogy ezt a szintet megépíthesd.



„B” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: agyag.

I.-III. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz. Csak III. Korkártyát használhatsz ahhoz, hogy ezt a szintet megépíthesd.

ITHAKA KIKÖTŐJE (ITHÁKÉ)

Ithaka egy sziget a Jón-tengeren, melyet a legendák szerint Odüsszeusz az otthonának nevezett. Odüsszeusz 20 évig tartó utazását Trójába és vissza Homérosz örökítette meg epikus történeteiben, az Iliászban és az Odüsszeiában. Odüsszeusz útja háborgó tengereken és misztikus szigeteken át vezetett, miközben akaratát több istennek is alávetette. Az Ithaka csodatábla szimulálja ezt a természetfeletti élményt, lehetővé téve a játékosnak, hogy több mítoszkártyát aktiválhasson, mint egyébként.



„A” oldal - csak a Myths kiegészítővel együtt

Kezdő nyersanyag: fa.

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

II. szint: A III. Korban 2 mítoszkártyát is aktiválhatsz a megszokott 1 helyett.

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



„B” oldal - csak a Myths kiegészítővel együtt

Kezdő nyersanyag: fa.

I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. A II. Korban 2 mítoszkártyát is aktiválhatsz a megszokott 1 helyett.

II. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz. A III. Korban 2 mítoszkártyát is aktiválhatsz a megszokott 1 helyett.

Megjegyzés: a 2 engedélyezett mítoszkártyádat akár ugyanabban a körben is kijátszhatod, ha mind a kettő fohászának költségét meg tudod egyszerre fizetni. Nem következik be a frissítés fázis a két mítoszkártya költségének kifizetése között.