

készítették: **Benihime** (1-12. o.) - **DiForDefeat** (13-21. o.) - **Julien Fonck** (22-23. o.)



7 WONDERS WONDER PACK

2-8

13+

40

fordította: **Beorn** (2018)

lektorálta: **Hipszki László**

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás!

CTÉSIPHON - I. Sápúr palotája

Ktezifon (más írásmóddal: Ktésziphón) ókori város volt a mai Irak területén, Bagdadtól kb. 35 km-re délre, Szalman Pak (arabul: سلمان باك) város közigazgatási területén, Dijála kormányzóságban. Az egykori Pártus Birodalom fővárosaként ismeretes. (forrás: Wikipédia)

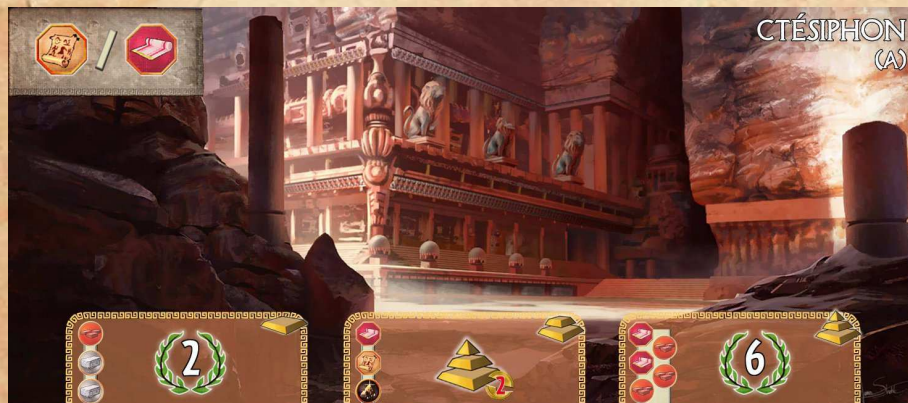
(A)

1. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Ettől kezdve minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét a bankba, amikor megépíti az egyik csodaszintjét.

Ha nem játszotok a **Cities (Városok)** kiegészítővel, akkor annak a játékosnak, akinek nincs 2 érméje, az összes érméjét el kell dobnia. Ha játszotok vele, akkor az a játékos, aki nem tud érmét eldobni, el kell veyen a közös készletből 1-1 adósságjelzőt minden ki nem fizetett érméje után.

3. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.



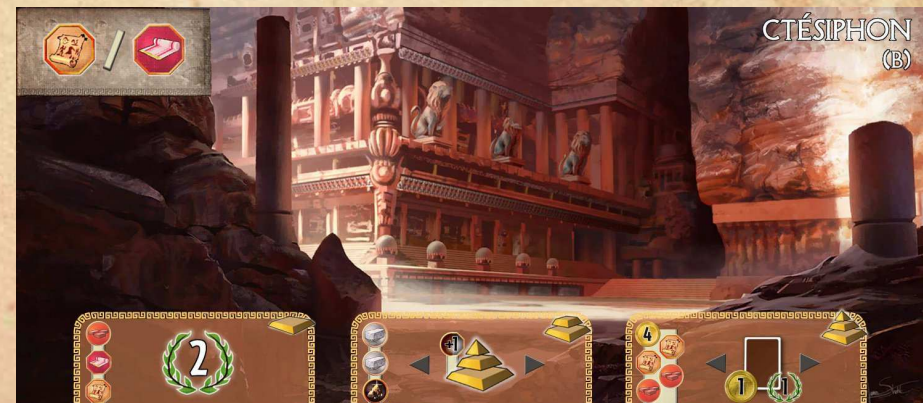
(B)

1. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Minden szomszédos játékosársadnak 1 tetszőleges erőforrással többet kell fizetnie, amikor meg akar építeni egy csodaszintet.

Pontosítás: a nem szomszédos, többi játékos csodaszint építésének költségei nem változnak.

3. szint: Annyi érmét kapsz a banktól, ahány **barna** nyersanyagkártyája van a bal oldali szomszédodnak ÉS a jobb oldali szomszédodnak összesen. A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, ahány **barna** nyersanyagkártyája van a bal oldali szomszédodnak ÉS a jobb oldali szomszédodnak összesen.



DAMASCUS - a citadella

Damaszkusz (arabul Dimask, teljes nevén Dimask as-Sám, röviden Dimask vagy Sám, törökül Şam) Szíria fővárosa és legnépesebb városa. Feltehetőleg a világ legrégebb óta folyamatosan lakott városa. Asszíria déli és nyugati terjeszkedésének idején a dél-szíriai régió ellenállási góciát képezte, a védelmi koalíció (Hamát mellett) legerősebb tagja. (forrás: Wikipédia)

(A)

1. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. A játék során ezen város ellen nem hat Tomrys (vezetőkártya) képessége.

2. szint: Kapsz 3 védekező pajzsot.

Pontosítás: a védekező pajzsok segítségével nem tudsz katonai konfliktust megnyerni, de meg tudod magad védeni a támadóktól.

Például: ha 1 támadó és 3 védekező pajzsod van, és a szomszédodnak 2 támadó pajzsa, egyikőtök sem győz a katonai konfliktusban, és egyikőtök sem kap szárazföldi konfliktusjelzőket (döntetlennek számít).

3. szint: A játék végén 9 győzelmi pontot kapsz, ha nincs egyetlen vereségjelződ sem.



(B)

1. szint: Kapsz 2 védekező pajzsot. A játék során ezen város ellen nem hat Tomrys (vezetőkártya) képessége.

Például: ha 3 támadó és 2 védekező pajzsod van, te nyered meg a katonai konfliktust, ha az ellenfelednek csak 2 vagy kevesebb támadó pajzsa van. Ellenfeled csak úgy tud legyőzni, ha 6 vagy több támadó pajzsa van. Ha ellenfelednek 3-5 támadó pajzsa van, akkor az eredmény döntetlen.

2. szint: Kapsz 3 védekező pajzsot. A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz, ha nincs egyetlen vereségjelződ sem.

3. szint: A játék végén 20 győzelmi pontot kapsz, ha nincs egyetlen vereségjelződ sem, illetve egyetlen győzelemjelződ sem.



IRAM - az oszlopos város

A Korán említés tesz Oszlopos Irámról, mint Ád törzsének lakhelyéről, amelyet Allah elpusztított. A jemeni néphagyományban számos további legenda élt az elpusztult gazdag kereskedővárosról, és Az Ezeregyéjszaka meséiben is említik. A hagyományok szerint a várost Noé ükunokái alapították, és a világ legnagyobb homoksvatagán keresztül átmenő kereskedelem legfontosabb állomása volt.

(forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Cities (Városok) hivatalos kiegészítővel együtt játszható!

(A)

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

2. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

3. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden érc-fogaskerék szimbólum párosodért.

Pontosítás: az érc szimbólumok csak a **barna** és a **narancssárga** (Sailors rajongói kiegészítő) kártyáidon számítanak.



(B)

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

2. szint: Minden alkalommal, amikor egy érc szimbólummal ellátott nyersanyagtermelő kártyát építesz meg a városodban, kapsz a banktól 3-3 érmét.

Pontosítás: az érc szimbólumok csak a **barna** és a **narancssárga** (Sailors rajongói kiegészítő) kártyáidon számítanak.

3. szint: A játék végén 4-4 győzelmi pontot kapsz minden **lila** céhkártya - **fekete** városkártya párosodért.



NISIBIS - a niszibiszi iskola

Niszibisz, mai nevén Nuszajbin - ókori nagyváros volt Mezopotámiában, a Mügdoniosz folyó partján. A városnak ősi keresztény múltja volt. Iskolája "niszibiszi iskola" néven lett híres. Az ottani arám dialektusban alakult ki a szír irodalom, amelynek alapítója és legjelentősebb képviselője Szír Szent Efrém volt. (forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Cities (Városok) hivatalos kiegészítővel együtt játszható!

(A)

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

2. szint: Kapsz 2 kőtábla tudományos szimbólumot.

3. szint: A játék végén az egyik általad választott civil (kék) kártyád által adott fix győzelmi pontokat megduplázhatsz.



(B)

1. szint: Kapsz 1 kőtábla tudományos szimbólumot.

2. szint: Kapsz 1 kőtábla tudományos szimbólumot. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

3. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden kék civil épület - fekete városkártya párosodért.



PALMYRA - Bél szentélye

Palmüra, latinosan Palmyra az ókori Szíria egyik fontos városa volt, mely egy oázisban, Damaszkusztól 215 km-re északkeletre és az Eufrátesztől 120 km-re délnyugatra helyezkedik el.

A Szír-sivatagot keresztülívelő karavánok hosszú évszázadokon keresztül virágzó városa „a sivatag mátkája” néven volt ismert. A városban állt állítólag Bél szentélye, mint a „az I. évszázad legfontosabb vallási épülete a Közel-Keleten.” (forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Leaders (Vezetők) hivatalos kiegészítővel együtt játszható!

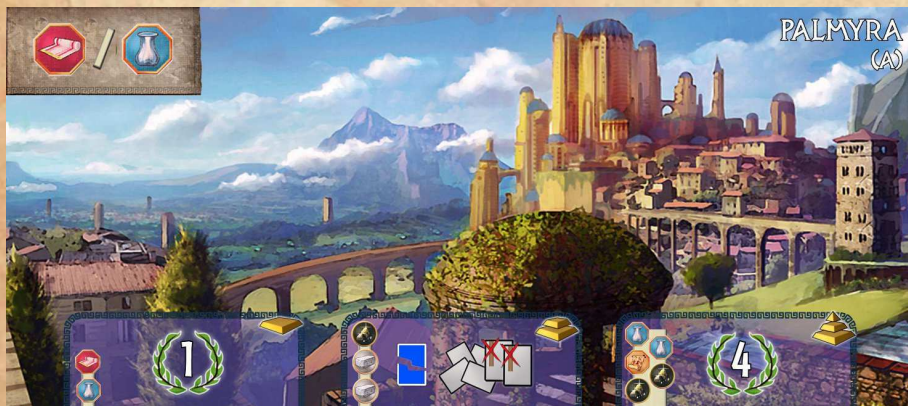
(A)

1. szint: A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Az aktuális kör végén eldobhatod az egyik már megépített civil (kék) kártyádat a városodból, hogy kikeress 2 kártyát az eldobott lapok közül, amiket ezután ingyen megépíthetsz.

Pontosítás: egyik választott kártya sem lehet az eldobott kék kártyád. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz kék kártyát eldobni az adott kör végén, a csodaszinted bonusza elvész.

3. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.



(B)

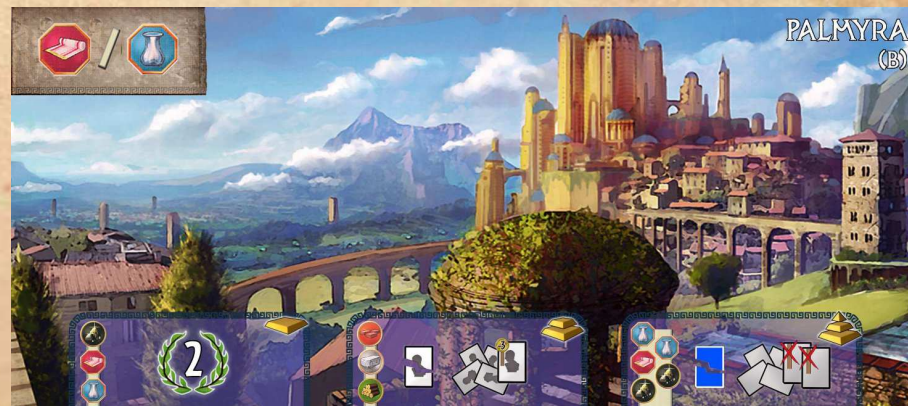
1. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Az aktuális kör végén eldobhatod az egyik már felfogadott vezetődet. Ha így tettél, keress ki egy vezetőkártyát a dobozban maradtak közül, majd fogadd fel őt 3 érmével kevesebbért.

Pontosítás: ez nem lehet a most eldobott vezetőkártyád. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz vezetőkártyát eldobni, a csodaszinted bónusza elvész.

3. szint: Az aktuális kör végén eldobhatod az egyik már megépített civil (kék) kártyádat a városodból, hogy kikeress 2 kártyát az eldobott lapok közül, amiket ezután ingyen megépíthetsz.

Pontosítás: egyik választott kártya sem lehet az eldobott kék kártyád. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz kék kártyát eldobni az adott kör végén, a csodaszinted bonusza elvész.



PĀSĀRGĀD - királyi kert

Paszargadai (perzsául: پاسارگاد - Pászárgád) ókori perzsa város volt a Zagrosz-hegységben, a mai iráni Fars tartományban. Paszargadait Sztrabón szerint Nagy Kürosz alapította azon a helyen, ahol Asztüagész felett döntő győzelmet aratott. Neve magyarul perzsa táborát jelent. (forrás: Wikipédia)

(A)

1. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Az aktuális kör végén eldobhatod 2 már megépített kereskedelmi (sárga) kártyádat a városodból. Ha így tettél, 8 érmét kapsz a banktól.

Pontosítás: ha nem tudsz, vagy nem akarsz 2 sárga kártyát eldobni az adott kör végén, a csodaszinted bonusza elvész.

3. szint: A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz.



(B)

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

2. szint: Az aktuális kör végén eldobhatod az egyik már megépített kereskedelmi (sárga) kártyádat a városodból. Ha így tettél, 4 érmét kapsz a banktól. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

Pontosítás: ha nem tudsz, vagy nem akarsz sárga kártyát eldobni az adott kör végén, a csodaszintednek ez a bonusza elvész.

3. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden fa-szextáns szimbólum párosodért.

Pontosítás: a fa szimbólumok csak a barna és a narancssárga (Sailors rajongói kiegészítő) kártyáidon számítanak.



AGRIGENTO - Héráklész temploma

Agrigento Szicíliában, Olaszországban található, Agrigento provincia székhelye. A tengerparthoz közeli hegytetőn, az ókori görög Akragasz (latinul Agrigentum) város helyén fekszik. A Kr. e. 582-580 közötti időben alapították a Gela városából érkező görög telepések. Akragasz gyorsan fejlődő város volt, és az ókori Görögország leggazdagabb és leghíresebb gyarmatává lett. (forrás: Wikipédia)

Készült: Kahzerya eredeti ötlete nyomán.

Figyelem! Csak a Leaders (Vezetők) hivatalos kiegészítővel együtt játszható!

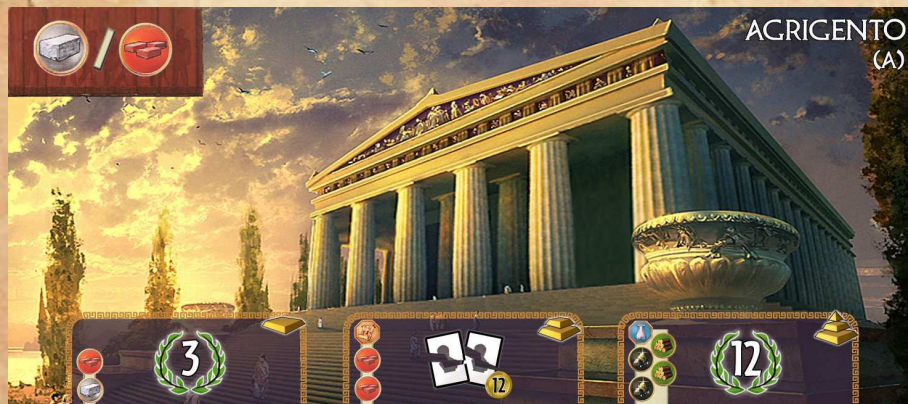
(A)

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

2. szint: Az aktuális kör végén eldobhatod 2 már felfogadott vezetődet. Ha így tettél, kapsz a banktól 12 érmét.

Pontosítás: ha nem tudsz, vagy nem akarsz vezetődkártyát eldobni, a csodaszinted bónusza elvész.

3. szint: A játék végén 12 győzelmi pontot kapsz.



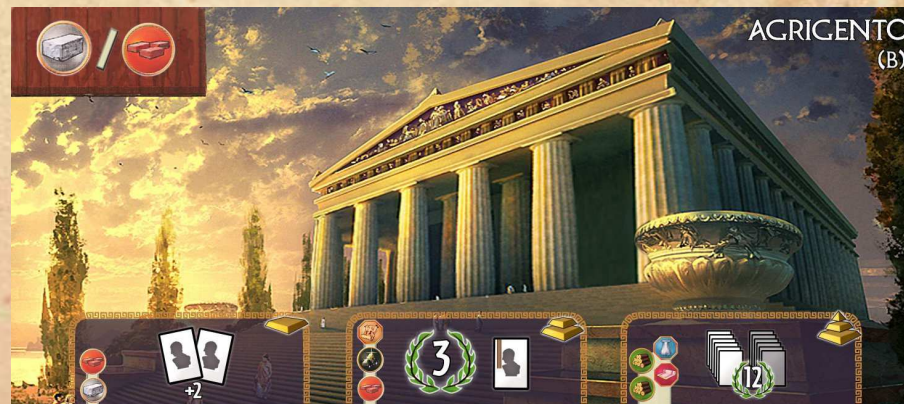
(B)

1. szint: Azonnal húzz 2 vezetődkártyát a dobozból, és tedd őket a fel nem fogadott vezetődkártyáid kupacába a csodatáblád mellé.

2. szint: Azonnal felfogadhatsz egy extra vezetőt. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

3. szint: A játék végén 12 győzelmi pontot kapsz, ha van legalább 6 ugyanolyan színű kártyád, és még legalább 6 ugyanolyan, de másik színű kártyád.

Például: 12 győzelmi pontot kapsz, ha a játék végén van legalább 6 barna és 6 kék kártyád.



AVALON szigete

Az Artúr- (más néven Arthur-, Arthus-) mondakör kelta eredetű verses, illetve prózai ciklus, amely a nyugat-európai irodalomban elterjedt. Az Arthur-legenda szerint Avalon egy szent sziget, melyet köd vesz körül, és rejt el, és ahol a tündér Morgaine a királynő. (forrás: Wikipédia)

(A)

1. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Ettől kezdve, a játék végéig, bármikor dönthetsz úgy, hogy megtartod a kezekben lévő lapokat, és a következő körben is azok közül fogsz egyet kiválasztani. Ha így döntesz, az egyik szomszédod a másik szomszédodnak fogja továbbadni a nála lévő lapjait, téged kihagyva. Ha ez megtörtént, a további körökben a normál szabályok szerint kell folytatni a kártyák továbbadását.

Pontosítás: ezt a csodaképességet a megépítése után bármikor felhasználhatod. Ha használod a csodaképességet, fordítsd képpel felfelé a csodaszintet megépítésére szolgáló kártyát, jelezve, hogy felhasználtad a csodaszint képességét.

3. szint: A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz.



(B)

1. szint: Lásd: „A” oldal 2. szint.

2. szint: Lásd: „A” oldal 2. szint.

3. szint: Kapsz 5 érmét. A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz.



BEIJING - Tiltott Város

Peking (北京; Běijīng) a Kínai Népköztársaság fővárosa, négy tartományi jogú városának egyike. A pekingi Tiltott Város a Ming-dinasztiától a Csing-dinasztia végéig, csaknem ötszáz éven át szolgált a kínai császárok lakóhelyeként és a kínai birodalom ceremonális és hatalmi központjaként. (forrás: Wikipédia)

Készült: Benihine eredeti ötlete nyomán.

(A)

1. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Minden alkalommal, amikor egy játékosársad vásárol tőled egy erőforrást, 1-1 érmét kapsz a banktól. Kapsz 2 védekező pajzsot.

Pontosítás: a védekező pajzsok segítségével nem tudsz katonai konfliktust megnyerni, de meg tudod magad védeni a támadóktól.

Például: ha 1 támadó és 2 védekező pajzsod van, és a szomszédodnak 2 támadó pajzsa, egyikőtök sem győz a katonai konfliktusban, és egyikőtök sem kap szárazföldi konfliktusjelzőket (döntetlennek számít).

3. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.



(B)

Pontosítás: ennek a csodatáblának 2 eltérő „B” oldala van, hogy a Sailors rajongói kiegészítőt nem használók is élvezhessék Peking előnyeit. A fordító megjegyzése: a csodatábla második „B” oldalát érdemes a „Bugarach” csodatábla hiányzó „B” oldala helyére nyomtatni.

1. szint: Bármelyik játékos megvásárolhatja a városod erőforrásait normál áron. A szomszédokra vonatkozó kereskedelmi kedvezményeket csak a közvetlen szomszédjaid kapják meg.

2. szint: Lásd: „A” oldal 2. szint.

3a. szint: A játék végén 4-4 győzelmi pontot kapsz minden szürke kártyádon lévő üveg szimbólum után. Kapsz 2 védekező pajzsot (lásd: „A” oldal 2. szint).

3b. szint: A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden barna kártyádon lévő agyag szimbólum után. Kapsz 2 védekező pajzsot (lásd: „A” oldal 2. szint).

4. szint: A játék végén 9 győzelmi pontot kapsz.



SHANGRI-LA

Shangri-La James Hilton angol író képzeletében született hely, egy édeni elzárt völgy valahol a Kunlun hegység nyugati végén, amely 1933-ban Lost Horizon (magyarul A Kék Hold völgye) regényében jelent meg először. Egy külvilágtól elzárt földi paradicsom, misztikus, harmonikus, titkos völgy. Az itt lakó emberek boldog és kiegyensúlyozott életet élnek, és szinte halhatatlanok. (forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Cities (Városok) hivatalos kiegészítővel együtt játszható, vagy legalább a diplomáciajelzőkre szükségetek lesz hozzá!

(A)

1. szint: Ettől kezdve a törött érmével jelölt negatív hatások (érmeeldobás, adó) rád nem érvényesek. A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Kapsz 1 diplomáciajelzőt. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

Pontosítás: mivel a diplomáciajelző miatt kimaradsz az adott kor végi katonai konfliktusból, a bal oldali szomszédod a jobb oldali szomszédoddal fog harcolni.

Egyszerre lehet több diplomáciajelződ is, de minden kor végén, a katonai konfliktus lejátszása után el kell dobnod egyet.

Ha van nálad egy diplomáciajelző, akkor is kihagyod a katonai konfliktust, ha amúgy katonailag erősebb lennél a szomszédjaidnál.

3. szint: Kapsz 1 diplomáciajelzőt. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.



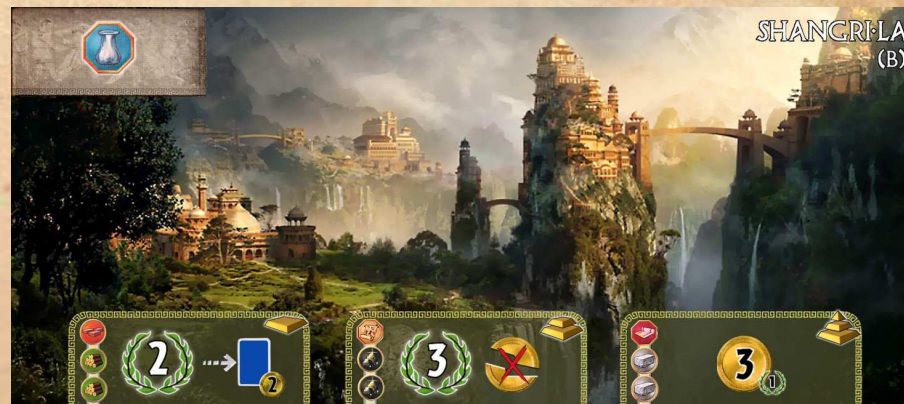
(B)

1. szint: Ettől kezdve minden alkalommal, amikor megépítesz egy civil (kék) kártyát a városodban, 2-2 értet kapsz a banktól. A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Ettől kezdve a törött érmével jelölt negatív hatások (érmeeldobás, adó) rád nem érvényesek. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

3. szint: A játék végén 1-1 extra győzelmi pontot kapsz minden 3 érméd után.

Pontosítás: ezeket az extra pontokat azon felül kapod, amiket alapból megkapsz a játék végén. Az ilyen hatások összeadódnak.



EL DORADO - az Arany Város

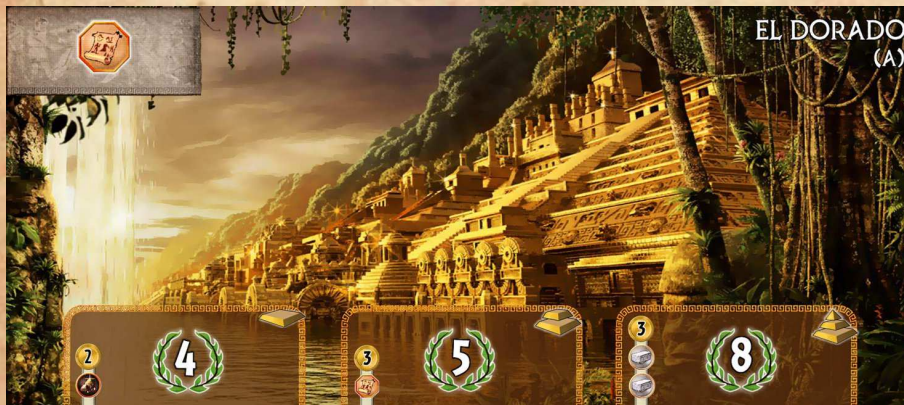
Eldorádó mitikus ország Dél-Amerikában, amelyet az európai konkvisztádorok és kalandorok a bennszülöttek elbeszélései szerint Dél-Amerika különböző részein, a mai kolumbiai hegyvidéken, továbbá az Amazonas és Orinoco közti vidéken, főképpen annak keleti részében, Guyana határain, az Ojapock forrása körül kerestek. Egy legenda szerint, egy Parime nevű tó partjain áll egy város, Manoa del Dorado, amelynek házait aranylemezek borítják, kövezete pedig drágakövekből áll; ide menekültek az inkák utódai, akik mindennap friss arannyal hintették be testüket és színaranyból készült palotában laktak.

(forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Cities (Városok) hivatalos kiegészítővel együtt játszható, vagy legalább az adósságjelzőkre szükségetek lesz hozzá!

(A)

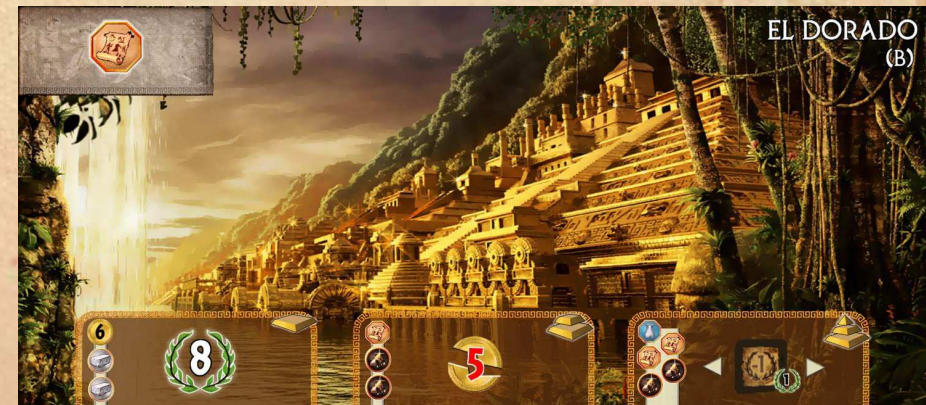
- 1. szint:** A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.
- 2. szint:** A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
- 3. szint:** A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz.



(B)

- 1. szint:** A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz.
- 2. szint:** Minden más játékosnak el kell dobnia 5-5 érmét. Aki nem tud, vagy nem akar ennyi érmét eldobni, annak 1-1 adósságjelzőt kell elvennie a közös készletből minden el nem dobott érme után.
- 3. szint:** A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, ahány (-1 győzelmi pontot érő) adósságjelzője van a bal oldali szomszédodnak ÉS a jobb oldali szomszédodnak összesen.

Pontosítás: értelemszerűen, ha az egyik szomszédodnak egy -5 győzelmi pontot érő adósságjelzője van, az után te 5 győzelmi pontot kapsz.



ANGKOR - Angorvat

Angkor, a khmer templomok ősi városa Kambodzsa szívében. A 9. században létrejött Khmer Királyság fővárosa volt 802–1432 között. A birodalom legnagyobb kiterjedése idején magában foglalta Csenla államot, a mai Kambodzsa síkságait, valamint a mai Laosz és Thaiföld jelentős részét és a hajdani Kokinkínát, a Mekong deltáját. Az Angkorvat (nyugaton: Angkor Wat) a legjelentősebb templomegyüttes Angkorban. (forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Cities (Városok) hivatalos kiegészítővel együtt játszható!

(A)

- 1. szint:** A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
- 2. szint:** MINDEN játékos kap 3-3 érmét a banktól (beleértve téged is). A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.
- 3. szint:** Az adott kör végén nézd át a dobott lapok kupacát, válassz ki közülük egyet, és építsd meg azt ingyen a városodban.



(B)

- 1. szint:** MINDEN játékos kap 2-2 érmét a banktól (beleértve téged is). A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
- 2. szint:** Az adott kör végén nézd át a dobott lapok kupacát, válassz ki közülük egyet, és építsd meg azt ingyen a városodban.
- 3. szint:** Lemásolhatod az egyik szomszédodnál lévő fekete városkártyát (úgy kell tekinteni, mintha a te városodban is megépült volna), VAGY a játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

Ha egy olyan fekete kártyát másolsz le, amelynek valamilyen azonnali hatása van (például érmét ad), az a lemásolás pillanatában ismét aktiválódik a te városodban.



CHICHÉN ITZÀ - El Castillo (a Kastély)

Chichén Itzá maja-tolték romváros Közép-Amerikában, a Yucatán-félsziget északi részén, Mexikóban. Az 500 körül épült maja várost a 10. században a Tulából kelet felé menekülő toltékok elfoglalták, majd a harci szövetségre lépő két nép katonai vezetői a maja-tolték birodalom fővárosává tették. Chichén Itzá legimpozánsabb épülete a spanyol hódítók által El Castillonak, azaz „Kastély”-nak elnevezett és Kukulkán tollas kígyóisten tiszteletére emelt piramistemplom. (forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Cities (Városok) és Leaders (Vezetők) hivatalos kiegészítőikkel együtt játszható!

(A)

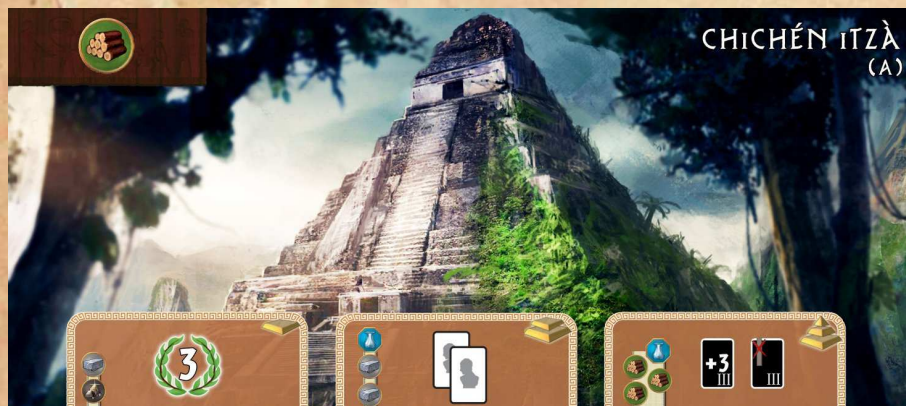
1. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

2. szint: Megduplázhatod az egyik már felfogadott vezetődet.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

Ha egy olyan vezetődet duplázod meg, amelynek valamilyen azonnali hatása van (például érmét ad), az a megduplázás pillanatában ismét aktiválódik a te városodban.

3. szint: Húzz 3 fekete városkártyát a félretett (játékban nem használt), III. koros városkártyák közül, válassz ki közülük egyet, és építsd meg azt ingyen a városodban. A másik 2 városkártyát tedd vissza a játék dobozába (ne a dobott lapok közé).



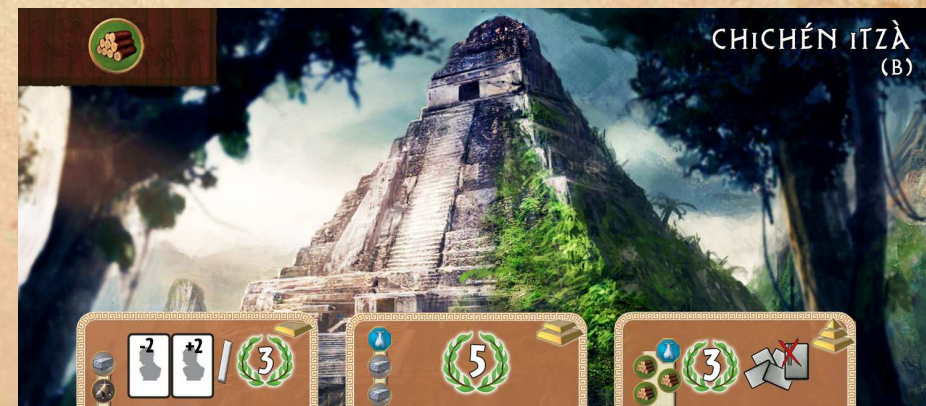
(B)

1. szint: Eldobhatod 2 fel nem fogadott vezetőkártyádat, hogy húzzhass helyettük 2 újat a dobozban lévő vezetőkártyák paklijából, VAGY a játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

2. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

3. szint: Az adott kör végén nézd át a dobott lapok kupacát, válassz ki közülük egyet, és építsd meg azt ingyen a városodban. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.



BEIJING - Tiltott Város

Peking (北京; Běijīng) a Kínai Népköztársaság fővárosa, négy tartományi jogú városának egyike. A pekingi Tiltott Város a Ming-dinasztiától a Csing-dinasztia végéig, csaknem ötszáz éven át szolgált a kínai császárok lakóhelyeként és a kínai birodalom ceremoniális és hatalmi központjaként. (forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Cities (Városok) hivatalos kiegészítővel együtt játszható!

(A)

1. szint: Húzz 3 fekete városkártyát a félretett (játékban nem használt), III. koros városkártyák közül, válassz ki közülük egyet, és építsd meg azt ingyen a városodban. A másik 2 városkártyát tedd vissza a játék dobozába (ne a dobott lapok közé).

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

3. szint: Húzz 3 lila céhkártyát a félretett (játékban nem használt) kártyák közül, válassz ki közülük egyet, és építsd meg azt ingyen a városodban. A másik 2 céhkártyát tedd vissza a játék dobozába (ne a dobott lapok közé).



(B)

1. szint: Ettől kezdve minden alkalommal, amikor megépítesz egy fekete városkártyát a városodban, 2-2 érmét kapsz a banktól.

2. szint: Kapsz 3 érmét a banktól. A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

3. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden fekete városkártyádért.



DELPHEs - a delphoi jósdá

Delphoi régészeti terület és modern város Görögországban. Az archaikus időkben a települést a világ közepének tartották és az Apollón tiszteletére emelt szentély-együttes az ókor legnépszerűbb jóshelye volt. Delphoiban található az Omphaloszt – „a világ köldökét” – és a marmariai tholoszt (azt a fényképek szakai által híressé vált kis kerek templomot, amelynek funkcióját a mai napig nem sikerült kideríteni). Itt, az Apollón-templom szívében (hesztia), égett az „isteni fény” – az az örökmécses, amelynek lángját Prométheusz az Olümposzról lopta az embereknek. (forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Leaders (Vezetők) hivatalos kiegészítővel együtt játszható!

(A)

1. szint: Kapsz 1 támadó pajzsot, VAGY kapsz a banktól 5 érmét.

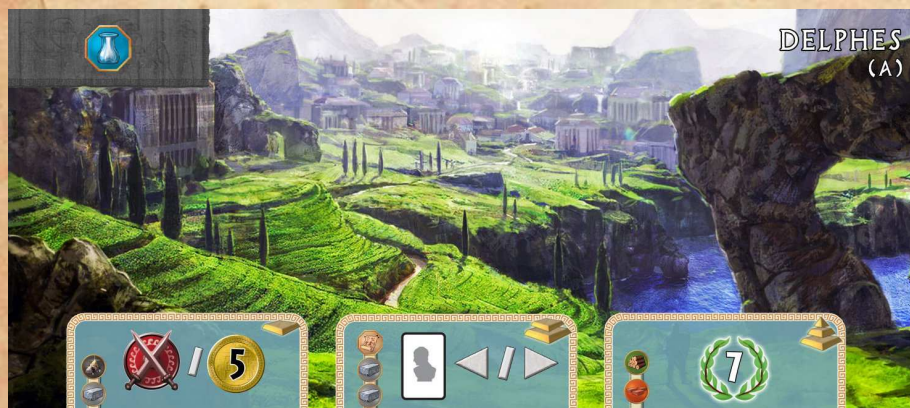
Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

2. szint: Lemásolhatod az egyik szomszédod már elfogadott hősét.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

Ha egy olyan vezetőt másolsz le, amelynek valamilyen azonnali hatása van (például érmét ad), az a lemásolás pillanatában ismét aktiválódik a te városodban.

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



(B)

1. szint: Kapsz 1 támadó pajzsot, VAGY kapsz a banktól 5 érmét.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

2. szint: Kapsz 1 szextáns tudományos szimbólumot, VAGY a játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

3. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.



RAPA NUI - a „rejtélyes” szobrok

A Húsvét-sziget (spanyolul Isla de Pascua, rapanui nyelven Rapa Nui) a Csendes-óceán délkeleti részén, Óceánia területén, a Baktérítőtől délre található sziget. Néprajzilag Polinézia része, nemzetközi jogilag Chile tartománya 1888 óta. A Húsvét-szigeten a kedvező éghajlati körülmények nem tették szükségessé a túl sok mezőgazdasági munkát, a hajóépítésnek a fák kipusztítása vetett véget, így a közösségi energiákat egyre inkább ezoterikus célok megvalósítására, a nagy kultikus szobrok kifaragására és felállítására fordították. (forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Cities (Városok) hivatalos kiegészítővel együtt játszható, vagy legalább a diplomáciajelzőkre szükségetek lesz hozzá!

(A)

1. szint: Ettől kezdve minden kor végén mind a 2 utolsó kártyádat megtarthatod, és egyenként végrehajthatsz mind a kettővel egy-egy megszokott akciót (megépítheted, beépítheted a csodádba, vagy eldobhatod 3 érméért cserébe).

Pontosítás: az erőforrásaid frissülnek a két kártyád között.

2. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

3. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.



(B)

1. szint: Minden körben egyszer vásárolhatsz egy tetszőleges erőforrást a banktól, 1 érméért cserébe.

Pontosítás: ezt az árat már nem csökkentheted a kereskedelmi kártyáiddal.

2. szint: Kapsz 2 pajzsot, VAGY kapsz egy diplomáciajelzőt.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

Mivel a diplomáciajelző miatt kimaradsz az adott kor végi katonai konfliktusból, a bal oldali szomszédod a jobb oldali szomszédoddal fog harcolni.

Ha van nálad egy diplomáciajelző, akkor is kihagyod a katonai konfliktust, ha amúgy katonailag erősebb lennél a szomszédjaidnál.

3. szint: A játék végén 9 győzelmi pontot kapsz.



PERSEPOLIS - a palota

Perszepolisz (پارسه), ma: Taht-e Dzsamsid (دیجمش تخت), vagyis Dzsamsid trónusa, romváros Iránban, Siráztól 65 km-re, északkeletre fekszik. Neve ógörög eredetű, jelentése: a perzsák városa. I. Dárajavaus perzsa király kezdte el építeni i. e. 515-ben, de még utódai sem tudták befejezni. I. e. 330-ban Nagy Sándor meghódította a várost, ekkor tűzvész áldozata lett. (forrás: Wikipédia)

(A)

1. szint: Kapsz 5 érmét a banktól, VAGY ettől kezdve minden alkalommal, amikor egy katonai (piros) kártyát építesz a városodban, kapsz a banktól 2-2 érmét.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

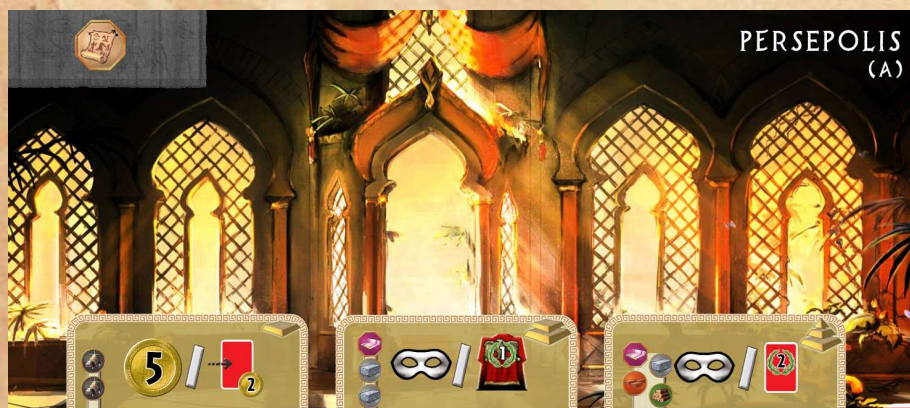
2. szint: Lemásolhatod bármelyik szomszédod egyik tudományos szimbólumát, VAGY a játék végén 1-1 extra győzelmi pontot kapsz minden katonai győzelemjelzőért.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

Az extra 1-1 győzelmi pontokat a győzelemjelzőkön lévő pontokon felül kapod meg.

3. szint: Lemásolhatod bármelyik szomszédod egyik tudományos szimbólumát, VAGY a játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden katonai (piros) kártyáért.

Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

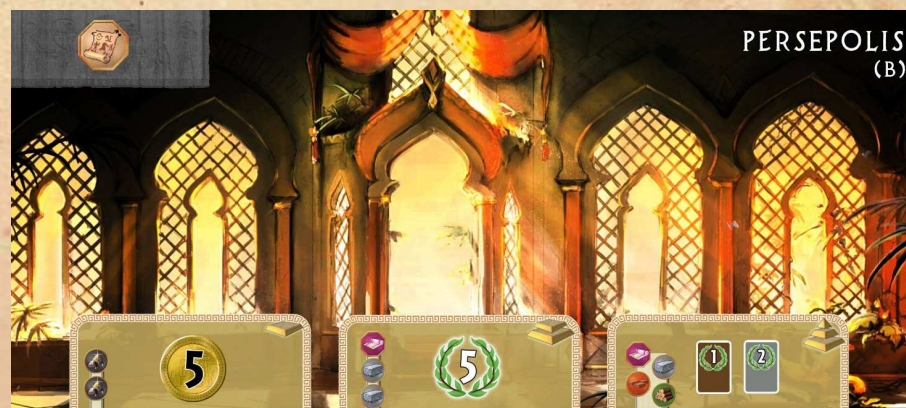


(B)

1. szint: Kapsz a banktól 5 érmét.

2. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

3. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden nyersanyagtermelő (barna) kártyáért, ÉS 2-2 győzelmi pontot kapsz minden kézműves terméket előállító (szürke) kártyáért.



PIRATES - a kalózsziget

A kalózkodás legrégebbi feljegyzett példái az un. tengeri népek támadásai az i. e. 13. században az égei civilizáció és a Földközi-tenger más népei ellen. A klasszikus antikvitás idején többek közt a turrének és a thrákok voltak ismertek kalózként. Lemnosz, amely sokáig ellenállt a görög befolyás növekedésének, a thrák kalózkodás fontos támaszpontja volt. Az i. e. 1. századra a mai Anatólia partjain kalózállamok sora alakult ki, fenyegetést jelentve a Római Birodalom kereskedelmére, ahogy a hírhedt illír kalózkodás is. (forrás: Wikipédia)

(A)

- 1. szint:** A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
- 2. szint:** Kapsz 2 támadó pajzsot.
- 3. szint:** A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden kereskedelmi (sárga) kártyádért.



(B)

- 1. szint:** A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
- 2. szint:** Kapsz a banktól 9 érmét.
- 3. szint:** A játék végén 1-1 extra győzelmi pontot kapsz minden 3 érméd után.

Pontosítás: ezeket az extra pontokat azon felül kapod, amiket alapból megkapsz a játék végén. Az ilyen hatások összeadódnak.



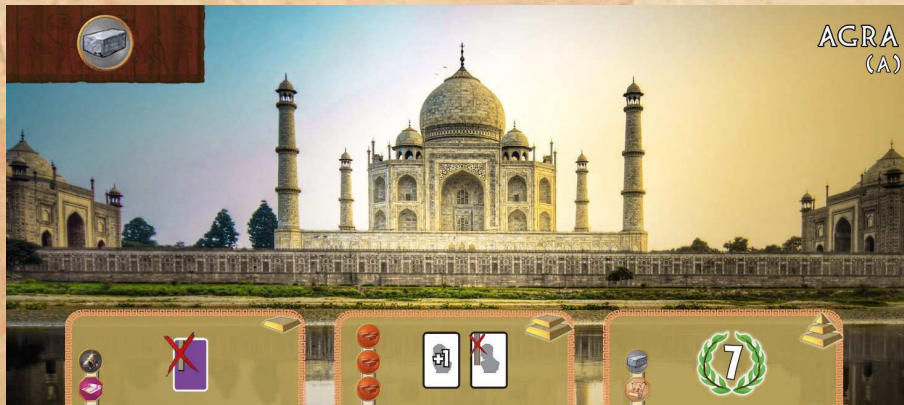
AGRA - a Tádzs Mahal

Agra város (Hindi: आगरा, Āgrā) a Jamuna folyó partján fekszik India Uttar Prades tagállamának nyugati részén. A leghíresebb látnivaló a Tádzs Mahal, amelyet a Sáh Dzsahán hitvese és saját maga számára mauzóleumnak építtetett. (forrás: Wikipédia)

Figyelem! Csak a Leaders (Vezetők) hivatalos kiegészítővel együtt játszható!

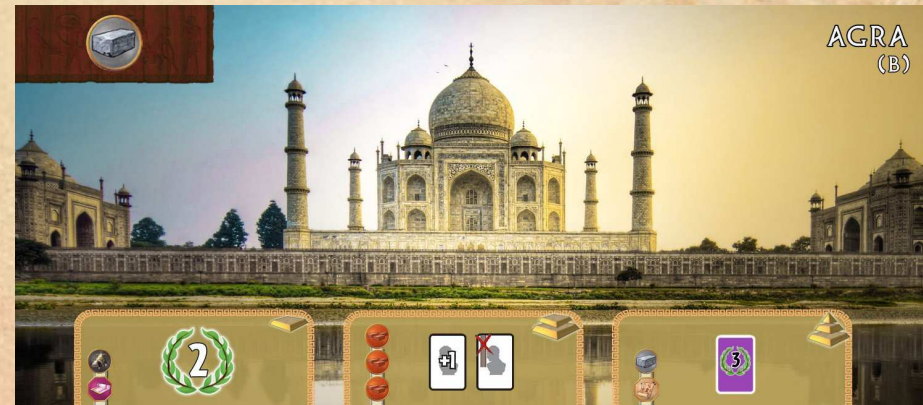
(A)

- 1. szint:** Ettől kezdve minden **lila** céhkártyádát ingyen építheted meg a városodban.
- 2. szint:** Azonnal húzz 1 vezetőkártyát a dobozban lévő pakliból. Ezután felfogadhatsz egy vezetőt ingyen.
- 3. szint:** A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.



(B)

- 1. szint:** A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.
- 2. szint:** Azonnal húzz 1 vezetőkártyát a dobozban lévő pakliból. Ezután felfogadhatsz egy vezetőt ingyen.
- 3. szint:** A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden **lila** céhkártyáért.

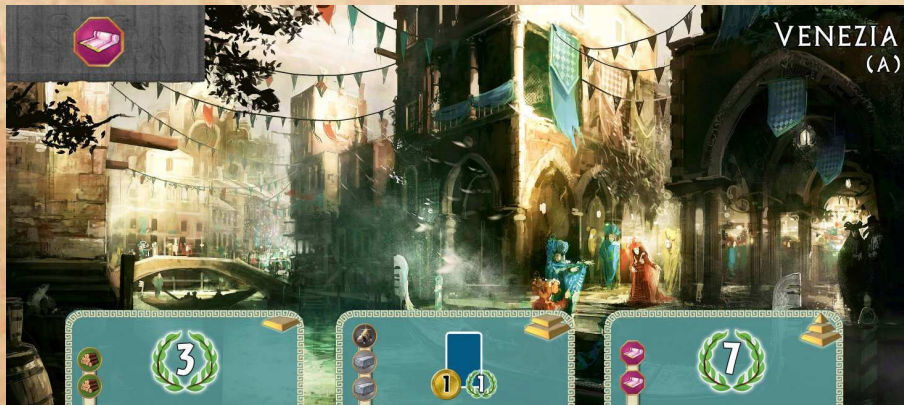


VENEZIA - a lagúnák

Venecia (olaszul Venezia, latinul: Venetiae) város Olaszországban, az észak-olaszországi Veneto régió, és az egykori Velencei Köztársaság és a Velencei patriarkátus székhelye. Az Adriai-tenger északi részén lévő mocsaras Velencei-lagúnában, 118 kisebb-nagyobb szigeten fekszik, két jelentős folyó, a Pó és a Piave torkolata között. (forrás: Wikipédia)

(A)

- 1. szint:** A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
- 2. szint:** Ettől kezdve minden alkalommal, amikor megépítesz egy civil (kék) kártyát a városodban, 1-1 érmét kapsz a banktól. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden civil (kék) kártyáért.
- 3. szint:** A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.



(B)

- 1. szint:** Kapsz 9 érmét a banktól. Mindkét szomszédod 2-2 érmét kap a banktól.
 - 2. szint:** A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 - 3. szint:** Lemásolhatod bármelyik szomszédod egyik civil (kék) kártyáját.
- Pontosítás: a döntést a csodaszint megépítésének pillanatában kell meghoznod.

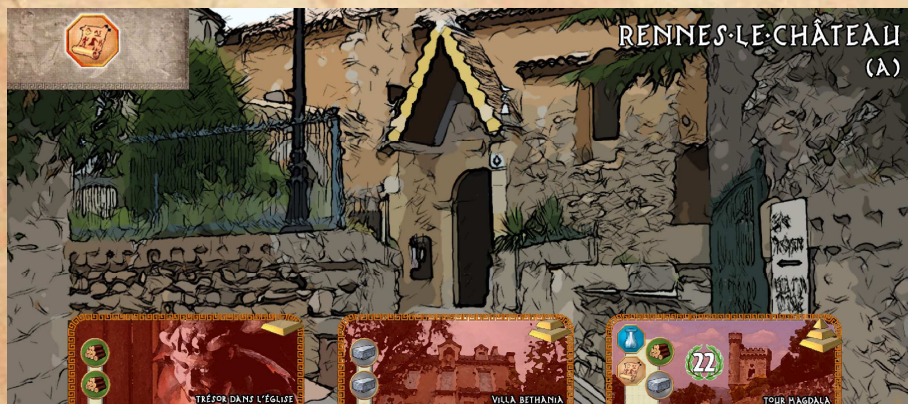


RENNES-LE-CHÂTEAU

1885-ben Béranger Saunière abbé felfedezett valamit Rennes-le-Château francia kisváros kissé romos templomában, ahol szolgálatot teljesített. A legenda szerint igen értékes kincsre bukkant! Szkeptikusan állsz mindehhez? Ez normális dolog. Mindazonáltal a fiatal pap nekiállt kissé furcsa módon helyreállítani a romos templomát úgy, hogy ehhez elviekben semmilyen anyagi támogatást nem kapott senkitől. A bejáratnál például helyt kapott egy ördögsozobor, mely egyben szenteltvíz-tartóként is funkcionált. A kereszt pedig fejjel lefelé került felszerelésre. Ha valaki megkeresi a templom egyetlen „M” betűvel kezdődő nevű szobrát (Mária Magdaléna, akinek a templomot eredetileg szentelték), és innen haladva összeolvassa a szentek szobrainak kezdőbetűit, a „GRAAL” szót kapja. Ezen kívül sok más furcsaságot is megfigyelhettek a látogatók. Például az abbé nem állt le a templom elkészülte után, hanem épített még egy hatalmas, fényűző villát, a Villa Béthanie-t, valamint egy merész tornyot is, a Magdala-tornyot. Minden általa épített dologban sorra felbukkan a 22-es szám (a torony lőrésai, a lépcsőfokok száma, a díszítések száma, stb.). Eddig még senki nem jött rá, hogy a rejtélyes abbé milyen üzenetet kívánt hagyni az utókornak. Egy kincs térképét talán? Arra várva, hogy valaki felfedezze? Egy olyan térségben, ahol a templomos lovagok és a katarok éltek hosszú évtizedekig, és hagytak maguk után megfejthetetlen nyomokat, ez a rejtély sem igazán meglepő! (Julien Fonck ismertetőjének fordítása)

(A)

1. szint: Semmi.
2. szint: Semmi.
3. szint: A játék végén 22 győzelmi pontot kapsz.



(B)

1. szint: Semmi.
2. szint: Semmi.
3. szint: Kapsz 22 érmét a banktól.



BUGARACH

Rennes-le-Château francia kisvárostól mindössze 10 kilométerre található a Bugarach-hegy. Ezt az impozáns helyet teljes egészében átítatja az ezotéria. A közelben élt két csillagász és matematikus, Jean-Baptiste Delambre és Pierre Méchain mérföldkőnek számított a metrikus rendszer kidolgozásában. A francia forradalom során azzal bízták meg őket, hogy egy olyan „egyetemes rendszert” hozzanak létre, amelyik „minden korban minden emberre egyaránt érvényesnek számít”, azaz amelyik nem függ az eléggé hektikusan mérhető hüvelyk, láb, könyök, és egyéb mértékektől, és amelyik az egész emberiség egyetlen igaz örökségévé válhat a Földön. Bugarach mégis inkább úgy vált ismertté, mint egy „földönkívüli csillaghajó hangára”. Az itt élők évek óta látomásokról, furcsa zajokról, különös érzésekről számolnak be... A legenda szerint a világ végén csak a Bugarach-hegység fog megmaradni. Úgyhogy remélem tudod, hová kell költözned hamarosan!? Biztos lehetsz benne, hogy ha megtörténik, több ezer túlélőre, katonai tankokra, és amolyan „harmadik típusú találkozásra” lehetsz errefele. (Julien Fonck ismertetőjének fordítása)

(A)

1. szint: Semmi.

2. szint: Semmi.

3. szint: **A világnak vége!** Az adott kör végén az aktuális kor azonnal véget ér. Minden kézben megmaradt karkártyát el kell dobni, le kell folytatni a katonai konfliktust, és egy új kor kezdődik (ha van még hátra kor).



(B)

„B” oldal? Milyen „B” oldal!? Hiszen épp most lett vége a világnak!

A fordító megjegyzése: a csodatábla második „B” oldalára érdemes a 10. oldalon található „Beijing” csodatábla második verziós „B” oldalát nyomtatni.



KÉSZÍTŐK

A 7Wonders játékot tervezte: **Antoine Bauza**
A csodatáblák grafikai kialakítása: **Benihime, DisForDefeat, Julien Fonck**

Illusztrátorok:

James Wolf Strehle, François Baranger,
Vicor-Lam-art, merlncz, Tyler Edlin "gamefan84",
jbrown67, ewkn, Geoffroy Thoorens "djahal",
pervandr, cheery-makaroon, Trey Ratcliff (fénykép).

A szabályok lektorálása:

Beleniel, Kahzerya, Steflelef, SylvainBelgium.

Tesztelők:

Beleniel, Kahzerya, Inwë, Steflelef,
Sarah, Anarion, Maya és Benihime ...

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Antoine Bauza-nak, a REPOS PROD-nak,
a feleségemnek, a testvéremnek, és a barátaimnak,
valamint minden bloggerek a Gus & Co.-tól.

LINKEK

Benihime 12 csodatáblájának francia nyelvű szabálykönyve:
<https://gusandco.net/wp-content/uploads/2013/04/rc3a8gles-benihime3.pdf>

Benihime 12 csodatáblája, kártyákkal:
<https://gusandco.net/wp-content/uploads/2013/04/impression-merveilles.pdf>

DisForDefeat 9 csodatáblájának francia nyelvű szabálykönyve:
<https://gusandco.net/wp-content/uploads/2013/09/rc3a8gles-wonders-by-disfordefeat.pdf>

DisForDefeat 9 csodatáblája:
<https://gusandco.net/wp-content/uploads/2013/09/wonders-by-disfordefeat-2.pdf>

Julien Fonck 1,5 csodatáblájának francia nyelvű szabálykönyve:
<https://gusandco.net/wp-content/uploads/2012/12/rlc-bugarach.pdf>

Julien Fonck 1,5 csodatáblája:
<https://gusandco.net/wp-content/uploads/2012/12/rlc-buga.pdf>

CSODATÁBLÁK ABC SORRENDENBEN

A fordító megjegyzése: a három, önkényesen összedolgozott rajongói kiegészítőben a fenti sorrendben követték egymást a csodatáblák, és semmi energiám nem volt ahhoz, hogy ezeket fordítás közben a 3 anyagból összeválogatva, már eleve ABC sorrendbe rendezzem. Hogy ne legyen teljesen használhatatlan e szabálykönyv fordítása, alább mellékelem a csodatáblák ABC sorrendben való felsorolását, és a megfelelő oldalszámra való hivatkozásait.

Agra (DisForDefeat).....	20.o.
Agrigento (Benihime).....	8.o.
Angkor (DisForDefeat).....	13.o.
Avalon (Benihime).....	9.o.
Beijing (Benihime).....	10.o.
Beijing (DisForDefeat).....	15.o.
Bugarach (Julien Fonck).....	23.o.
Chichén Itzá (DisForDefeat).....	14.o.
Ctésiphon (Benihime).....	1.o.
Damascus (Benihime).....	2.o.
Delphes (DisForDefeat).....	16.o.
El Dorado (Benihime).....	12.o.
Iram (Benihime).....	3.o.
Nisibis (Benihime).....	4.o.
Palmyra (Benihime).....	5.o.
Pásárgád (Benihime).....	6.o.
Persepolis (DisForDefeat).....	18.o.
Pirates (DisForDefeat).....	19.o.
Rapa Nui (DisForDefeat).....	17.o.
Rennes-la-Château (Julien Fonck).....	22.o.
Spahán (Benihime).....	7.o.
Shangri-La (Benihime).....	11.o.
Venezia (DisForDefeat).....	21.o.