



Scot Eaton

fordította:

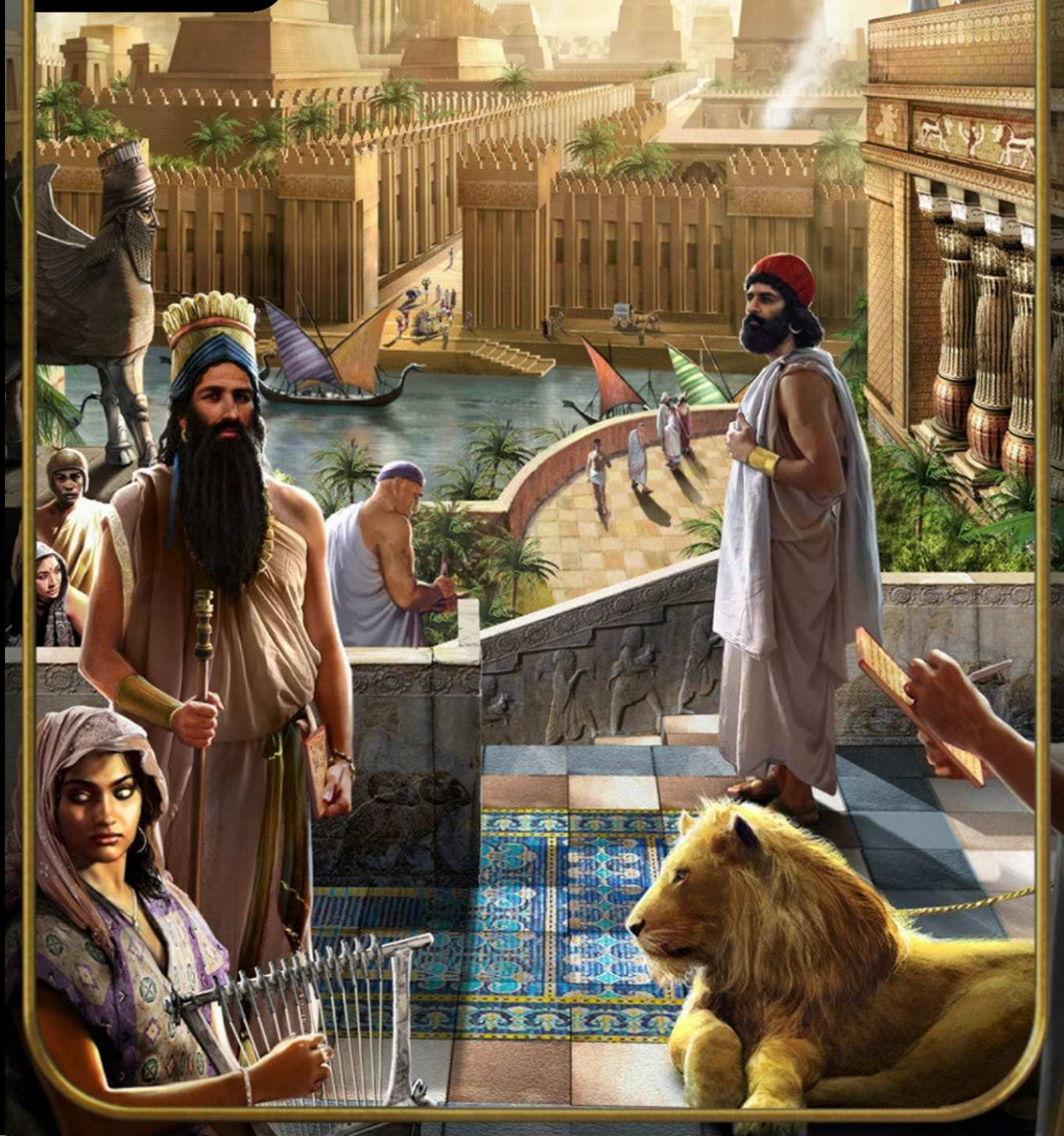
Beorn (2016)

7 WONDERS EMPIRES

A fan expansion of Antoine Bauza's 7 Wonders series

Rajongói kiegészítő Antoine Bauza 7 Wonders játéksorozatához.

SZABÁLYOK



7 WONDERS EMPIRES

„Tekints vissza a régmúltba, birodalmak felemelkedésére és bukására,
és ezzel ismerni fogod egyúttal a jövőt is.” - Marcus Aurelius

Készítette Scot Eaton

Antoine Bauza 7 Wonders játéksorozatának rajongói kiegészítőjeként,
Miguel Coimbra rajzai felhasználásával. Az alapjátékot és annak minden kiegészítőjét
a Repos Production engedélyével és jóvoltából használtuk fel (www.rprod.com).

Kérünk téged, hogy támogasd te is őket az alapjáték megvásárlásával!



Kreatív szaktanácsadók: Shima Tetsuo, Christopher Oliveira (messianic), Tom Hazel (Falantrius), and Kenneth Stuart (wizcreations).

Művészek: kérlek tekintsd meg a tervezői jegyzeteket! (ezeket a magyar fordítás nem tartalmazza - Beorn)

Játéktesztelők: Steph Hodge, Dan Nelson, "PuzzlingEnigma", "DiceGods" Alexsr, Alex Bonobo "Duguesclin", Joe Holme, David Perdue, Neil Baumgartner, Kristina Eaton, és még számtalan egyén, akik velünk játszottak!

Külön köszönet: Kristina Eatonnak, a feleségemnek, amiért biztosította számomra a szükséges időt, teret, és bátorított, hogy megvalósíthassam álmaim. Remélem, hogy egy napon mindannyian megismeritek azt a szeretetet és támogatást, amit csak egy házastárs tud nektek nyújtani, akit legfontosabb ajándékként kaphattok meg (mint ahogy ő is titeket)!

Ez egy ingyenes, rajongók által készített kiegészítő, mely az alapjáték iránt érzett szeretetből született.

Ha valaki eladásra kínálja fel neked, kérlek értesíts a Board Game Geeken keresztül!

Ez az utolsó, v2.1 szabályverzió, bár elképzelhető, hogy a mellékletként letölthető kártyák és csodák nyomtatási képei még frissülni fognak.

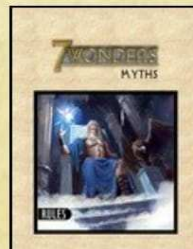
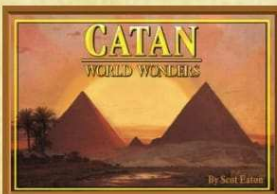
JÁTÉKTARTOZÉKOK

- 8 kétoldalas csodatábla és 1 kétoldalas nyolcszög tábla
- 8 győzelmi pont lapka (Yerushaláyim)
- 3 kétoldalas agressziójelző
- 24 kártya (8 csoda, 7 város, 4 vezető és 5 birodalom)
- ez a szabálykönyv

Az alábbiak is tetszhetnek neked:

Catan: Világcsodák
Scot Eaton játéka

Egy rajongói kiegészítő a Catan telepeseihez, amely csodákat ad a régiek világához. Építs csodákat a megfelelő nyersanyagokból, hogy élvezhesd azok képességeit!



7 Wonders: Myth
Shima Tetsuo játéka

Imádkozz a hatalmas istenekhez, hogy Koronként egyszer megszerezhesd az áldásukat! Légy óvatos, ne támaszkodj rájuk túl sokat, mert a hatalmuk elhalványíthatja a tiedet.

7 WONDERS EMPIRES

JÁTÉKMÓDOK

Ezzel a rajongói kiegészítővel 3 különböző módon is lehet játszani, és bármely variációban kibővítheti az alapjátékot. Remélem, hogy ezek a módok segítségével új lehetőségek és játéktípusok nyílnak meg előttetek! Egy új, nagyobb mélységű, stratégiai, kétjátékos mód (7 Csoda: Államok), egy új, a birodalmakra épülő, akár 8 személyes csapatjáték (7 Csoda: Birodalmak), egy új nyolcszög-alakú, speciális csodatábla (Jeruzsálem), valamint az új kártyák és csodatáblák, amikkel a 7 Wonders (7 Csoda) még tovább bővíthető.

AZ ALAPJÁTÉK ÖNÁLLÓ BŐVÍTÉSE

A 7 Wonders: Empires kiegészítő 8 új csodatábláját önállóan is használható az alapjátékban. Az új városok mindegyike valamilyen kiinduló nyersanyagot biztosít a számodra, a csodaszintjeit pedig a megszokott módon kell megépítened, hogy a bónusz képességeikhez hozzáférhess. Szabadon keverheted őket a 7 Wonders, a 7 Wonders: Leaders, a 7 Wonders: Cities, és a Wonder Pack csodatábláival. Ezeket az új csodatáblákat már megfelelően leteszteltük, és megbizonyosodtunk róla, hogy eléggé kiegyensúlyozottak a meglévőkhöz képest. A csodák leírásánál feltüntettük az egyes csodaszintek megépítésének feltételeit is. A legtöbb „B” oldalánál feltüntettük azt is, hogy csak a Leaders (Vezetők) és/vagy Cities (Városok) kiegészítőkkal együtt érdemes használni őket. Ugyan ezen oldalak is játszhatók az alapjátékban, de az igazi előnyük a feltüntetett kiegészítők használata mellett mutatkozik meg. Például az Alexandria II csodatábla „B” oldala tartalmaz egy kémálcot és egy bónuszt a tudományos sorozatra. Bár a megfelelő kiegészítők nélkül is adhat kiegyensúlyozott pontszámot a játék végén, még is úgy gondoljuk, hogy nincs igazán helye a Leaders és Cities kiegészítők nélküli alapjátékban, ahol nem használható ki ezeket a képességeket. Megjegyezzük, hogy minden új csodatábla „A” oldala (kivéve: Roma II, aminek a „B” oldala) minden további nélkül játszható a kiegészítők nélküli alapjátékkal is.

7 CSODA: ÁLLAMOK (7 WONDERS: STATES) - KÉTJÁTÉKOS MÓD

Külön köszönet Joe Holme és David Perdue uraknak, hogy létrehozták ezt a nagyszerű kétjátékos variációt!

Ebben az izgalmas kétjátékos módban mindkét játékos választ magának 1-1 államot, melyek mindegyike 2-2 város szövetségéből áll, amiket azután a három Kor alatt fejleszthet. Ezek közül néhányak hatalmas városállamok (mint például Babylon és Babylon II), mások szövetséget kötött, közeli nagyvárosok (mint például Olympia és Athéna). Ezek az államok azután egy összetett, egy-az-egy-elleni csatát vívnak egymással, ahol csak akkor végezhet az első helyen, ha már igazán profi módon ismered a 7 Csoda játékot. Megjegyzés: ezek az államok nagyon jól működhetnek egy tematikus 4, 6, vagy 8 személyes csapatjátékban is.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK:

Döntsétek el, hogy mely kiegészítővel akartok játszani, illetve hogy használjátok-e a Jeruzsálem módot, vagy nem! Keresd elő az alábbi 6 csodatábla kártyáját: Alexandria, Babylon, Roma, Gizah, Olympia, Ephesós és Rhódos, hogy ki tudjátok választani a saját államaitokat! Keverd meg ezeket a csodakártyákat képpel lefelé, és véletlenszerűen húzzatok belőle egyet-egyet magatoknak! Keresd elő a kihúzott csodád államához tartozó 2 csodatáblát, illetve Babylon és Ephesós esetén döntsétek el, hogy a 2-2 lehetségesből melyik legyen a második csodatáblátok! Döntsd el, hogy a csodáid „A”, vagy „B” oldalait fogod-e használni! Nem keverheted a csodáid oldalait, azaz vagy mindkettő „A”, vagy mindkettő „B” oldalával kell játszani, nem játszhat az egyik „A” és a másik „B” oldalával egyszerre! Néhány csodatábla esetén az alapjátékhoz adott kiegészítők, vagy azok hiánya befolyásolja, hogy a két csodatáblád melyik oldalát kell használnod. Ha egyáltalán nem használtok egyetlen hivatalos kiegészítőt sem, akkor általában a csodatáblák „A” oldalát kell használnotok. Ezután készítsétek elő a játékot úgy, mintha 4 játékos lenne (4 játékosra kell a Korpaklikát összeállítani, mind a 4 városnak külön-külön kell induló lapokat osztani, kezdőtököket adni, stb.) Az államok és csodatábláik:

Alexandria (Alexandria és Alexandria II)
Gizah (Gizah és Saqqara)
Rhódos (Halikarnassós és Rhodós)

Babylon (Babylon és Babylon II vagy Ninüe)
Olympia (Olympia és Athéna)

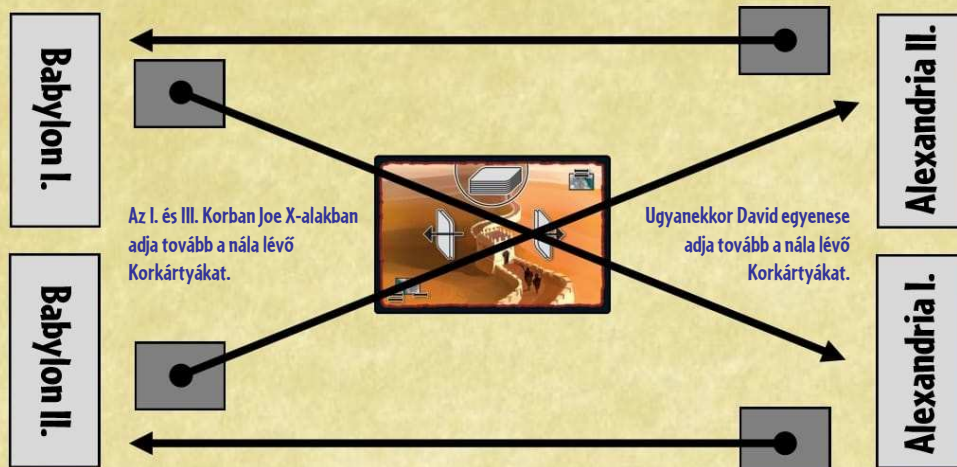
Roma (Roma és Roma II)
Ephesós (Ephesós és Byzantium vagy Pergamon)

JÁTÉKMENET:

A 7 Csoda: Államok módot nagyjából a Cities (Városok) kiegészítőben ismertetett csapatjáték szabályai szerint kell játszani. Az egyes eltérésekről az alábbiakban szólnunk. Kérjük olvasd el elsőként mindazt, ami Cities kiegészítőben a csapatjátékról szól! Ha nem rendelkezel ezzel a kiegészítővel, akkor a részletes szabályokat megtalálod a www.rprod.com oldalon.

Az egyik fő különbség az egyes államok katonai konfliktusainak kezelésében lesz. A normál csapatjáték szabályaihoz azzal a szomszédoddal, aki nem a csapattársad, kétszer kell harcolnod minden Kor végén. Ebben a módban viszont mind a két ellenséges várossal fogsz Koronként egyszer-számra harcolni, hiszen az immár rendelkezésre álló 4 csodatábla ezt lehetővé teszi. Amikor a csodatábládra egy diplomáciajelző kerül, akkor az adott Korban a városod teljesen kimarad a katonai konfliktusokból. Ha viszont egy agressziójelző kerül a csodatábládra, akkor mindkét ellenfeleddel kétszer fogsz az adott Kor végén harcolni. Mindkét esetben a csapattársad mind a két ellenfeleddel a normál szabályok szerint bonyolítja le a Kor végi katonai konfliktust, azaz a csapattársadat semmilyen módon nem érinti az, ha a te csodatábládra kerül diplomácia- vagy agressziójelző. Ha a csodatábládra békejelző kerül, mindkét ellenfeleddel maximum 1-1 katonai győzelemjelzőt szerezhet a csapattársad felett aratott esetleges győzelemmel, kettő helyett. Ha a csodatábládra egy diplomáciajelző kerül, az egyik ellenfeled csodatáblájára pedig egy agressziójelző (vagy viszont), akkor a két jelző kioltja egymás hatását, és egymás ellen normál módon harcoltok. A csodatábládon lévő jelző hatása ettől még a másik ellenfeleddel szemben normál módon működni fog. Bővebben lásd még az agressziójelző leírásánál!

A másik fő különbség abban rejlik, hogy az államok milyen sorrendben adják tovább egymásnak a náluk lévő Korkártyákat. Ahelyett, hogy a megszokott óramutató járásával megegyező / óramutató járásával ellentétes irányba egyszerűen tovább adnád a kártyáidat, az alábbi ábra szerint kell azokat továbbadni. Ezzel a módszerrel elérhető, hogy egy adott kártyacsomag sosem kerül kétszer egymás után ugyanahhoz a játékoshoz. Az átadási irányok nyomon követésére tedd az alapjáték 2 játékos módjánál használt határkártyát kettőtök közé úgy, hogy az egyikőtök felé mutasson a I. és III. Kor nyíla, a másikótök felé pedig a II. Kor nyíla! Az a játékos, aki felé az adott Kor nyíla mutat, mindig X-alakban adja tovább a nála lévő kártyákat, míg ellenfele a vele szemben lévő városnak (lásd az alábbi ábrát). Ha a Leaders (Vezetők) kiegészítőt is használjátok, az a játékos, aki felé a II. Kor mutat adja tovább X-alakban a vezetőkártyáit.



Pontozás: a Cities (Városok) kiegészítőben leírtak alapján történik (minden város külön-külön gyűjti a pontjait, az egy csapatban lévőket a játék végén összegezni kell).

7 CSODA: BIRODALMAK (7 WONDERS: EMPIRES)

I.e. 334: Nagy Sándor elkezdte meghódítani az ismert világot. Kevesebb mint 10 év alatt leigázta Kisáziát, Szíriát, Babilont, Perzsiát és Egyiptomot. Ekkor azonban Nagy Sándor váratlanul elhunyt, és hatalmas birodalmán tábornokai osztottak. Mivel egykori tábornokait és azok utódait lekötötték a saját határaik védelmében folytatott háborúskodások, egy új birodalom emelkedhetett fel nyugaton. A Római Köztársaság szép lassan meghódította Karthágót és Szirakúzákat, és lassan elkezdett szemezgetni Nagy Sándor egykori hódításainak maradványaival. Idővel a hatalmas Római Birodalommá nőtte ki magát. De miért ne játszhatnátok le a történelmet egy kicsit másképpen?

A 7 Csoda: Birodalmak módot a játékban szerzett tapasztalataink alapján terveztük meg. Épp ezért nyugodtan együtt játszható mind a 7 Wonders alapjátékkal, mind a 7 Wonders: Leaders, illetve a 7 Wonders: Cities kiegészítővel is, tetszőleges kombinációban. Az Abu Simbel csodatáblát a Wonder Pack kiegészítőben találod meg. Az eljövendő kiegészítőkben még biztosan lesznek olyan újabb csodatáblák, melyek szintén hozzáadhatók lesznek majd az egyes birodalmakhoz. Kérlek ellenőrizd majd, hogy a kiegészítőnek nem került-e fel újabb szabályvariánsa!

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK:

A 7 Csoda: Birodalmak kiegészítőt kizárólag csapatjátékban lehet használni, játékos párokkal. Állítsd össze a megfelelő Korpaklikát a játékosok számától függően, hozzáteve a megfelelő céhkártyákat és városkártyákat! Ne hajsátok végre a vezetők kiválasztását (Leaders kiegészítő - vezető fázis)! A különböző birodalmak játékosai által használható vezetőket a birodalomkártyák határozzák meg, így nem kell őket véletlenszerűen kiválasztani.

Válasszon minden páros magának egy-egy birodalmat! Keverd meg az 5 birodalomkártyát képpel lefelé, és minden páros húzzon magának egyet-egyet! A birodalmak a következők: **Róma** (Róma), **Macedonia** (Makedónia), **Thrace** (Trákia), **Persia** (Perzsia) és **Egyiptom** (Egyiptom). Minden birodalomkártyán több város neve is szerepel. A partnereddel együtt válasszatok magatoknak a kártyán szereplő városok közül egyet-egyet, és vegyétek el a választott csodatábláitokat! Döntsetek el, hogy a választott csodatábláitok melyik oldalát akarjátok használni! Nincs megkötés az oldalak kiválasztása esetén (tetszőlegesen választhattok mindketten „A”, mindketten „B”, vagy vegyesen „A” és „B” oldalakat), bár a 7 Csoda: Államok módnál leírtakat érdemes betartani.

Például: Scot és Kristina a Thrace birodalomkártyát húzta. A kártyán a következő városok szerepelnek: Byzantium, Ephesós, Halikarnassós és Pergamon. Scot úgy dönt, hogy Ephesós „B” oldalával akar játszani, Kristina pedig Byzantium „A” oldalát választja.

JÁTÉK MENET:

A szabályok a 7 Wonders: Cities (7 Csoda: Városok) kiegészítő csapatjáték szabályait követik, azzal az eltéréssel, hogy nincs vezetőválasztás. Ehelyett az adott birodalomkártyán szerepelnek a birodalomhoz tartozó vezetők is, amiket a páros tagjai szabadon szétosztanak egymás között. Ha valaki Róma B oldalával játszik, akkor ki kell választani 4 extra vezetőt is véletlenszerűen, egy használaton kívüli birodalomkártyáról. Természetesen minden Korban továbbra is csak 1-1 vezetőkártya játszható ki a toborzás fázisban, a megmaradtakat a III. Kor végén vissza kell tenni a játék dobozába!

Például: a Thrace birodalomkártyán a következő vezetők szerepelnek: Bilkis, Croesus, Justinian, Hiram, Pythagoras, Midas, Sappho, Solomon és Zenobia. A játékosok kikeresik ezeket a vezetőkártyákat, majd közös megegyezéssel elosztják azokat egymás között. Kristina megkapja Bilkis, Justinian, Sappho és Zenobia kártyáit, a többi pedig Scot-hoz kerül. Bár Scot az I. Kor toborzási fázisában 5 vezető közül választhat, ugyanúgy csak 3 vezetőt tud majd kijátszani a Korok alatt.

Pontozás: a Cities (Városok) kiegészítőben leírtak alapján történik (minden város külön-külön gyűjti a pontjait, az egy birodalomban lévőket a játék végén összegezni kell).

A JERUZSÁLEMI SALAMON TEMPLOM (YERUSHALÁYIM)



A Salamon Templom egy olyan speciális csodatábla, amely mind az alapjátékkal, mind bármelyik kiegészítővel együtt játszható még akkor is, ha amúgy a birodalomkártyák nincsenek a játékban. Ez egy új lehetőség, amivel nyersanyagokra tehetsz szert, illetve érméket és győzelmi pontokat szerezhetsz a különböző nyersanyagkártyáid és kereskedelmi forrásaid segítségével.

A játék előkészületei során válasszátok ki, hogy Jeruzsálem „A”, vagy „B” oldalát akarjátok-e használni, majd tegyétek a speciális nyolcszög-alakú csodatáblát az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje azt! Ha a „B” oldalát választottátok, akkor a játékos számtól függően tegyél 1-1 (2-5 játékos), vagy 2-2 (6-8 játékos) győzelmi pont lapkát a tábla megfelelő mezőire (lásd alább)!

VÁSÁRLÁS JERUZSÁLEM PIACA SEGÍTSÉGÉVEL:

Ha Jeruzsálem csodatáblája játékban van (oldaltól függetlenül), bármely játékos vásárolhat bármelyik társának **barna**, vagy **szürke** kártyáin (illetve a csodatábláján) lévő nyersanyagaiból, ha meg tudja fizetni az árát. Minden egyes nyersanyag ára: 1 érme + a vám. A vám annyi érmét jelent, amekkora távolságra ül tőled az a játékos, akinek a nyersanyagát meg akarod vásárolni (akár az óramutató járásával megegyező, akár azzal ellentétes irányba - amerre közelebb van tőled). Így a közvetlen szomszédjaidtól 2-2 érméért vehetsz meg bármilyen nyersanyagot (1 érme + 1 érme a vám), az egyel messzebb ülő játékosoktól 3 érméért (1 érme + 2 érme a vám), stb. 8 játékos esetén

így az ár maximum 5 érme lehet (1 érme + 4 érme a vám). Ha a jeruzsálemi piacot akarod használni nyersanyag vásárlásra, akkor a vámért kifizetett érmék a bankba kerülnek, és nem a másik játékoshoz! A vámon felüli 1 érme alap vételárat a játékos társadnak fizetned ki. A **sárga** és **fekete** kártyák, melyek a vásárlások költségeit csökkentik, ugyanúgy működnek, a megfelelő irányokba. Ezek a költségszökkentések elsőként mindig a vámot csökkentik, és ha már azon nem tudnak mit tovább csökkenteni, akkor csökkentik a játékos társadnak kifizetendő 1 érmét nullára. Ha nem akarod a jeruzsálemi piacot használni, akkor a normál szabályok szerint vehetsz nyersanyagokat a közvetlen szomszédjaidtól is (ez csak néhány speciális esetben lehet számodra előnyösebb).

JERUZSÁLEM CSODAKÉPESÉGEI:

Jeruzsálem csodatáblájának 4 (sárga) alapképessége megegyezik mind a két oldalán, és már a játék kezdetén is aktív. Minden játékos élvezheti ezek előnyeit.

Észak: a játékosok használhatják nyersanyag vásárlásra Jeruzsálem piacát is (lásd fent).

Kelet: ha egy kézműves terméket biztosító **szürke** kártyát építesz meg a városodban, azonnal kapsz 2 érmét a banktól.

Dél: megépíthetsz egyforma nevű **barna**, vagy **szürke** kártyákat is a városodban (lehet pl. 2 szövészeked).

Nyugat: ha egy nyersanyagot biztosító **barna** kártyát építesz meg a városodban, azonnal kapsz 2 érmét a banktól.

A másik 4-4 csodaképesség eltér attól függően, hogy Jeruzsálem csodatáblájának „A”, vagy „B” oldalát használjátok (lásd az alábbi 2 fejezetet).

JERUZSÁLEM „A” OLDALÁNAK CSODAKÉPESÉGEI:

A 4 sárga képességen kívüli (barna) csodaképességeket ugyanúgy kell aktiválni, ahogy a saját csodád képességeidet is aktiválsz azzal a különbséggel, hogy ezt bármelyikőtök megteheti. Bármelyik játékos választhatja azt az akciólehetőséget, hogy a körében egy kezében lévő kártyáját képpel lefelé a Jeruzsálem csodatáblája egyik tetszőleges, még nem aktivált barna mezője alá csúsztatja. Ha egyszerre 2, vagy több játékos szeretné ugyanazt a csodaképességet aktiválni, akkor mindnyájuknak el kell dobniuk az erre kijelölt kártyáikat, és fájdalomdíjként 2-2 érmét kapnak a banktól. Minden egyes aktivált csodaképesség további győzelmi pontokat biztosít minden játékosnak a játék végén, akik teljesítik addigra a megadott feltételeket (tehát nem csak annak, aki aktiválta a képességet). A győzelmi pontokat a városodba beépített összes kártyádon (**barna**, **szürke**, **sárga** és **fekete**), illetve a csodatáblán lévő nyersanyag szimbólumok után kaphatsz. Az egyes feltételeket egymás után kell megvizsgálnod, mivel az egyes szimbólumaid több sorozatba is beletartozhatnak. Azon kártyáid szimbólumait, amelyek többféle és/vagy választható nyersanyagot adnak, akár több különböző sorba is beszámíthatod. Az így kapott győzelmi pontokat egyszerűen add hozzá a csodádért kapott pontokhoz!

Északnyugat: 4-4 győzelmi pontot kapsz minden 3 egyforma nyersanyag szimbólumodért (3 agyag, 3 érc, 3 kő, vagy 3 fa). **Például 6 agyag szimbólumért 8 pontot.**

Északkelet: 5-5 győzelmi pontot kapsz minden 2 egyforma kézműves termék szimbólumodért (2 üveg, 2 szövet, vagy 2 papirusz).

Délkelet: 7-7 győzelmi pontot kapsz minden 3 különböző kézműves termék szimbólumodért (1-1 üveg, szövet és papirusz).

Délnyugat: 6-6 győzelmi pontot kapsz minden 4 különböző nyersanyag szimbólumodért (1-1 agyag, érc, kő és fa).

JERUZSÁLEM „B” OLDALÁNAK CSODAKÉPESÉGEI:

A „B” oldal sárga képességeken kívüli (barna) csodaképességeket nem kell lefelé fordított kártyákkal aktiválni. Ehelyett a játék kezdetén el kell helyezni a győzelmi pont lapkákat a megfelelő mezőkön. Ha 2-5 játékos játszik, akkor minden mezőpárból csak a „2+” feliratúra kerül lapka, ha 6-8 játékos játszik, akkor a „6+” feliratúra is kerül egy-egy ugyanolyan. A fenti sorrendben haladva, az északnyugati barna mezőre (vagy mezőpárra) kerül a 3 győzelmi pontot érő lapka, az északkeletre a 4, a délkeletre az 6, és a délnyugatra az 5 győzelmi pontot érő lapka (vagy lapkapár).

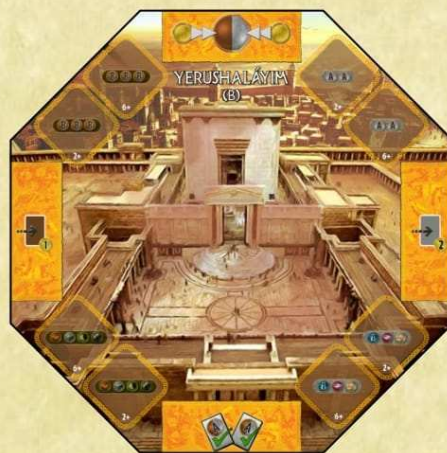
Amint a játék során bármikor egy játékos elsőként teljesíti az adott csodaoldal feltételeit, azaz összegyűjti a szükséges számú nyersanyag-, vagy kézműves szimbólumot, azonnal megkapja az első megfelelő győzelmi pont lapkát. 6-8 játékos esetén amikor a második játékos szintén összegyűjti a szükséges mennyiségű szimbólumot (vagy ugyanaz a játékos még egyszer teljesíti a megadott feltételt) elveszi a másik lapkát. A feltételek azonosak az „A” oldalnál leírtakkal:

Északnyugat: 3 egyforma nyersanyag szimbólum (3 agyag, 3 érc, 3 kő, vagy 3 fa) - 3 Gyp.

Északkelet: 2 egyforma kézműves termék szimbólum (2 üveg, 2 szövet, vagy 2 papirusz) - 4 Gyp.

Délkelet: 3 különböző kézműves termék szimbólum (1-1 üveg, szövet és papirusz) - 6 Gyp.

Délnyugat: 4 különböző nyersanyag szimbólum (1-1 agyag, érc, kő és fa) - 5 Gyp.





AZ AGRESSZIÓJELZŐ

Az agressziójelző az egyik legfontosabb újítás a 7 Csoda: Birodalmak kiegészítőben. Az agressziójelző a diplomáciajelző ellentettje. **Ezt a jelzőt csak akkor lehet használni, ha a 7 Wonders: Cities (7 Csoda: Városok) kiegészítővel is játszotok.**

Amikor bármilyen forrásból egy agresszió szimbólumot tartalmazó kártyát építesz be a városodba, azonnal vegyél el a közös készletből egy agressziójelzőt, és tedd a csodatábládra! Be is kell jelentened a játékostársaidnak, hogy egy ilyen jelzőre tettél szert. Ha 2 agressziójelzőre is szert teszel egy időben, az egyiket félre teheted a következő Kor katonai konfliktusára, akárcsak a diplomáciajelződet. **Ha van a csodatábládon egy agressziójelző, akkor a következő katonai konfliktusban minden egyes ellenfeledet kétszer kell megtámadnod (akár előnyös ez a számodra, akár nem), így összesen akár 4 csatát is vívhatsz egy Kor végén, és akár 4 katonai győzelmi jelzőt is begyűjthetsz jutalmul (természetesen egy erősebb ellenfeledet megtámadva ilyenkor 2 vereségjelzőt kapsz).** Ha az ellenfeled egy diplomáciajelzőt tett a csodatáblájára (vagy viszont), a két jelző semlegesíti egymást, és a normál szabályok szerint kell harcolnotok egymással. Ha valamelyiketeknek egynél több agresszió-, vagy diplomáciajelzője van, akkor felhasználhat egy második jelzőt is, amivel semlegesítheti ellenfele jelzőjét (például ha 2 agressziójelzőt használsz fel egy diplomáciajelzőt nyert ellenfeleddel szemben, akkor kétszer támadhatod őt meg). A felhasznált jelzőket az adott Kor végén el kell dobni. Minden olyan ellenfeled ellen, akinek nincs ellentétes hatású jelzője, a csodádon lévő agressziójelző, vagy diplomáciajelző normál módon kifejti a hatását.

Csapatjáték esetén egy agressziójelzővel mind a két ellenséges várost kétszer támadod meg.

AZ ÚJ VÁROS- ÉS VEZETŐKÁRTYÁK ISMERTETÉSE

MONEYLENDERS (UZZORÁŠOK)



Attól kezdve, hogy ez a kártya játékba került, 1-1 érmét kapsz a banktól minden alkalommal, amikor bárki nyersanyagot vásárol tőled.

HERMITAGE (REMETELAK)



A játék végén megduplázható a városodban lévő egyik tudományos szimbólumodat.

SABOTEUR (SZABOTŐR), CORSAIRS (KALÓZ), INVASION (INVÁZIÓ), CYRUS



Mindegyik kártya 1-1 agressziójelzőt ad neked.

Cyrus: perzsa császár, aki Media, Lydia és Babylon meghódítása után megalapította az Óperzsa Birodalmat.

MEMORIAL GARDEN (EMLÉKPARK) - LEADERS VERZIÓ



Abban a pillanatban, amikor ez a kártya játékba kerül, válaszd ki az egyik felfogadott vezetődet és tedd a kártyáját képpel lefelé fordítva e kártya alá! Ettől kezdve már nem kapod meg a vezető által biztosított előnyöket. A játék végén az ide tett vezetőid költségének kétszeresét kapod meg győzelmi pontokban.

DINOCRATES



Minden 3-as sorozatból álló lánc-kártyád 4-4 győzelmi pontot ér a játék végén.

Dinocrates igen népszerű várostervező volt, aki elkészítette Alexandria terveit, megjavította Efesusban Artemis templomát, illetve egy olyan csodát is tervezett, amely soha nem valósult meg.

MEMORIAL GARDEN (EMLÉKPARK) - LEADERS NÉLKÜLI VERZIÓ



Ezt a kártyát használjátok, ha nem játszotok a 7 Wonders: Leaders kiegészítővel.

Abban a pillanatban, amikor ez a kártya játékba kerül, nézd végig az eldobott lapokat, válassz közülük kettőt, majd építsd meg őket ingyen a városodban!

XERXES



Innentől kezdve 2 érmét kapsz a banktól minden alkalommal, amikor egy civil (**kék**) épületet építesz fel a városodban.

Xerxes perzsa császár fejezte be Susat és Persepolist.

CRASSUS



Innentől kezdve 2 érmét kapsz a banktól minden alkalommal, amikor egy katonai (**piros**) épületet építesz fel a városodban.

Caesar legközelebbi szövetségese, aki annak katonai kalandja következtében lett a történelem leggazdagabb rómaija.

AZ ÚJ CSODÁK ISMERTETÉSE

A RÓMAI PANTHEON (ROMA II)



„A” oldal - csak a Cities (Városok) kiegészítővel együtt

Kezdő képesség: minden Korban ingyen felépíthetsz egy (fekete) városkártyát.

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

II. szint: azonnal kapsz egy diplomáciajelzőt, vagy egy agressziójelzőt.

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

„B” oldal - alapjátékkal együtt is használható, de legjobb a Cities (Városok) kiegészítővel együtt

Kezdő képesség: amikor érmét kapsz a banktól, másfélszer annyi érmét kapsz (felfelé kerekítve). Ez nem vonatkozik a játék elején, illetve a kártyadobásért cserébe kapott érmékre.

I. szint: a játék végén 2 győzelmi pontot kapsz. Ettől kezdve immunis vagy minden olyan hatásra, amitől érmét vesztenél.

II. szint: a játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

III. szint: a játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden 3 aranyad után (a 3-on felüli maradék nem számít).



AZ ISTÁR-KAPU ÉS BABILON FALAI (BABYLON II)



„A” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: kő.

I. szint: a megépülésétől kezdve minden vereségjelződ 1-1 pajzs szimbólumnak számít a katonai konfliktusokban.

II. szint: a játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

III. szint: a játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden 2 pajzsszimbólumod után. Ebbe nem tartoznak bele az I. szint képességével pajzssá átalakított vereségjelzőid.

„B” oldal - csak a Cities (Városok) kiegészítővel együtt

Kezdő nyersanyag: kő.

I-II. szint: kapsz egy agressziójelzőt.

Mint a diplomáciajelző esetén, itt is be kell jelentened, hogy az adott Korban agressziójelzőhöz jutottál.



AZ ALEXANDRIAI KÖNYVTÁR (ALEXANDRIA II)



„A” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: papirusz.

I. szint: körönként egy tetszőleges kézműves terméket biztosít neked (üveg, szövet, vagy papirusz).

II. szint: a játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

III. szint: innentől kezdve 1 érmét kapsz a banktól minden alkalommal, amikor egy tudományos (zöld) épületet építesz fel a városodban. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden tudományos (zöld) épületed után.

„B” oldal - alapjátékkal együtt is használható, de legjobb a Cities (Városok) és a Leaders (Vezetők) kiegészítőikkel együtt

Kezdő nyersanyag: papirusz.

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

II. szint: a játék végén a maszk szimbólum egy bármilyen tudományos szimbólum lehet, ami a szomszédos 2 városban található.

III. szint: a játék végén 4-4 győzelmi pontot kapsz minden 3 különböző tudományos szimbólumod után (azaz minden sorozatod 7 Gyp helyett 11 Gyp-t fog érni).



AZ ATHÉNI AKROPOLISZ (ATHÉNAI)



„A” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: üveg.

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

II. szint: a játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

III. szint: a játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden **kék-sárga-piros** Korkártya sorozatodért.

„B” oldal - csak a Cities (Városok) és a Leaders (Vezetők) kiegészítőikkel együtt

Kezdő nyersanyag: üveg.

Az I. szint a középső, ezt kell elsőként megépítened. Két II. szinttel rendelkezik, melyeket tetszőleges sorrendben építhetsz meg.

I. szint: az utolsó Korkártyát is kijátszhatod, nem kell eldobnod: felépítheted a költsége megfizetése után, beépítheted a csodádba, vagy eldobhatod 3 érmeért.

IIa. szint: a játék végén 5-5 győzelmi pontot kapsz minden **céh (lila)**, vezető és város (fekete) Korkártya sorozatodért.

IIb. szint: a játék végén 6-6 győzelmi pontot kapsz minden komplett Korkártya sorozatodért (1-1 **barna**, **szürke**, **kék**, **sárga**, **piros** és **zöld** korkártya).



A SZENNAHÉRIB PALOTA NINIVÉBEN (NINÜE)



„A” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: szövet.

I. szint: minden körödben a városod által termet 2 azonos nyersanyagért cserébe 1 tetszőleges más nyersanyagot kaphatsz.

II. szint: a játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

III. szint: a játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden a városodban felépített olyan színű Korkártyáért, amelyen színű képpel lefelé fordított lappal ezt a csodaszintedet megépítetted.

„B” oldal - csak a Cities (Városok) kiegészítővel együtt

Kezdő nyersanyag: szövet.

I-II-III. szint: húzz egyet véletlenszerűen az adott Kor városkártyáiból, amiket nem tettetek bele a Korpakliba a játék előkészítése során (azaz amelyek a játék dobozában maradtak). A felhúzott városkártyát ingyen megépítheted.



AZ APADANA PALOTA PERSEPOLISBAN (PÁRSAPURA)



„B” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: érc.

I. szint: minden körben kaphatsz egy olyan nyersanyagot, amelyet a városod NEM termel.

II. szint: a játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

III. szint: a játék végén 4-4 győzelmi pontot kapsz minden 3-as sorozatból álló lánc-kártyád után.

„A” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: érc.

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

II. szint: a játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden 2-es sorozatból álló lánc-kártyád után. Minden lánc-ágat csak egyszer vehetsz figyelembe.

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



A MONUMENTÁLIS PERGAMON-OLTÁR (PERGAMON)



„B” oldal - alapjátékkal együtt is használható, de legjobb a Leaders (Vezetők) kiegészítővel együtt

Kezdő nyersanyag: fa.

I. szint: a játék végén 5 mínusz a győzelmi pont jelzőid darabszáma győzelmi pontot kapsz (a vereségjelző nem győzelmi pont jelző).

II. szint: a vereségjelzőidet azok a szomszédos városok kapják meg helyetted, akik legyőztek.

III. szint: a játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz mindkét szomszédodnál lévő győzelmi pont jelző után.

„A” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: fa.

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

II. szint: a játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden vereségjelzőért (azaz így a vereségjelzőid -1 győzelmi pont helyett +1 győzelmi pontot érnek neked).

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



A SZAKKARAI LÉPCSŐZETES DZSÓSZER-PIRAMIS (SAQQARA)



„B” oldal - a Leaders (Vezetők) kiegészítővel együtt

Kezdő nyersanyag: agyag.

I. szint: körönként egyszer vehetsz a banktól 1 tetszőleges nyersanyagot 1 érmeért cserébe.

II. szint: amint ezt a csodaszintet megépíted, minden játékosársadnak el kell dobnia egy még fel nem fogadott vezetőnkártyáját. Válassz közülük egyet, és toborozd őt a saját városodba ingyen. Ezzel a vezetővel együtt 3-nál több vezető is lehet a III. Kor végére.

„A” oldal - alapjátékkal együtt is használható

Kezdő nyersanyag: agyag.

I. szint: minden körben kapsz még egyet egy olyan nyersanyagból, amit a városod már megtermel.

II. szint: minden Körben egyszer dönthetsz úgy, hogy megtartod még egy körig a kezeden lévő Korkártyákat. A többi játékos normál módon továbbadja a nála lévő kártyákat (csak éppen téged kihagynak).

III. szint: a játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden (lila) céhkártyáért.

