



ÖSSZES HIVATALOS ÉS (A LEGTÖBB) RAJONGÓI CSODATÁBLA

by Beorn (2017)

ABU SIMBEL (Wonder Pack)

Kezdeti erőforrás: 1 papirusz.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 - III. szint: Amikor ezt a csodaszintet megépíted, **temesd el** az egyik vezetődet: válaszd ki egy már kijátszott vezetőkérdőírod, és képpel lefelé tedd a csodatáblád jobb oldalán lévő szarkofág alá. Ettől kezdve a vezetőid képessége nem érvényesül. A játék végén **KÉTSZER** annyi győzelmi pontot kapsz, mint ahány érme a vezetőkérdőírod ára. (A fordító megjegyzése: a csak „A” betűvel megjelölt költséget számold 3 érmenek.) Például: ha egy 5 érmebe kerülő vezetődet temeted el, akkor a játék végén 10 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Ugyanaz, mint az „A” oldal III. szintje.
 - II. szint: Ugyanaz, mint az „A” oldal III. szintje.

AGBÁTANA (Collection)

Kezdeti csodaképesség: minden korban egyszer átfordíthatod a csodatáblád a másik oldalára. Ha már megépítettél egy vagy több csodaszintet, azok az átfordítás után is megmaradnak, így a másik oldal szintképességeit tudod majd használni.

- A**
- I. szint: Minden körben vehetsz a banktól egyetlen tetszőleges erőforrást (nyersanyagot vagy kézműves terméket), 1 érmeért cserébe.
 - II. szint: Kapsz 4 érmét, a játék végén pedig 4 győzelmi pontot.
 - III. szint: Minden kör végén mind a 2 utolsó lapodat megtarthatod, és végrehajthatsz velük egy-egy akciót.
- B**
- I. szint: Körönként egyszer megduplázhatsz egy olyan erőforrásodat, amelyet a városod megtermel.
 - II. szint: Kapsz 2 pajzsot, a játék végén pedig 4 győzelmi pontot.
 - III. szint: Nézd át az összes eldobott kártyát, válassz közülük egyet, és építsd meg azt a városodban ingyen!

AKKO (Collection)

Kezdeti csodaképesség: az I. korban semmi, a II. kor legelején minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét, a III. kor végén kapsz 2 győzelmi pontot.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Annyi érmét kapsz kapsz, és minden más játékosnak annyi érmét kell eldobnia, ahány katonai győzelmi jelződ van.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Annyi érmét kapsz, amekkora a különbség a te pajzsaid száma és a bal oldali szomszédod pajzsainak száma között.
 - II. szint: Annyi érmét kapsz, amekkora a különbség a te pajzsaid száma és a jobb oldali szomszédod pajzsainak száma között.
 - III. szint: A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, amekkora a különbség a te pajzsaid száma és a bal oldali szomszédod pajzsainak száma között, plusz amekkora a különbség a te pajzsaid száma és a jobb oldali szomszédod pajzsainak száma között.
- Például: ha neked 5 pajzsod van, a bal oldali szomszédodnak 2, a jobb oldalnak meg 6, akkor $(5-2) + (6-5) = 4$ győzelmi pontot kapsz.

ALABÁNDÁ (Collection)

Kezdeti csodaképesség: a kártyákon szereplő több azonos erőforrás költség helyett csupán egyetlen olyan erőforrást kell megfizetned.

Javaslat: mivel a kezdeti csodaképesség meglehetősen erős, javasolom, hogy az „A” oldalt választva a játékos -1 érmevel kezdje a játékot, a „B” oldalt választva pedig -2 érmevel kezdje a játékot.

Például: a „Craftsmens Guild” 2 érce és 2 kőbe kerül. Ezt te 1 ércért és 1 kőért építheted meg.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Minden kártya erőforrás szükségletét helyettesítheted érmeikkel (1 erőforrás = 1 érme). Például: a „Statue” 1 fába és 2 ércebe kerül. Fizethetsz akár az 1 fa, akár bármelyik érc, akár az összes nyersanyag helyett 1-1 érmet (így összesen akár 3-at is).
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: 1-1 érmet kapsz mindkét szomszédod által megépített fix győzelmi pontjaik összege után. **Javaslat: ez a képesség NAGYON erős, így érdemes erre módosítani: 1-1 érmet kapsz mindkét szomszédod által megépített összes kártya és csodaszint után, ami bármennyi fix győzelmi pontot ad.**
 - II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 - III. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden 3-3 érme után, amivel te és a szomszédjaid rendelkeztek. **Javaslat: ez még a fenti módosításokkal együtt is erős képességnek tűnik, így érdemes erre módosítani: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden 3-3 érme után, amivel a bal és a jobb oldali szomszédjaid rendelkeznek. (Azaz a saját érméd után nem kapsz még egyszer pontokat.)**

ALAMUT (Game Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 érc.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: A csodaszint megépítésének költségén túl, dobd el egy, a városodban már megépített kártyádat, hogy elvehess 2 kártyát az eldobott lapok közül, és kijátszhasd azokat a szabályok szerint, ingyen. Ez a képesség az adott forduló végén aktiválódik, amikor már mindenki épített, illetve eldobta a kártyáját (az adott kör utolsó köre esetén). Az általad feláldozott kártyát nem választhatod.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I-III. szint: A csodaszint megépítésének költségén túl, dobd el egy, a városodban már megépített kártyádat, hogy elvehess 2 kártyát az eldobott lapok közül, és kijátszhasd azokat a szabályok szerint, ingyen. Ez a képesség az adott forduló végén aktiválódik, amikor már mindenki épített, illetve eldobta a kártyáját (az adott kör utolsó köre esetén). Az általad feláldozott kártyát nem választhatod.

ALEXANDRIA (7 Wonders basic game)

Kezdeti erőforrás: 1 üveg.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Minden körben egy téglát / érc / fa / kő nyersanyagot termel neked.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Minden körben egy téglát / érc / fa / kő nyersanyagot termel neked.
 - II. szint: Minden körben egy üveg / textil / papirusz kereskedelmi terméket termel neked.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

ALEXANDRIA II (Empires)

Kezdeti erőforrás: papirusz.

- A**
- I. szint: körönként egy tetszőleges kézműves terméket biztosít neked (üveg, szövet, vagy papirusz).
 - II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 - III. szint: inntől 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**
- 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. **Javaslat: ...amelyik bármelyik játékos városában 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).

AMATHOÚS (Sailors)

Kezdeti csodaképesség: a **narancssárga** tengerész Korkartyáid értéköltsége nullára csökken, csupán a többi nyersanyagot és kézműves terméket kell megfizetned a felépítésükkor.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Húzz 1-1 **narancssárga** nem használt kártyát minden Korból, válassz közülük egyet, építsd meg ingyen, a többit pedig tedd vissza a játék dobozába!
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. Senki nem tud tengeri rajtaütést végrehajtani ellened.
 - II. szint: Amikor ezt a csodaszíndetet megépíted, 1-1 érmét kapsz minden **narancssárga** lap után, amivel te és a NEM szomszédjaid rendelkeztek.
 - III. szint: A játék végén egy választásod szerinti **narancssárga** kártyáért kapott győzelmi pontjaidat megduplázhatod.

ANGKOR WAT (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás **A** oldal: 1 üveg. / Kezdeti erőforrás **B** oldal: 1 érc.

- A**
- I. szint: A II. és III. Korban felépíthetsz 1-1 olyan kártyát a láncépítés szabályai szerint, amelyek követelmény kártyája valamelyik szomszédodnál található.
 - II. szint: 1-1 érmét kapsz minden **szürke**, **kék** és **zöld** kártyáért. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **szürke** kártyáért.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 érmét, amikor megépíted egy csodaszíndetet. Pontosítás: ez a csodaszíndet után is el kell dobnia az 1-1 érmét.
 - Pontosítás: a játékosoknak az után kell eldobniuk az 1 érméjüket, miután már minden tevékenységüket elvégezték abban a körben, amikor valamelyik csodaszíndet felépült. Ha már nincs több érméjük, nem történik semmi.
 - Ha a Cítes kiegészítőt is használjátok, ez esetben a játékos kap egy adósságjelzőt.
 - II. szint: 1-1 érmét kapsz minden **barna**, **piros** és **sárga** kártyáért. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **barna** kártyáért.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

ANTIÓCHEIA (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 kő.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Kapsz 5 érmét. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **sárga** kártyáért.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Ettől kezdve minden megépített **sárga** kártyád dupla mennyiségű érmét ad. Például: ha a most megépített **sárga** kártyád 3 érmét adna, 6 érmét kapsz helyette.
 - II. szint: A játék végén minden **sárga** kártyát dupla mennyiségű győzelmi pontot ad. Például: ha az egyik **sárga** kártyád 4 győzelmi pontot adna a játék végén, 8 győzelmi pontot fog adni.

ARBELA (Collection)

Kezdeti erőforrás: agyag.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz, ha 2 csodaszíndetet építettél, VAGY 6 győzelmi pontot, ha teljesen kész a csodád.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: A játék végén 12 MÍNUSZ annyiszor 2 győzelmi pontot kapsz, ahány csodaszíndetet megépítettél. Például: 3 szintes csoda esetén $12 - (2 \times 3) = 6$ győzelmi pontot; ha csak ezt a csodaszíndetet építetted meg, akkor $12 - (2 \times 1) = 10$ győzelmi pontot.
 - II. szint: Kapsz 3 érmét.
 - III. szint: Kapsz 6 érmét.
 - IV. szint: Kapsz 9 érmét.

ARGOLÍDA (Collection)

Kezdeti erőforrás: az I. Korban szövet, a II. Korban papirusz, a III. Korban üveg.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Kapsz 1 érmét, amikor egy **kék** kártya építés, minden más játékos veszít 1-1 érmét, amikor egy **zöld** kártyát építesz.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz, ha csak egyféle tudományos szimbólumú kártyáid vannak (függetlenül attól, hogy ez milyen szimbólum).
 - II. szint: Kapsz 6 érmét.
 - III. szint: A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden **kék** és **zöld** kártyapárodért.

ARKADÍÁ (Collection)

Kezdeti csodaképesség: a játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Kapsz 1 érmét, amikor egy **zöld** kártya építés a láncépítés szabályai szerint, illetve a játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden láncépítéssel megépített **kék** kártyád után.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Kapsz 1 diplomáciajelzőt.
 - II. szint: Kapsz 1 diplomáciajelzőt.
 - III. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz, VAGY 10-10 győzelmi pontot minden felhasználatlan diplomáciajelződ után.
- Megjegyzés: ne feledd, ha vannak diplomáciajelzőid, akkor egyet közülük az adott Kor végén el kell dobnod!

ATHÉNAI (Empires)

Kezdeti erőforrás: üveg.

- A**
- 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**
- 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 érméért.
 - 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).

ATLANTIS (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 üveg.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Ettől kezdve minden **lila** kártyád 1 tetszőleges erőforrásért (nyersanyag vagy kézműves termék) kevesebbet építheted meg. A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden **lila** kártyáért.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Kapsz 2-2 érmét a banktól minden alkalommal, amikor egy kártyát a láncépítés szabályai szerint építesz meg a városodban.
 - II. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
 - III. szint: Húzz fel 3 nem használt **lila** kártyát, válassz közülük egyet és építsd meg a városodban ingyen! (Ezt a kártyát nem használhatod csodaszíndet építésre.) A többit tedd vissza a játék dobozába!
 - IV. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden **lila** kártyáért.

ÁBUDOS (Collection)

Kezdeti csodaképesség: körönként egyszer átalakíthatod 2 agyagot 1 szövevé, vagy fordítva.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Kapsz egy diplomáciajelzőt VAGY 7 érmét.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

- B** I. szint: Kapsz 4 érmét, valamint 1-1 érmét minden nyersanyag szimbólumodért, ami a kereskedelmi kártyáidon található.
 II. szint: Minden **lila** céhkártyát 2 erőforrással (nyersanyag és kézműves termék) kevesebbet építhetsz meg, és ha megépítesz egyet, kapsz 2 érmét.
 III. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **kék** kártyáért, VAGY 2-2 győzelmi pontot kapsz minden **lila** kártyáért.

BABEL (Babel - the Wonder)

Kezdeti csodaképesség: a játék kezdetén, a Babel lapkák kiválasztása után, húzz véletlenszerűen még egy Babel lapkát a megmaradtak közül. Így te 4 Babel lapkával kezded a játékot.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Tedd a csodatáblád **piros**, vagy **zöld** keretes építési helyére az egyik nálad lévő Babel lapkát (ezt a lapkát senki nem építheti felül).

B A csodatábla szintjei tetszőleges sorrendben megépíthető!

- I. szint: Tedd a csodatáblád **piros** keretes építési helyére az egyik nálad lévő Babel lapkát (ezt a lapkát senki nem építheti felül).
 II. szint: Tedd a csodatáblád **zöld** keretes építési helyére az egyik nálad lévő Babel lapkát (ezt a lapkát senki nem építheti felül).

Pontosítás: A csodatábla **piros** keretes építési helyére tett Babel lapka hatása minden más játékosra vonatkozik, rajtad kívül. Például: ha a 22-es Babel lapkát teszed ide, akkor minden más játékosnak 2 vereségjelzőt kell elvennie, amikor 1 vereségjelzőt kapna, de te továbbra is csak 1 vereségjelzőt kapsz. A csodatábla **zöld** keretes építési helyére tett Babel lapka hatása csak rád vonatkozik, és egyik játékosra sem. Például: ha a 15-ös Babel lapkát tetted ide, csak te építheted ingyen a lapka hatására a csoda szintjeidet, ennek a Babel lapkának a hatása más játékosra nem vonatkozik.

Fontos: sem a csodatáblára tett Babel lapkáért (lapkáért), sem a közös Babel torony táblára esetleg 4.-ként beépített Babel lapkáért nem kapsz győzelmi pontot a játék végén (ha mind a 4 lapkát a Babel torony táblára építed, akkor is csak 10 pontot kapsz a játék végén). A fordító megjegyzése: mivel a piros építési helyre tett lapkával túl nagy előnyre lehet szert tenni (pl. a 3-as Babel lapkával minden más játékos dupla, vagy vegyes barna kártyáit lehet használhatatlanná tenni), érdemes a játék elején némi korlátozást bevezetni, hogy pontosan milyen típusú kártyák kerülhetnek ezekre az építési helyekre.

BABEL (Lost Wonders)

Forgasd el a csodatáblád 90°-al balra!

Kezdeti erőforrás: 1 papirusz.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **barna** kártyáért.
 III. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden **szürke** kártyáért.
- B** I. szint: A játék végén kapsz 5 MÍNUSZ a **szürke** kártyáid száma győzelmi pontot.
 II. szint: A játék végén kapsz 7 MÍNUSZ a **barna** kártyáid száma győzelmi pontot.
 III. szint: A játék végén kapsz 9 MÍNUSZ a **szürke** és **barna** kártyáid száma győzelmi pontot.
 IV. szint: A játék végén kapsz 11 MÍNUSZ a **szürke** és **barna** kártyáid száma győzelmi pontot. Például: 3 barna és 1 szürke kártya után 7 győzelmi pontot kapsz.

BABYLON (7 Wonders basic game)

Kezdeti erőforrás: 1 téglá.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén egy kötőábla / szextáns / fogaskerek tudományos szimbólumot kapsz. (Te választod ki, melyiket.)
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz..
 II. szint: Abban a Korban, amikor ezt a csodaszintet megépíted, mind a két utolsó kártyádat megtarthatod (ahelyett, hogy az egyiket el kellene dobnod). Mind a két kártyádat megépítheted a városodban, beépítheted csodaszintnek, vagy eldobhatod 3 érméért cserébe.
 III. szint: A játék végén egy kötőábla / szextáns / fogaskerek tudományos szimbólumot kapsz. (Te választod ki, melyiket.)

BABYLON II (Empires)

Kezdeti erőforrás: kő.

- A** 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 pajzsa átalakított vereségjelzőid.
- B** I-II. szint: kapsz egy agressziójelzőt. Mint a diplomáciajelző esetén, itt is be kell jelentened, hogy az adott Korban agressziójelzőhöz jutottál.

BÁSSAI (Collection)

Kezdeti csodaképesség: minden körben egyszer átalakíthatasz egy kézműves terméket 2 azonos nyersanyaggá. Például: egy szöveget 2 téglává.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz 2-2 érmét, minden kereskedelmi kártyádon található kézműves termék szimbólumod után. A játék végén kapsz 2-2 győzelmi pontot minden kereskedelmi kártyádon található kézműves termék szimbólumod után.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Amikor megépítesz egy **lila** kártyát, kapsz 2 érmét.
 II. szint: A játék végén megduplázhatod az egyik **lila** céhkártyád által adott győzelmi pontokat.
 III. szint: A játék végén 5-5 győzelmi pontot kapsz minden **lila** kártyapárodért.

BEIPING (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 kő.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Minden játékos erőforrásait (nyersanyagok és kézműves termékek) megvásárolhatod 1-1 érméért. Pontosítás: ez a vásárlás csak hasonlít a normál kereskedelemhez, de nem azonos vele, így nem csökkenthetik az I. érmés árat a **sárga** kereskedelmi kártyák. Természetesen a szomszédjaidtól ha tudsz, olcsóbban is vehetsz erőforrásokat a normál szabályok szerint.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 6 érmét.
 II. szint: Minden játékos erőforrásait megvásárolhatod 2-2 érméért. (Pontosítást lásd: „A” oldalnál!)
 III. szint: Körönként egyszer, a kártyád akciója után, 2 eddig még nem használt agyagodért cserébe kaphatsz a közös készletből egy katonai 1 pontot érő győzelmi jelzőt. Csak a saját városod által megtermelt agyagot használhatod a csodaszintet képességéhez, nem vásárolhatsz mástól.
 IV. szint: Körönként egyszer, a kártyád akciója után, 1 érméért cserébe becsérélheted 2 katonai 1 pontot érő győzelmi jelződet a közös készletből egy katonai 3 pontot érő győzelmi jelzőre. Mind a III., mind a IV. szintet képességét használhatod egy körben, ha az összes szükséges jelzővel rendelkezel a cserék előtt. Ha már nincs a készletben győzelmi pont jelző, nem használhatod ezeket a csodaképességeket.
 V. szint: Kapsz 5 pajzsot.

BRIGADDON (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 téglá.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz. A falud **eltűnik**. (Lásd alább!)
- B** I. szint: Körönként egyszer vehetsz a banktól egy tetszőleges erőforrást (nyersanyagot vagy kézműves terméket) 1 érméért cserébe. A falud **eltűnik**. (Lásd alább!)
- II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz. A falud ismét **láthatóvá válik**. (Lásd alább!)
- III. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. A falud **eltűnik**. (Lásd alább!)
- IV. szint: A játék végén 10 győzelmi pontot kapsz. A falud ismét **láthatóvá válik**. (Lásd alább!)

Mejlegyzés: Brigadon egy apró skót falucska, amely 100 évente csupán egyetlen napra tűnik elő a Felföld ködéből. Amikor egy ködös szimbólummal jelölt csodaszintet felépíted („A/2”, „B/1” és „B/3”) Brigadon **eltűnik**. Amint a következő csodaszintet megépíted, újból **láthatóvá válik**. Amíg Brigadon **eltűnik** a ködben, semmilyen kölcsönhatásban nem vehetsz részt a szomszédjaid városaival. A bal és jobb oldali szomszédod úgy kereskedhetnek és harcolhatnak egymással, mintha egymás szomszédjai lennének. Te magad nem kereskedhetsz egyik szomszédoddal sem, kimaradsz minden katonai konfliktusból, nem hatnak rád a szomszédjaid csodaképességei, kártyái, illetve rájuk sem hatnak a te kártyáid. Miután a falud ismét **láthatóvá válik**, a normál szabályok lesznek érvényesek ismét a városodra.

BYBLOS (Collection)

Kezdeti erőforrás: minden Kor legelején válassz egy kézműves terméket, vagy egy nyersanyagot, amit a városod abban a Korban adni fog!

- A** I. szint: A játék végén 20 győzelmi pontot kapsz.
B I. szint: Kapsz 2-2 érmét minden **sárga** kártyád után. Minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 érmét minden **szürke** kártyád után. Minden **piros** kártyád +1 pajzsot biztosít neked. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **kék** és **zöld** kártyáért.

BYZANTIUM (Cities)

Kezdeti erőforrás: 1 kő.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz egy diplomácia-jelzőt. A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
B I. szint: Kapsz egy diplomácia-jelzőt. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz egy diplomácia-jelzőt. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

CALDEUM (Game Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 kő.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: 3 érmét kapsz a banktól minden alkalommal, amikor szerzel egy katonai győzelmi jelzőt. (A már meglévő győzelmi jelzőid után nem kapsz érmét.)
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
B I. szint: 3 érmét kapsz a banktól minden alkalommal, amikor szerzel egy katonai győzelmi jelzőt. (A már meglévő győzelmi jelzőid után nem kapsz érmét.)
 II. szint: Kapsz 2 pajzsot, VAGY 3 védelmi pajzsot (minden egyes katonai konfliktusnál választhatsz, hogy melyiket választod). A védelmi pajzsokkal győzelmi jelzőt nem szerezhetsz, csak egy vereségjelzőt kerülhetsz el a segítségükkel.
 III. szint: Kapsz 15 érmét.

CAPUA (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 érc.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: Kapsz 3 pajzsot.
B I. szint: Ha a szomszédjaid a katonai győzelmedet követően vereségjelzőt kapnak miattad, 2 vereségjelzőt kapnak 1 helyett.
 II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden pajzs szimbólumodért.

CATAN (Promo)

Kezdeti csodaképesség: Körönként egyszer két egyforma erőforrást (nyersanyagot vagy kereskedelmi terméket) elcserélhetsz egy tetszőleges, másik erőforrásra.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz 7 érmét. Minden MÁS játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
B I. szint: Azonnal kijátszhatod az egyik még megmaradt vezetőkártyádat ingyen (azaz így akár 4 vezetőt is kijátszhat a játék során).
 II. szint: Kapsz 2 pajzsot. A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

CAYLUS (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: minden körben vagy 1 fa, vagy 1 érc.

- A** I. szint: Kapsz 3 érmét. Bármikor egyszer a II. Kor során 1-1 érmét kapsz minden **zöld** kártyád után.
 I. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz. A szint felépítésének költsége: 2 NEM egyforma nyersanyag.
 II. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz. A szint felépítésének költsége: 3 NEM egyforma nyersanyag.
 IV. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. Megkapod a **királyod támogatását**. A **királyi támogatás** segítségével az általad felépített **lila** kártyáidért nem csak a szomszédjaid városaiban felépített kártyák után, hanem a saját városodban felépített kártyák után is kapsz győzelmi pontokat.
B **Forgasd el a csodatábládat 90°-al balra!**
 A csodaképességek mindenben megegyeznek az „A” oldal képességeivel, csak a szimbólumok mások. A **barna** kocka fát jelent, a **szürke** kocka követ, a **kék** kocka üveget, a **rózsaszín** kocka szövetet, a **sárga** kocka ércet, a **piros** kocka pedig agyagot. A **fehér** kocka tetszőleges, de nem azonos nyersanyag.

CHICHÉN ITZA (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: nincs.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 I. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: A játék végén 9 győzelmi pontot kapsz.
B I. szint: A játék végén 12 győzelmi pontot kapsz.

CITADELS (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 érc.

A csodatábla szintjei tetszőleges sorrendben megépíthetők!

- A** ? szint: Minden más játékosnak el kell dobnia a következő kör elején 1-1 Korkártyát a kezéből, ahelyett, hogy bármilyen akciót hajthatna végre vele. A kártya eldobásáért nem kapnak érmét. (**orgyilkos**)
 ? szint: Koronként egyszer, mielőtt egy Korkártyát kiválasztanának, kicserélheted a kezekben lévő Korkártyákat egy másik játékos kezében lévő Korkártyákra. (**mágus**)
 ? szint: Kapsz egy diplomáciájelzőt. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **kék** kártyáért. (**püspök**)
 ? szint: 1-1 érmét kapsz minden **zöld** kártyáért. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **zöld** kártyáért. (**kereskedő**)
B ? szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 még fel nem fogadott vezetőkártyáját. Válassz egyet a most eldobott vezetőkártyák közül és fogadd fel ingyen! A többit tedd vissza a dobozba! (**boszorkány**)
 ? szint: Minden Korban egyszer eldobhatod egy kezében lévő Korkártyádat, amiért cserébe kapsz 3 érmét a banktól és egy 3 győzelmi pontot érő katonai jelzőt (a sima 3 érme helyett). (**navigátor**)
 ? szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **piros** kártyáért. Elcserélheted egy már megépített Korkártyádat egy másik játékos megépített Korkártyájára, melyek azonos darabszámú erőforrásba kerülnek. Érme költségre (is) kerülő kártyákat nem cserélhetsz el e módon. (**diplomata**)
 ? szint: Körönként egyszer ráteheted 1 érmédet egy megépített Korkártyára. Ezek az érmék többet már nem távolíthatók el. Minden ilyen érme +1 győzelmi pontot ér a játék végén. (**művész**)

CORROPOLIS (Collection)

Kezdeti csodaképesség: vedd magadhoz a jelzett 2 Corropolis-jelző egyikét! Ha az első Corropolis-jelzőt választottad, akkor azt tedd rá az egyik csodaszintre, amelyet ettől kezdve úgy kell tekinteni, mintha már a játék legelején megépült volna anélkül, hogy kártyát csúsztattál volna alá! Ha a második Corropolis-jelzőt választottad, akkor azt tedd rá bármelyik játékos csodaszintjére, és innentől megkapod az ő csodája alapvető erőforrását / csodaképességét te is.

- A** I. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Vegyél el még egyet a Kezdeti csodaképességnél leírt 2 Corropolis-jelző közül, és használd azt a fent leírtak alapján! **Figyelem!** Egy játékos alapvető nyersanyagát / csodaképességét csak egyszer másolhatod le.
 III. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
B ? szint: Vegyél el egy, a csodaszinten jelölt Corropolis-jelzőt, és tedd az egyik felépített kártyádra! A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz a két szomszédod minden ilyen színű felépített kártyája után.
 ? szint: Vegyél el egyet a 4 féle áthúzott nyersanyagot ábrázoló Corropolis-jelző közül, és tedd a csodatáblára! Ettől kezdve az elvett jelzőtől függő nyersanyagköltségeket nem kell megfizetned. **Például: ha az áthúzott fa jelzőt vetted el, majd egy későbbi körben egy 2 fa + 2 agyag építési költségű kártyát szeretnél felépíteni, neked csak a 2 agyagot kell megfizetned.**
 ? szint: Vegyél el egy, a csodaszinten jelölt Corropolis-jelzőt, és tedd az egyik felépített kártyádra! Ettől kezdve 1-1 érmét kapsz a banktól minden alkalommal, amikor egy ilyen színű kártyát építesz fel a városodban.

- Ha használjátok a Sailors kiegészítőt, megépítheted a csodatábla bal oldali csodaszintjét is: vegyél el egy hajóval jelzett Corropolis-jelzőt, és tedd egyik ellenfeled általad választott **narancssárga** színű tengerész kártyájára! Ettől kezdve használhatod ellenfeled **narancssárga** kártyáján lévő nyersanyagát úgy, mintha nálad épült volna meg. Minden alkalommal, amikor ellenfeled ezt a kártyáját akarja használni, el kell dobni 1-1 érmét.

- Ha használjátok a Ruins kiegészítőt, megépítheted a csodatábla jobb oldali csodaszintjét is: vegyél el egy újjáépítés-jelzőt, és tedd az egyik romkártyádra!

COTTLIURE (Lost Wonders 2)

Kezdeti erőforrás: 1 tégl.

A I. szint: A II. és III. Korban egyszer nézd át az eldobott lapokat, válassz közülük egyet, és cseréld ki azt egy már felépített kártyáddal. (Ezt a csodaszintet Corro Karthágója ihlette.)

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

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

B I. szint: A II. és III. Korban egyszer nem kell továbbadnod a nálad lévő Korkártyákat, hanem megtarthatod azokat még egy körig. A többi játékos a normál módon továbbadja a nálad lévő kártyákat, csak éppen téged kihagynak.

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

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

CUPERTINO (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: +3 érmével kezded a játékot.

A I. szint: Kapsz 4 érmét a banktól. Minden más játékosnak el kell dobni 1-1 érmét a bankba. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

II. szint: Kapsz 6 érmét a banktól. Minden más játékosnak el kell dobni 2-2 érmét a bankba. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

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

II. szint: Minden más játékosnak el kell dobni 1-1 érmét a bankba. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

III. szint: Minden más játékosnak el kell dobni 2-2 érmét a bankba. A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

DELPHOÍ (Collection)

Kezdeti erőforrás: minden körben lemásolhatod egyszer a jobb VAGY a bal oldali szomszédod egyik kézműves termékét.

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

II. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden fix győzelmi pont szimbólumod után (legyen az akár kártyáidon, akár a csodatábládon).

Szimbólumonként 1-1, nem győzelmi pontonként 1-1!

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

B I. szint: Kapsz 3-3 érmét a banktól minden szürke kártya után, amelyet a TÖBBI játékos épít fel.

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

III. szint: A játék végén 6-6 győzelmi pontot kapsz minden egyes agyag-fa-kő-érc szimbólum négyesedért, amely a kereskedelmi kártyáidon szerepel.

DÉLOS (Collection)

Kezdeti csodaképesség: minden Korban egyszer kicserélheted egy zöld tudományos kártyádat egy másik játékos zöld kártyájára. Figyelj oda arra, hogy a csere után egyikőtöknek se legyen két egyforma kártya!

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

II. szint: A II. Korban minden zöld tudományos kártyádat ingyen építheted meg.

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

B I. szint: Kapsz 1-1 érmét minden barna, szürke és zöld kártyád után. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden szürke kártyád után.

II. szint: A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden kő és kötőszó szimbólum párosodért.

DOMINION (Lost Wonders)

Kezdeti csodaképesség: a játék legelején +7 érmét kapsz és 3 vereségjelzőt.

A I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. (hercegség)

II. szint: Körönként egyszer, miután a Korkártyával végrehajtottál egy akciót, 3 tetszőleges még el nem költött erőforrásért cserébe 1 vereségjelződet átteheted az uralomkártyára VAGY eldobhat 1 érméért cserébe. Az uralomkártyára tett vereségjelzők továbbra is -1 győzelmi pontot érnek a játék végén, de addig is minden egyes itt lévő vereségjelződ pajzsnak is számít egyben. A szintképesség kifizetéséhez csak saját erőforrást használhatsz fel.

III. szint: A játék végén 1+6 = 7 győzelmi pontot kapsz. (birtok és tartomány)

B I. szint: A játék végén -1 győzelmi pontot kapsz. (átok)

II. szint: Körönként egyszer, miután a Korkártyával végrehajtottál egy akciót, 3 tetszőleges még el nem költött erőforrásért cserébe kaphatsz 2 érmét a banktól. A szintképesség kifizetéséhez csak saját erőforrást használhatsz fel (amit a szomszédod ettől még megvehetett tőled). (ezüst)

III. szint: Minden alkalommal, amikor egy lila kártyát építesz fel, az adott kör legvégén nézd át az összes eldobott lapot, válassz közülük egyet, és építsd meg ingyen!

IV. szint: A játék végén 10 győzelmi pontot kapsz. (kolónia)

DOPPELWÖNDER (Lost Wonders)

Megjegyzés: a Doppelwönder csodatábláddal tökéletesen lemásolod a csapatársad csodatábláját, mind a Kezdeti erőforrását (csodaképességét), mind az egyes csodaszintjeinek építési költségeit és hatásait. Ennek következtében mindketten tökéletesen azonos csodatáblával játszhattok a csapatjáték során. A Doppelwönder „A” oldalát akkor használd, ha a csapatársad csodatáblája 3 vagy kevesebb szintből áll. A Doppelwönder „B” oldala mindenben megegyezik az „A” oldalával, viszont ezt akkor használd, ha a csapatársad csodatáblája 4 vagy 5 szintből áll.

EL DORADO (Gus and Co)

Kezdeti erőforrás: 1 papirusz.

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

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

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

B I. szint: A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz.

II. szint: Minden más játékosnak el kell dobni 5-5 érmét a bankba.

III. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz a bal és a jobb oldali szomszédodnál lévő minden egyes adósságjelző után.

EL DORADO (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás A oldal: a játék legelején +12 érmét kapsz. / Kezdeti csodaképesség B oldal: MINDEN játékos kap 1-1 érmét a banktól, amikor kijátszol egy kártyát. Pontosítás: csak az El Dorado városba felépített kártyáid után kap mindenki 1-1 érmét (közte te is). Ez a csodaképesség nem működik, ha csodaszintet építesz a városodban, vagy ha eldobsz egy kártyát 3 érméért cserébe.

A I. szint: Kapsz 6 érmét. A játék végén 2-2 győzelmi pontot VESZÍTESZ minden kék kártyád után.

II. szint: Ettől kezdve minden megépített sárga kártyád után kapsz 3-3 érmét a banktól.

III. szint: A játék végén minden 3 érméd további 1-1 győzelmi pontot ér. Ha nincs más hatás, akkor 2-2 győzelmi pontot kapsz a játék végén minden 3 érmédért.

B I. szint: Kapsz 3-3 érmét a banktól minden alkalommal, amikor egy kártyát a láncépítés szabályai szerint építesz meg a városodban.

II. szint: Kapsz 12 érmét. A szomszédjaid 4-4 érmét kapnak.

III. szint: Kapsz 16 érmét.

ELIOÚPOLIS (Collection)

Kezdeti erőforrás: érc.

A I. szint: Egy agyagot termel. A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.

II. szint: Egy fát termel. Kapsz 4 érmét.

III. szint: Egy követ termel. A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.

- B** I. szint: Egy szövetet termel. Minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét.
 II. szint: Egy papiruszt termel. Kapsz 1 pajzsot.
 III. szint: Egy üveget termel. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden kereskedelmi kártyádon szereplő nyersanyag szimbólumodért.

EPIDAŪROU (Collection)

Kezdeti erőforrás: szövet.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: 1-1 érmét kapsz a szomszédjaid minden szürke és barna kártyája után.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét. A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz 3 érmét. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: Kapsz 1 pajzsot. A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.

EÚBOIA (Collection)

Kezdeti erőforrás: papirusz.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: 2-2 érmét kapsz a szomszédjaid minden megépített csodaszintje után.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 4 érmét. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: Kapsz 2 pajzsot. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

Megjegyzés: egy csodaszint megépítésénél használható az alacsonyabb költséget (normál szintépítés), VAGY a magasabb költséget (a magasabb költség mellett NEM kell még az alacsonyabb költséget is megfizetned). Ez utóbbi esetben a kártyát vízszintesen elfektetve tedd a csodatáblád alá, és minden jutalmat duplán kapsz meg.

ÉLYSION PEDŪON (Lost Wonders 2)

Kezdeti csodaképesség: 1 papiruszt termel, VAGY az adott körben védve leszel minden érme eldobást okozó hatástól. A kártyák felfedése után kell választanod az adott körre érvényes 2 lehetőség közül.

Ha ezzel a csodatáblával játszol, nem fogadhatod fel Midást vezetődnék.

- A** Ennek a csodatáblának nincs egyetlen csodaszintje sem, viszont van egy speciális hatása, amelyet a játék egésze során élvezhetsz:
- ha az I. Korban eldobsz egy kártyát, 4 érmét kapsz a szokásos 3 helyett
 - ha az II. Korban eldobsz egy kártyát, 5 érmét kapsz a szokásos 3 helyett
 - ha az III. Korban eldobsz egy kártyát, 6 érmét kapsz a szokásos 3 helyett
- B** Ennek a csodatáblának nincs egyetlen csodaszintje sem, viszont van egy speciális hatása, amelyet a játék egésze során élvezhetsz:
- ha az I. Korban eldobsz egy kártyát, 4 érmét kapsz a szokásos 3 helyett
 - ha az II. Korban eldobsz egy kártyát, 4 érmét kapsz a szokásos 3 helyett és minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 érmét
 - ha az III. Korban eldobsz egy kártyát, 4 érmét kapsz a szokásos 3 helyett, és a kártya mellé eldobhatsz maximum 2 vereségjelzőt is.

ÉPHESOS (7 Wonders basic game)

Kezdeti erőforrás: 1 papirusz.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz 9 érmét.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 4 érmét. A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz 4 érmét. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: Kapsz 4 érmét. A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

ÉPHYRA (Lost Wonders 2)

Kezdeti erőforrás: 1 textil.

- A** I. szint: A tőled jobbra ülő első 2 játékosnak a II. Kor utolsó körében el kell dobnia mind a két Korkártyáját anélkül, hogy bármilyen akciót végre hajthassa vele, vagy érmét kapna érte cserébe.
 II. szint: A tőled balra ülő első 2 játékosnak a III. Kor utolsó körében el kell dobnia mind a két Korkártyáját anélkül, hogy bármilyen akciót végre hajthassa vele, vagy érmét kapna érte cserébe.
 III. szint: A játék végén kapsz 7 győzelmi pontot.
- B** I. szint: A tőled balra ülő első 2 játékos a II. Kor alatt nem építhet kártyát láncépítkezéssel ingyen. Megépíthet ilyen kártyákat is, csak éppen meg kell fizetnie a teljes építési költségét.
 II. szint: A tőled jobbra ülő első 2 játékos a III. Kor alatt nem építhet kártyát láncépítkezéssel ingyen. Megépíthet ilyen kártyákat is, csak éppen meg kell fizetnie a teljes építési költségét.
 III. szint: A játék végén kapsz 7 győzelmi pontot.

Megjegyzések:

- Éphyra csodatáblájával csak 5 vagy több játékos esetén lehet játszani a fent leírt módon.
- Éphyra csodatáblájával játszhat 2, 3, vagy 4 játékosal is, de csak abban az esetben, ha a csodaszintek képességét megváltoztatod: a dupla nyíl helyett csak szimpla nyíl lesz, azaz a két jobboldali (vagy a két baloldali) szomszédod helyett csak 1 jobboldali (vagy 1 baloldali) szomszédodra fog vonatkozni a hatása.
- Éphyra csodaszintjeit nem lehet lemásolni a Manneken Pis [A], Springfield [B], vagy Machu Picchu [A] csodák szintképességeivel, így ezek a csodatáblák nem kerülhetnek a szomszédságába.
- Ha Éphyra csodaképessége egyszerre működik Babylon [B/2] szinttel, akkor a két egymásnak ellentmondó képesség semlegesíti egymást és a Babylon tulajdonosa egyetlen utolsó kártyát játszhat ki.
- Ha Éphyra csodaképessége egyszerre működik Halikarnassós csodaképességével, Halikarnassós tulajdonosa megvárhatja, míg mindenki eldobja a 2. kártyáját is, és csak utána kell kiválasztania egy eldobott lapot az eldobottak közül.
- Ha Éphyra [B] csodaképessége egyszerre működik Angkor Wat [A/1], Atlantis [B/1], Lhasa [B/1], vagy Sparta [B/1] szintekkel, a láncépítéssel megépíthető kártyákat ingyen megépítheted, de nem részesülnek semmilyen egyéb előnyből.
- Annak érdekében, hogy emlékezzetek Éphyra hatására, használjatok a csodakártyák után található jelzőket, amit majd az adott Kor végén adjon vissza neked az, akinek a csodatáblájára tetted!

GÁZA (Collection)

Kezdeti erőforrás: az I. Korban semmi, a II. korban válasz egy tetszőleges nyersanyagot vagy kézműves terméket, a III. Korban semmi!

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 10-10 győzelmi pontot kapsz minden teljes agyag-fa-kő-érc-szövet-papirusz-üveg erőforrás szimbólum sorozatodért (a kereskedelmi kártyáidon lévő szimbólumok is számítanak).
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden kártyát 1 tetszőleges kézműves termékkel olcsóbban építhetsz meg.
 II. szint: Minden kártyát 1 tetszőleges nyersanyaggal olcsóbban építhetsz meg. Például: ha az első 2 csodaszintet már kész, egy „Library” kártyát, amely 2 kőbe és 1 szövetbe kerül, csupán 1 kőért megépíthetsz.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

GIZAH (7 Wonders basic game)

Kezdeti erőforrás: 1 kő.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 IV. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

GORDION (Collection)

Kezdeti erőforrás: az I. Korban válassz egy tetszőleges nyersanyagot, a II. Korban semmi, a III. Korban válassz egy tetszőleges kézműves terméket!

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét. Kapsz annyi érmét, ahány érmét összesen a játékosaidnak el kellett dobniuk.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz, VAGY egy vezetőkártyád dupla annyi győzelmi pontot ad.
 II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz, ha nem játszottál ki egyetlen lila céhkártyát sem.

HALIKARNASSÓS (7 Wonders basic game)

Kezdeti erőforrás: 1 textil.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Azon kör legvégén, amikor ezt a csodaszintet megépítet (ha ez az utolsó kör, akkor miután a játékosok eldobták az utolsó kártyájukat), végignézheted az összes eldobott kártyát, kiválaszthatsz belőlük egyet, és megépítheted azt ingyen a saját városodban.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz. Azon kör legvégén, amikor ezt a csodaszintet megépítet (ha ez az utolsó kör, akkor miután a játékosok eldobták az utolsó kártyájukat), végignézheted az összes eldobott kártyát, kiválaszthatsz belőlük egyet, és megépítheted azt ingyen a saját városodban.
- B** I. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz. Azon kör legvégén, amikor ezt a csodaszintet megépítet (ha ez az utolsó kör, akkor miután a játékosok eldobták az utolsó kártyájukat), végignézheted az összes eldobott kártyát, kiválaszthatsz belőlük egyet, és megépítheted azt ingyen a saját városodban.
 II. szint: A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz. Azon kör legvégén, amikor ezt a csodaszintet megépítet (ha ez az utolsó kör, akkor miután a játékosok eldobták az utolsó kártyájukat), végignézheted az összes eldobott kártyát, kiválaszthatsz belőlük egyet, és megépítheted azt ingyen a saját városodban.

HELL (Game Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 lagya.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A csodaszint megépítésének költségén túl, dobd el egy, a városodban már megépített kártyádat. Minden körben kapsz egy általad választott erőforrást.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A csodaszint megépítésének költségén túl, dobd el egy, a városodban már megépített kártyádat. Minden körben kapsz egy általad választott erőforrást.
 II. szint: A csodaszint megépítésének költségén túl, dobd el egy, a városodban már megépített kártyádat. A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: A csodaszint megépítésének költségén túl, dobd el egy, a városodban már megépített kártyádat. A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz.

HELVETIA (Lost Wonders)

Kezdeti csodaképesség: 1 papiruszt termel, valamint kapsz egy állandó diplomáciajelzőt, amelynek hála az összes katonai konfliktusból kimaradsz.

Javaslat: mivel a kezdeti csodaképesség meglehetősen erős, javasolom, hogy az „A” oldalt választva a játékos -1 érmével kezdje a játékot, a „B” oldalt választva pedig -2 érmével kezdje a játékot.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 15 győzelmi pontot kapsz, ha van legalább 6 pajzsod. A 15 győzelmi pontot csak egyszer kaphatod meg, azaz 6-nál több pajzsra nem lesz szükséged. Ha 6-nál kevesebb pajzsod van, semmit nem kapsz ezért a csodaszintedért a játék végén.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Ettől kezdve minden megépített piros kártyád után kapsz 2-2 érmét a banktól.
 II. szint: A játék végén 15 győzelmi pontot kapsz, ha van legalább 6 pajzsod. A 15 győzelmi pontot csak egyszer kaphatod meg, azaz 6-nál több pajzsra nem lesz szükséged. Ha 6-nál kevesebb pajzsod van, semmit nem kapsz ezért a csodaszintedért a játék végén.
 III. szint: Kapsz 12 érmét.
 IV. szint: A játék végén minden 3 érméd további 1-1 győzelmi pontot ér. Ha nincs más hatás, akkor 2-2 győzelmi pontot kapsz a játék végén minden 3 érmédért.

HYRULE (Game Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 fa.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: 2 fáért cserébe 1 tetszőleges erőforrást kapsz. A körödben többször is használható.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Végignézheted mindkét szomszédod még fel nem fogadott vezetőkártyáit, illetve végignézheted az összes III. Koros kártyát, ami majd játékba kerül.
 II. szint: 2 fáért cserébe 1 tetszőleges erőforrást kapsz. A körödben többször is használható.
 III. szint: Az ELŐZŐ Korban eldobott (ha ez a II. Kor, akkor az eldobott I. Koros, ha ez a III. Kor, akkor az eldobott II. Koros) kártyák közül kettőt kiválaszthatsz, és ingyen megépítheted azokat a városodban. Ha nincsenek előző Koros kártyák, semmit nem kapsz.

ISSOS (Collection)

Kezdeti csodaképesség: körönként egyszer vásárolhatsz a banktól egy tetszőleges erőforrást (nyersanyagot, vagy kézműves terméket) 2 érméért (ha már legalább 2 pajzsod van), 1 érméért (ha már legalább 5 pajzsod van), illetve ingyen (ha már legalább 7 pajzsod van). Pontositás: ha csak 1 pajzsod van, vagy egyáltalán nincs még pajzsod, nem használhatod ezt a csodaképességet.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Minden egyes katonai győzelmi pont jelződ egyben pajzsok is számít.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden piros kártya erőforrás szükségletét helyettesítheted érmékkel (1 erőforrás = 1 érme). Például: a „Training Ground” 1 fába és 2 kőbe kerül. Fizethetsz akármelyik nyersanyag helyett 1-1 érmét (mind a 3 helyett összesen 3-at). Kapsz 3 érmét.
 II. szint: Kapsz 10 MÍNUSZ a pajzs szimbólumaid száma érmét.
 III. szint: A játék végén 12 győzelmi pontot kapsz, ha minden Korból 2-2 katonai győzelmi jelzőt szereztél. Csak 6 győzelmi pontot kapsz, ha van rajtad kívül legalább még egy ilyen másik játékos is.

ITHÁKÉ (Myths, Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 fa.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A III. Korban 2 mítosz kártyát is aktiválhatsz a megszokott 1 helyett.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. A II. Korban 2 mítosz kártyát is aktiválhatsz a megszokott 1 helyett.
 II. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz. A III. Korban 2 mítosz kártyát is aktiválhatsz a megszokott 1 helyett.
 Megjegyzés: a 2 engedélyezett mítosz kártyádat akár ugyanabban a körben is kijátszhatod, ha mind a kettő fohászában költségét meg tudod egyszerre fizetni. Nem következik be a frissítés fázis a két mítosz kártya költségének kifizetése között.

ÍOS (Collection)

Kezdeti erőforrás: üveg.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz 2-2 érmét minden erőforrás szimbólumod után (nyersanyag és kézműves termék, a kereskedelmi kártyáidon lévő szimbólumok is számítanak).
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden Korban egyszer visszateheted a játék dobozába egy már kijátszott kártyádat, amiért cserébe 6 érmét kapsz.
 II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz, a szomszédjaid lánc-építéssel felépített összes kártyája után. Megjegyzés: érdemes játék közben számolni az ilyen lánc-építéseket.

JERUSALEM (Game Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 fa.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz, a szomszédos városokban felfogadott minden vezetőkártya után.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz, a szomszédos városokban felfogadott minden vezetőkártya után.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz, a szomszédos városokban megépített minden fekete kártya után.

KADESH (Collection)

Kezdeti erőforrás: nincs.

- A** I. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz, ha egyáltalán nincs katonai győzelmi pont jelződ.
III. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 4 érmét.
II. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz, ha nincs egyetlen pajzsod sem.

KALAKH (Collection)

Kezdeti erőforrás: 1 fa.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz 1-1 érmét a banktól minden barna kártya után, amelyet a TÖBBI játékos épít fel.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Amikor ezt a csodaszintet megépíted, illetve minden további Kor legelején kapsz 3-3 érmét.
II. szint: Minden lánc-építkezéssel felépíthető kártyát 1 érmeért is felépíthetsz, ha nem tudod, vagy nem akard megfizetni az építésének költségeit. **Megjegyzés: ha rendelkezel a lánc-építés követelmény kártyájával, akkor természetesen ingyen építheted meg, de így megépíthetsz olyan lánc kártyákat is, amelyek a követelmény kártyájával nem rendelkezel.**
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

KAPPADOKIA (Collection)

Kezdeti csodaképesség: 1 érmét kapsz minden megépített barna kártyád után.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Körönként 1 tetszőleges kézműves terméket termel.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A barna kártyáid érme költségét nem kell megfizetned.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden erőforrás szimbólumod után (nyersanyag és kézműves terméke, csak a kereskedelmi kártyáid számítanak).

KARTHAGO (Collection)

Kezdeti erőforrás: minden olyan barna nyersanyag kártyád mindkét nyersanyagát használhatod, amelyek két különböző nyersanyagot termel. Például: a „Tree Farm” számokra fát ÉS agyagot is termelni fog.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Minden Korban kicserélheted egy már megépített kártyádat egy eldobottra. **Figyelem! Előbb kell kiválasztanod az elcserélendő kártyádat, és csak ezután nézheted meg az eldobott lapokat!**
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Koronként egyszer 1 körig még megtarthatod a kezekben lévő korkártyákat. A többi játékos az aktuális irány szerint adja tovább a kártyáit, csak éppen téged kihagynak.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden vereségjelző-pajzs szimbólum-1 érme hármasad után.

KHATTOUSA (Collection)

Kezdeti erőforrás: a játék kezdetén +4 érmét kapsz.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Minden sárga kártyád kétszer annyi érmét ad neked, mint amennyit alapból adna.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz annyi érmét, amekkora a különbség a te érméd száma és a bal oldali szomszédod érméi száma között, PLUSZ amekkora a különbség a te érméd száma és a jobb oldali szomszédod érméi száma között. **Például: ha neked 5 érméd van, a bal oldali szomszédodnak 2, a jobb oldalnak meg 6, akkor $(5-2) + (6-5) = 4$ érmét kapsz.**
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, amennyi a két szomszédod érméi közti különbség. **Javaslat: ez a képesség így picit erős, ezért érdemes erre módosítani: A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, amennyi a két szomszédod érméi után kapott győzelmi pontok közti különbség.**

KING'S LANDING (Lost Wonders 2)

Kezdeti csodaképesség: 1 követ termel, illetve tiéd a Vastrón. Mint a Vastrón birtoklója, te döntheted el, hogy az olyan döntetlenre végződő katonai konfliktusokban, amelyekben te nem veszel részt, ki legyen a győztes.

- A** I. szint: Kapsz 1 + 1/2 pajzsot és egy diplomáciajelzőt.
II. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 6 érmét.
II. szint: Ha egy olyan kártyát akarsz megépíteni, amelyet meg lehet építeni láncépítéssel, de neked nincs meg a követelmény kártyád, megépítheted ezt a lapot a normál költsége feletti +1 érmeért cserébe.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

KNÓSÓS (Collection)

Kezdeti erőforrás: körönként egyszer lemásolhatod a baloldali szomszédod egyik nyersanyagát, VAGY a jobboldali szomszédod egyik kézműves termékét.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden barna kártyapárodért.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden lánc-építkezéssel és/vagy egy sárga kártyád megépítése esetén kapsz 3-3 érmét.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 4-4 győzelmi pontot kapsz minden barna-szürke-sárga kártyasorozatodért.

KÓPTOS (Collection)

Kezdeti erőforrás: körönként egyszer átalakíthatatsz 2 követ 1 üveggé, vagy fordítva.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz 4 érmét, valamint 1-1 érmét minden 2 érme után (beleszámolva a most kapott 4 érme is). **Például: ha 7 érméd van, a most kapott 4 érmevel együtt $(7+4) / 2 = 5$ (lefelé kerekítve) extra érmét kapsz.**
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden kereskedelmi kártyádon lévő kézműves termék szimbólumod egyben pajzsok is számít.
II. szint: Kapsz 10 MÍNUSZ a piros és a zöld kártyáid számának összege érmét. Ha 10, vagy több piros és zöld kártyád van összesen, nem kapsz semmit, így adósságjelzőt sem.
III. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden piros VAGY minden zöld kártyádért.

KÓRINTHOS (Collection)

Kezdeti erőforrás: az I. Korban agyag, a II. Korban fa, a III. Korban kő.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz 2-2 érmét, valamint minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét minden érc szimbólumod után (csak a kereskedelmi kártyáid számítanak).
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz annyi érmét, ahány vereségjelződ neked és a két szomszédodnak összesen van.
II. szint: Kapsz annyi érmét, ahány piros kártyád neked, és a két szomszédodnak összesen van.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

KURÉNE (Collection)

Kezdeti csodaképesség: amikor megépítesz egy csodaszintet, az I. Korban 1, a II. Korban 2, a III. Korban 3 érmét kapsz érte.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz annyi érmét, ahány sárga kártyád neked és mindegyik NEM szomszédodnak összesen van.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Nem kell érméket eldobnod, amikor valaki ilyen hatást játszik ki.
II. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden lánc-építkezéssel megépített kártyád után.
III. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden katonai győzelmi pont jelző - vereségjelző párosodért.

LHASA (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 papirusz.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A játék végén további 4-4 győzelmi pontot kapsz minden 3-as tudományos szimbólum sorozatodért (szextáns-kötébla-fogaskerék).
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Eldobhatod 1-1 vereségjelződet minden alkalommal, amikor egy kártyát a láncépítés szabályai szerint építesz meg a városodban.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 2 tetszőleges tudományos szimbólumodat átalakíthatod bármilyen másik tetszőleges tudományos szimbólummá. Például: a játék végén van 4 szextáns és 2 kötébla szimbólumod (ami összesen $16+4=20$ győzelmi pontot érne. 2 szextáns szimbólumodat átalakítod 2 kötéblává, így mind a három szimbólumból 2-2 darabod lesz (ami összesen $3 \times 4 + 2 \times 7 = 26$ győzelmi pontot ér).

LIMBO CITY (Game Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 agyag.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A csodaszint megépítésének költségén túl, dobd el egy, a városodban már megépített kártyádat, hogy kapj egy pajzsot és a játék végén kapj 4 győzelmi pontot.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden alkalommal, amikor egy kártyát a lánc-építkezés szabályai alapján (ingyen) építesz meg, kapsz a banktól 2 érmét.
II. szint: A csodaszint megépítésének költségén túl, dobd el egy, a városodban már megépített kártyádat, hogy kapj egy pajzsot és a játék végén kapj 4 győzelmi pontot.
III. szint: Kapsz 2 pajzsot. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

LOC MUINNE (Game Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 textil.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Minden alkalommal, amikor valamelyik szomszédod érmét kap a banktól, te is kapsz 1 érmét a banktól, amit a saját kincstáradba tehetsz. (Maximum 1 érmét szomszédonként.)
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Minden alkalommal, amikor valamelyik szomszédod érmét kap a banktól, te is kapsz 1 érmét a banktól, amit a saját kincstáradba tehetsz. (Maximum 1 érmét szomszédonként.)
III. szint: Legyőzhetetlen leszel az összes katonai konfliktusban. Katonai győzelmi jelzőt kaphatsz ezután, ha te győzöl, de vereségjelzőt nem.

MACHU PICCHU (Game Wonders)

Kezdeti csodaképesség: a játékot +12 érmével kezded.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A játék végén minden 3 érméd további 1-1 győzelmi pontot ér. Ha nincs más hatás, akkor 2-2 győzelmi pontot kapsz a játék végén minden 3 érmédért.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A vezetőidet ingyen fogadhatod fel a városodba.
II. szint: Amikor ezt a csodaszintet megépíted, egyszer elkölthetsz bármennyi érmét (az elköltött érmék visszakerülnek a bankba), hogy ugyanannyi győzelmi pontot kapj érte. **Javaslat: ez egy NAGYON erős csodaképesség, így mindenképp korlátozni kell, hogy a III. Korban ne tudja valaki mondjuk a 30 érméjét 30 győzelmi pontra váltani. Érdemes az alábbi korlátozást bevezetni: Ha a csodaszintedet egy I. Koros kártyával építed meg, akkor elkölthetsz maximum 15 érmét, hogy 15 győzelmi pontot kapj (a kapott győzelmi pontjaidat vagy jegyzed fel valahova, vagy vedd el katonai győzelmi jelzők formájában, de kezeld azokat külön a többi katonai győzelmi jelzőidétől. Ha a csodaszintedet egy II. Koros kártyával építed meg, akkor elkölthetsz maximum 10 érmét, hogy 10 győzelmi pontot kapj. Ha a csodaszintedet egy III. Koros kártyával építed meg, akkor elkölthetsz maximum 5 érmét, hogy 5 győzelmi pontot kapj.**
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

MACHU PICCHU (Lost Wonders 2)

Kezdeti erőforrás: 1 érc.

A csodaszinteket tetszőleges sorrendben építheted meg.

- A** ? szint: Körönként egy feltüntetett (agyag, érc, fa, vagy kő) nyersanyagot termel.
? szint: A játék végén lemásolhatod az egyik szomszédod lila céhkártyáját.
? szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
? szint: Lemásolhatod a jobb oldali szomszédod 2. csodaszintjét. A csodaszintet építési költsége megegyezik a lemásolt csodaszint építési költségével.
- B** ? szint: Körönként egyszer vehetsz a banktól egy tetszőleges erőforrást (nyersanyagot vagy kézműves terméket) 1 érméért.
? szint: Ingyen építheted meg a lila kártyádat.
? szint: A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden megépített csodaszintedért.
? szint: A katonai konfliktusok megoldásakor a vereségjelzőidet a nyertes szomszédjaid kapják meg.

MANNEKEN PIS (Wonder Pack)

Kezdeti csodaképesség: +4 érmével kezded a játékot

- A** I. szint: Lemásolhatod a tőled balra ülő játékos csodatáblájának I. szintjének képességét.
II. szint: Lemásolhatod a tőled jobbra ülő játékos csodatáblájának II. szintjének képességét.
III. szint: Lemásolhatod a tőled balra ülő játékos csodatáblájának III. szintjének képességét.
Megjegyzések:
- a lemásolt csodaszintjeidet ugyanakkora költségért építheted meg, mint amennyi a lemásolt csodatáblán szerepel
- nem számít, hogy a lemásolt csodaszintet a szomszédod már megépítette-e, vagy nem
- ha a szomszédod csodatáblájának nincsenek konkrét szintjei (például: The Great Wall), egy tetszőleges szintet másolhatsz le
- B** I. szint: Azonnal kapsz 7 érmét, és egy pajzsot. A játék végén kapsz 7 győzelmi pontot.

MIDGAR (Game Wonders)**Kezdeti erőforrás: 1 érc.**

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Körönként egyszer egyetlen tetszőleges erőforrást ingyen vásárolhatsz meg valamelyik szomszédodtól.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Körönként egyszer egyetlen tetszőleges csodatáblán szereplő kezdeti erőforrást ingyen vásárolhatsz meg valamelyik szomszédodtól.
II. szint: Körönként egyszer egyetlen tetszőleges erőforrást ingyen vásárolhatsz meg valamelyik szomszédodtól. (Ebbe a csodatábláján szereplő kezdeti erőforrása is beletartozik.)
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

MYKENAI (Collection)**Kezdeti erőforrás: körönként egyszer lemásolható a jobb, VAGY a baloldali szomszédod egyik nyersanyagát, ami a kereskedelmi kártyáikon szerepel.**

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz 1-1 érmét, amikor egy fix győzelmi pontot adó kártyát, vagy csodaszintet építesz meg (a győzelmi pont értékétől függetlenül minden esetben csak 1-1 érmét).
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 1 pajzsot, a két szomszédodnak el kell dobnuk 1-1 érmét.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 9-9 győzelmi pontot kapsz minden egyes papirusz-szövet-üveg szimbólum hármasodért (csak a kereskedelmi kártyáid számítanak).

MYST (Lost Wonders 2)**Kezdeti erőforrás: 1 papirusz.**

- A** I. szint: Add oda a misztikus könyv jelzőt az egyik játékosnak! (A misztikus könyv jelzőt a csodakártyák között találod.) Ettől kezdve a játékosnál megépült összes **barna**, VAGY szürke kártyáját te is úgy használhatod, mintha a te városodban (is) megépültek volna.
II. szint: Add oda a misztikus könyv jelzőt az egyik játékosnak (lehet ugyanaz is, akinél eddig volt)! Ettől kezdve a játékosnál megépült összes **barna**, VAGY szürke, VAGY **piros** kártyáját te is úgy használhatod, mintha a te városodban (is) megépültek volna.
III. szint: Add oda a misztikus könyv jelzőt az egyik játékosnak (lehet ugyanaz is, akinél eddig volt)! Ettől kezdve a játékosnál megépült összes **barna**, VAGY szürke, VAGY **piros**, VAGY **lila** kártyáját te is úgy használhatod, mintha a te városodban (is) megépültek volna.
Megjegyzés: a misztikus könyvjelzőt minden csodaszinted megépültekor odaadhatod egy játékosársadnak, aki lehet ugyan az a játékos is, akinél eddig volt. Ekkor kell kiválasztanod, hogy melyik színű kártyáit akarod lemásolni. A kiválasztott színen nem változtathatsz, csak ha egy újabb szintet építesz fel a csodádban, és a jelzőt egy másik, vagy ugyanannak a játékosnak adod. Tedd a jelzőt az egyik választott színű kártyájára.
- B** I. szint: Kapsz 3 érmét. Körönként 1 üveget termel.
II. szint: A II. és III. Korban egyszer megváltoztathatod a Korkártyák továbbadásának irányát.
III. szint: Ettől kezdve minden **zöld** kártyád egyben pajzsok is számít. **Hiába, a tudás hatalom...**

NIBURR (Lost Wonders 2)**Kezdeti erőforrás: 1 fa.**

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: Amikor megépítetted ezt a csodaszintet, tedd egy a városodban már megépített **NEM lila** kártyádat a csodatábla oldala alá képpel felfelé úgy, hogy látszódjon. A kártya hatása megduplázódik.
- B** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. Amikor megépítetted ezt a csodaszintet, tedd egy a városodban már megépített **zöld** kártyádat a csodatábla oldala alá képpel felfelé úgy, hogy látszódjon. Az ide tett **zöld** kártyán lévő tudományos szimbólumot nem számolhatod be a többi tudományos szimbólumod közé, viszont attól függően, hogy milyen szimbólum van rajta, ad neked valamit. Ha szextáns, azonnal kapsz 9 érmét. Ha kötőábra, a játék végén 5 extra győzelmi pontot kapsz. Ha fogaskerék, kapsz 2 pajzsot.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz. Lásd fenn!

NINÜE (Empires)**Kezdeti erőforrás: 1 szövet.**

- A** 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, amilyen színű képpel lefelé fordított lappal ezt a csodaszintet megépítetted.
- B** I-II-III. szint: húzz 3-at véletlenszerűen az adott Kor városkártyáiból, amiket nem tettetek bele a Korpakliba (azaz amelyek a játék dobozában maradtak). A felhúzott városkártyák közül 1-et ingyen megépíthetsz. A másik két városkártyát tedd vissza a játék dobozába.

NOMÁDES (Lost Wonders)**Kezdeti erőforrás: a játék legelején +4 érmét kapsz.**

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Amikor ezt a csodaszintet megépítetted, **vándorolhatsz**. Tedd át a csodatábládat 2 által kiválasztott tetszőleges játékos csodatáblája közé! Ez a hely lesz a csodatáblád új helye (ülj át a két játékos közé), és a 2 általad választott játékos lesz a 2 új szomszédod.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz. Amikor ezt a csodaszintet megépítetted, **vándorolhatsz**. Tedd át a csodatábládat 2 által kiválasztott tetszőleges játékos csodatáblája közé! Ez a hely lesz a csodatáblád új helye (ülj át a két játékos közé), és a 2 általad választott játékos lesz a 2 új szomszédod.
II. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz. Amikor ezt a csodaszintet megépítetted, **vándorolhatsz**.

OLYMPIÁ (7 Wonders basic game)**Kezdeti erőforrás: 1 fa.**

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Amikor megépítetted ezt a csodaszintet, az adott Korban, és minden még hátralévő Korban 1-1 kártyát ingyen megépíthetsz a városodban. **Érdemes az építésjelzővel megjelölnöd, hogy az adott korban már használtad ezen csodaszinted képességét.**
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A bal és jobb oldali szomszédodtól minden nyersanyagot (téglat, követ, fát és ércet) 1 érmével kevesebbet vásárolhatsz meg. **Ez a hatás összeadódik minden más vásárlási ár csökkentő, vagy növelő hatással.**
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén válassz egy **lila** kártyát, amelyiket a bal vagy a jobb oldali szomszédod épített meg a városában. Tekintsd úgy, mintha ez a **lila** kártya a te városodban is megépült volna. A lemásolt **lila** kártya hatását ez semmilyen nem befolyásolja.

OLYMPUS (Game Wonders)**Kezdeti erőforrás: 1 kő.**

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz 1 pajzsot. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** **A csodaszinteket tetszőleges sorrendben építheted meg.**
Poszeidon: A következő körtől kezdve 1 érmével kevesebbet kell fizetned a szomszédjaidnak, amikor kereskedelmi terméket (üveg, textil, vagy papirusz) vásárolsz tőlük. Ez a hatás nem adódik össze a **sárga** Piac kártya ugyanilyen hatásával.
Athéna: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
Árés: Kapsz 1 pajzsot. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
Zeusz: Kapsz 2 védelmi pajzsot. A védelmi pajzsokkal győzelmi jelzőt nem szerezhetsz, csak egy vereségjelzőt kerülhetsz el a segítségükkel.

OSTIA (Collection)

Kezdeti erőforrás: körönként egyszer lemásolható a baloldali szomszédod egyik kézműves termékét, VAGY a jobboldali szomszédod egyik nyersanyagát, ami a kereskedelmi kártyáikon szerepel.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Kapsz annyi érmét, ahány **kék** kártyád neked és mindkét szomszédodnak összesen van.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Minden másnak el kell dobnia 5 MÍNUSZ az összes nyersanyag és kézműves termék szimbólumaik száma értelmében (csak a kereskedelmi kártyákon lévő szimbólumok számítanak).
 - II. szint: Kapsz 12 MÍNUSZ az összes fix győzelmi szimbólumaid száma értelmében. Nem a győzelmi pontok összegét kell levonnod, csak a szimbólumok számát.
 - III. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden **barna** és **kék** kártyapárodért.

OUR (Collection)

Kezdeti csodaképesség: Koronként egyszer beépíthetsz egy 2. kártyát is egy már megépült csodaszint alá, ha még egyszer kifizeted az adott csodaszint építési költségét. Az a csodaszint, ahová 2 kártyát építettél be, duplán adja a jutalmát.

- A**
- I. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Nézd át az összes eldobott kártyát, válassz közülük egyet, és építsd meg azt ingyen a városodban.
 - III. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Kapsz 1 pajzsot.
 - II. szint: Kapsz 5 érmét.
 - III. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.

OUROUK (Ruins)

Kezdeti csodaképesség: mind a két szomszédodnak a romfázis végén a 4. romkártyáját is a csodatáblája mellé kell tennie ahelyett, hogy eldobhatná az egyiket. Így rájuk mind a 4 romkártyájuk negatív hatása érvényesülni fog.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Kapsz 3-3 érmét a banktól, minden olyan csodaszint után, amit a szomszédjaid még NEM építettek meg a csodáikban.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Az összes többi játékosnak 1-1 érmét kell neked fizetnie minden alkalommal, amikor egy csodaszintjét megépíti.
 - II. szint: Amikor ezt a csodaszintet megépíted, mindkét szomszédod utóljára felépített csodaszintje megemmisül (el kell dobnia a csodaszint alá becsúsztatott kártyáikat).
 - III. szint: A játék végén 4-4 győzelmi pontot kapsz minden olyan csodaszint után, amit a szomszédjaid még NEM építettek meg a csodáikban.

ÓASIS SÍBA (Collection)

Kezdeti csodaképesség: körönként egyszer eldobhatod egy már kijátszott kártyádat 2 érmeért cserébe.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 érmét, amikor egy fogaskerek szimbólumra teszel szert, kapsz 1-1 érmét, amikor egy szeptáns szimbólumra teszel szert, illetve a játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden kötőszó szimbólumodért.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: A játék végén lemásolható egy szomszédod tudományos szimbólumát. **Javaslat: a játék végén lemásolható bármelyik játékosársad tudományos szimbólumát.**
 - II. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz, ha csak kétféle tudományos szimbólummal rendelkezel (mindegy melyik kettővel).
 - III. szint: A játék végén lemásolható egy NEM szomszédod tudományos szimbólumát. **Javaslat: a játék végén lemásolható bármelyik játékosársad tudományos szimbólumát. Ez a játékos NEM lehet ugyanaz, akinek az I. csodaszinted képességével már lemásoltad egy szimbólumát.**

PASARGADÓN (Collection)

Kezdeti erőforrás: körönként egyszer átalakíthatsz 2 fát egy papiruszá, vagy fordítva.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: A játék végén fedd fel azt a kártyát, amivel azt a csodaszintet megépítetted. Kétszer annyi győzelmi pontot kapsz, mint ahány nyersanyagba és/vagy kézműves termékbe kerül a kártya. **Például: ha 2 agyagba és 1 papiruszba kerül (3), 6 pontot kapsz.**
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Annyi érmét kapsz, amennyi a nyersanyag szimbólumaid számának és a kézműves termék szimbólumaidnak számának SZORZATA (a kereskedelmi kártyáidon lévő szimbólumok is számítanak).
 - II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 - III. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden tetszőleges nyersanyag és kézműves termék szimbólum párodért (csak a kereskedelmi kártyáidon található szimbólumok számítanak).

PÁRSAPURA (Empires)

Kezdeti erőforrás: 1 érc.

- A**
- 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-ágot csak egyszer vehetsz figyelembe. **Megjegyzés: érdemes játék közben számolni, hogy hány lánc-építéssel volt.**
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- 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.

PEIRAEÛS (Collection)

Kezdeti erőforrás: I. Korban kő, II. Korban üveg, a III. Kor végén megtarthatod mind a 2 utolsó kártyádat, és végrehajthatsz velük egy-egy akciót (megépítheted, csodaszintet építhetsz vele, vagy eldobhatod 3 érmeért).

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Kapsz 3 pajzsot és 1 diplomáciajelzőt.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Minden **kék** kártya erőforrás szükségletét helyettesítheted érmékkel (1 erőforrás = 1 érme). **Például: a „Temple” 1 fába, 1 agyagba és 1 üvegbe kerül. Fizethetsz akármelyik erőforrás helyett 1-1 érmét (mind a 3 helyett összesen 3-at). Kapsz 3 érmét.**
 - II. szint: Kapsz 4 érmét. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - III. szint: A játék végén 10 MÍNUSZ a **kék** kártyáid száma győzelmi pontot kapsz.

PERGAMON (Empires)

Kezdeti erőforrás: 1 fa.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden vereségjelződért (azaz így a vereségjelzőid -1 győzelmi pont helyett +1 győzelmi pontot érnek neked).
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- 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.

PERSEPOLIS (Lost Wonders)

Kezdeti csodaképesség: érmekezdmény. Minden érmekezdmény 1-el csökken, amikor egy kártyád költségeit a banknak fizeted meg. A csodaszinted ezen képességét nem használható vezető-kártyák toborzásakor.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Kapsz 5 érmét. Ettől kezdve minden fekete városkártyát 1 tetszőleges erőforrással (nyersanyag vagy kézműves termék) kevesebbet építhetsz meg.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

- B** I. szint: Húzz fel 2 nem használt I. Koros fekete városkártyát, válassz közülük egyet és építsd meg ingyen! A másikat tedd vissza a játék dobozába!
 II. szint: Húzz fel 2 nem használt II. Koros fekete városkártyát, válassz közülük egyet és építsd meg ingyen! A másikat tedd vissza a játék dobozába!
 III. szint: Húzz fel 2 nem használt III. Koros fekete városkártyát, válassz közülük egyet és építsd meg ingyen! A másikat tedd vissza a játék dobozába!

PETRA (Cities)

Kezdeti erőforrás: 1 téglá.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden MÁS játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 14 győzelmi pontot kapsz. **A csodaszintet 14 érmeért cserébe építheted meg.**

PHÁSIS (Collection)

Kezdeti erőforrás: 1 kő.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Minden kártyád felépítésének anyagköltsége nullára csökken.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 4 érmét. Mindkét szomszédodnak el kell dobniuk 1-1 érmét.
 II. szint: Minden hátralévő Kor végén megtarthatod mind a 2 utolsó kártyádat, és végrehajthatsz velük egy-egy akciót (megépítheted, csodaszintet építhetsz vele, vagy eldobhatod 3 érmeért cserébe).
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

PHILIPPÓPOLIS

Kezdeti erőforrás: megduplázhatod bármelyik erőforrásodat 1-1 érmeért cserébe (bármennyi különböző nyersanyagodat és kézműves termékedet megduplázhatod, ugyanazt viszont nem duplázhatod meg még egyszer).

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz, ha van legalább 2-2 **sárga**, **zöld** és **kék** kártyád. Ha van még legalább egy ilyen játékos, akkor csak 4 győzelmi pontot.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia annyi érmét, amekkora a különbség a te **sárga** kártyáid száma és a bal oldali szomszédod **sárga** kártyáinak száma között.
 II. szint: Annyi érmét kapsz, amekkora a különbség a te és a jobb oldali szomszédod **zöld** kártyáinak száma között.
 III. szint: A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, amekkora a különbség a te és a bal oldali szomszédod-, PLUSZ amekkora a különbség a te és a jobb oldali szomszédod **kék** kártyáitok száma között.

POMPEII (Collection)Kezdeti csodaképesség: körönként egyszer vásárolhatsz a banktól egy tetszőleges erőforrást (nyersanyagot, vagy kézműves terméket) 2 érmeért (ha már legalább 1 csodaszintet építettél), 1 érmeért (ha már legalább 2-t), illetve ingyen (ha már legalább 3-at). **Ha még egy csodaszintet sem építettél, nem használhatod ezt a csodaképességet.**

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Minden játékosnak el kell távolítania 1-1 már játéka hozott vezető-, mítosz-, tengerész-, vagy városkártyáját. Válassz közülük egyet, és játssz ki ingyen, a többit dobd el a szokott módon a dobott lapok közé, vagy a játék dobozába!
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden játékosnak el kell távolítania 1-1 már megépített **barna** vagy **szürke** kártyáját. Válassz közülük egy **barnát** és egy **szürkét**, építsd meg őket ingyen, a többit pedig dobd el!
 II. szint: Minden játékosnak el kell távolítania 1-1 már megépített **sárga** vagy **piros** kártyáját. Válassz közülük egy **sárgát** és egy **pirosat**, építsd meg őket ingyen, a többit pedig dobd el!
 III. szint: Minden játékosnak el kell távolítania 1-1 már megépített **kék** vagy **zöld** kártyáját. Válassz közülük egy **kéket** és egy **zöldet**, építsd meg őket ingyen, a többit pedig dobd el!

POMPEII (Lost Wonders 2)

Kezdeti erőforrás: 1 üveg.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **kék** kártyáért.
 III. szint: A játék végén 9 győzelmi pontot kapsz. A csodaszint építési költsége: dobd el egy már megépített **kék** kártyádat a dobott lapok közé!
- B** **A csodaszinteket tetszőleges sorrendben építheted meg.**
 ? szint: Minden körben mindkét szomszédodtól egy-egy erőforrást 1-1 érmevel kevesebbet vásárolhatsz meg (összeadódik más kedvezményekkel). A csodaszint építési költsége: dobd el egy már megépített **sárga** kártyádat a dobott lapok közé!
 ? szint: A játék végén egy tetszőleges technológiai szimbólumot ad (szekáns, kötőábla, vagy fogas-kerék). A csodaszint építési költsége: dobd el egy már megépített **piros** kártyádat a dobott lapok közé!
 ? szint: Kapsz 2 pajszot. A csodaszint építési költsége: dobd el egy már megépített **zöld** kártyádat a dobott lapok közé!
 ? szint: A játék végén 12 győzelmi pontot kapsz. A csodaszint építési költsége: dobd el egy már megépített **lila** kártyádat a dobott lapok közé!

RAPA NUI (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 papirusz.

- 4. -

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Ez a csodaszinted egy **partnerséget** ad (lásd alább).
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz. Ez a csodaszinted egy **partnerséget** ad (lásd alább).
 II. szint: A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz. Ez a csodaszinted egy **partnerséget** ad (lásd alább).
 III. szint: Ez a csodaszinted egy **partnerséget** ad (lásd alább).
Partnerség: a csodaszinted építésére kiválasztott kártyádat (további költség nélkül) a csapattársad városában kell felépítened. Ez után csúsztass egy nem használt tetszőleges kártyát a csodaszinted alá, jelezve, hogy ez a szinted már megépült! Pontosítás: bármilyen olyan kártyát megépíthetsz a csapattársad városában e módon, amivel a szabályok szerint csodaszintet építhetnél (Korkártya, vezetőkártya, stb.). Az építési tilalmak nem vonatkoznak erre a kártyára, azaz így lehet pl. két azonos nevű kártya is csapattársad városában. Ezzel a kártyával nem építhetsz viszont csodaszintet a csapattársad csodájában!

RHÓDOS (7 Wonders basic game)

Kezdeti erőforrás: 1 érc.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz 2 pajszot.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 3 érmét és 1 pajszot. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Kapsz 4 érmét és 1 pajszot. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.

R'LYEH (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 üveg.

Figyelem! A csodaszinteket jobbról balra kell felépítened!

- A** I. szint: A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: MINDEN játékos kap 6-6 érmét.
 III. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 6-6 érmét. A játék végén 14 győzelmi pontot kapsz. Pontosítás: ha egy játékosnak 6-nál kevesebb érmeje van, amikor a III. csodaszintet megépíted, akkor az összes érméjét el kell dobnia. Ha játszótok a Cítes kiegészítővel is, akkor azon érmék helyett, amiket nem tud eldobni, 1-1 adóssájelzőt kap.
- B** I. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden **kék** kártyád után.
 II. szint: Koronként egyszer egyetlen kártyádat ingyen építhetsz meg.

III. szint: Kapsz 11 érmét. Minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét. Pontosítás: ha egy játékosnak 2-nél kevesebb érmeje van, amikor a III. csodaszintedet megépíted, akkor az összes érméjét el kell dobnia. Ha játszókat a Cíties kiegészítővel is, akkor azon érmék helyett, amiket nem tud eldobni, 1-1 adóssájelzőt kap.

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

ROLL THROUGH THE AGES (Lost Wonders)

Kezdeti csodaképesség: dobás a korokon át. A játék kezdetén dobj egy hatoldalú kockával! Ennyi extra érmevel kezded a játékot.

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

II. szint: Dobj egy hatoldalú kockával! Ennyi érmét kapsz a banktól. Dobj egy hatoldalú kockával! Ennyi győzelmi pontot kapsz a játék végén ezért a csodaszintedért.

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

B I. szint: Minden felépített csodaszinted egyben pajzsnak is számít.

II. szint: Körönként egyet termel a feltüntetett erőforrások (fa, kő, agyag, vagy szövet) közül.

III. szint: Dobj egy hatoldalú kockával! Ennyi érmét kapsz a banktól. Dobj egy hatoldalú kockával! Ennyi győzelmi pontot kapsz a játék végén ezért a csodaszintedért.

ROMA (Leaders)

Kezdeti csodaképesség A oldal: minden vezetődet ingyen toborozhatod (nem kell értük érmevel fizetned). / Kezdeti csodaképesség B oldal: minden vezetődet 2 érmevel kevesebbet toborozhatod (így lehet, hogy néhány vezetőd ingyenes lesz). A bal és jobb oldali szomszédjaid 1-1 érmevel kevesebbet toborozhatják a vezetőiket.

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

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

B I. szint: Kapsz 5 érmét. Húzz 4 új vezetőt a vezetőpakliból, és tedd őket képpel lefelé a többi, még fel nem toborzott vezetőkarttyád közé.

II. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. Azonnal toborozhatod egy vezetőt a nálad lévő vezetőkarttyák közül (a 2 érmes kedvezmény most is él).

III. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. Azonnal toborozhatod egy vezetőt a nálad lévő vezetőkarttyák közül (a 2 érmes kedvezmény most is él).

ROMA II (Empires)

Kezdeti csodaképesség A oldal: minden Korban ingyen felépíthetsz egy (fekete) városkarttyát. / Kezdeti csodaképesség B oldal: amikor érméket kapsz a banktól, másfélszer annyi érmét kapsz (felfelé kerekítve). Ez nem vonatkozik a játék elején, illetve a karttyadobásért cserébe kapott érmékre. **Javaslat: lefelé kerekítve!**

A 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 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 érméd után (a 3-on felüli maradék nem számít).

SALAMÍNÁ (Collection)

Kezdeti csodaképesség: az I. Korban megkapod a baloldali szomszédod csodaképességét, a II. Korban megkapod a jobboldali szomszédod csodaképességét, a III. Korban választhatsz e kettő közül egyet.

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

II. szint: Koronként egyszer kicserélheted a kezdedben lévő Korkarttyákat egy másik játékosal. Te döntesz, hogy egy Korkarttya kiválasztása után, vagy az előtt történjen a csere.

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

B I. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 2 már játékban lévő karttyáját. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

II. szint: Kapsz 1-1 érmét azonnal, a játék végén pedig annyi győzelmi pontot, amekkora a különbség a te és a bal oldali szomszédod-, PLUSZ amekkora a különbség a te és a jobb oldali szomszédod összes karttyák darabszáma között (a vezér-, mítosz- és romkarttyák nem számítanak).

III. szint: Dobd el az összes tartozásjelződet, VAGY az összes vereségjelződet!

SAMARKÁNDE (Collection)

Kezdeti csodaképesség: körönként egyszer vásárolhatsz a banktól egy tetszőleges erőforrást (nyersanyagot, vagy kézműves terméket) 2 érmeért (ha már legalább 1 sárga karttyát építettél), 1 érmeért (ha már legalább 3-at), illetve ingyen (ha már legalább 4-et). **Ha még egy sárga karttyát sem építettél, nem használhatod ezt a csodaképességet.**

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

II. szint: Válassz egyet a következő 3 lehetőség közül: kapsz 8 érmét a banktól, VAGY minden más játékosnak el kell dobnia 4-4 érmét a bankba, VAGY kapsz 4 érmét a banktól ÉS minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét a bankba.

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

B I. szint: Amikor ezt a csodaszintet megépíted, annyiszor 2 érmét kapsz a banktól, amekkora a különbség a te és a bal oldali szomszédod barna karttyáinak száma közt. Például: ha neked 2 barna karttyád van, a bal oldali szomszédodnak pedig 6, akkor (6-2=4, 4x2=8) 8 érmét fogsz kapni. De ugyanígy 8 érmét kapsz, ha neked van 6 barna karttyád és a bal oldali szomszédodnak 2.

II. szint: Amikor ezt a csodaszintet megépíted, minden más játékosnak annyiszor 2 érmét kell eldobnia a bankba, amekkora a különbség a te és a jobb oldali szomszédod szürke karttyáinak száma közt.

III. szint: A játék végén annyiszor 2 győzelmi pontot kapsz, amekkora a különbség a te és a bal oldali szomszédod lila karttyáinak száma közt ÉS amekkora a különbség a te és a jobb oldali szomszédod lila karttyáinak száma közt.

SAMOTHRÁKI (Collection)

Kezdeti csodaképesség: a játék végén lemásolhatod bármelyik szomszédod egyik tudományos szimbólumát. **Javaslat: a játék végén lemásolhatod bármelyik játéktársad egyik tudományos szimbólumát.**

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

II. szint: Amikor ezt a csodaszintet megépíted, 3-3 érmét kapsz minden fogaskerék-szextáns-kötő tábla tudományos szimbólum sorozatodért, a játék végén pedig plusz 3-3 győzelmi pontot.

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

B ? szint: Minden fogaskerék szimbólumod egyben pajzsnak is számít.

? szint: Kapsz 1-1 érmét minden szextáns szimbólumodért. Ettől kezdve 1-1 érmét kapsz minden megépített szextáns szimbólumodért.

? szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz minden kötő tábla tudományos szimbólumodért.

Figyelem! Ne feledd, hogy a maszk csodaképesség csak a játék legvégén másol!

SAQQARA (Empires)

Kezdeti erőforrás: 1 agyag.

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

II. szint: Minden Korban egyszer dönthetsz úgy, hogy megtartod még egy körig a kezdedben lévő Korkarttyákat. A többi játékos normál módon továbbadja a nála lévő karttyákat (csak éppen téged kihagynak).

III. szint: A játék végén 3-3 győzelmi pontot kapsz minden (lila) céhkarttyádért.

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

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

SÁRDIS (Collection)

Kezdeti erőforrás: az I. Kor legelején kapsz 2 érmét, a II. Korban 1 érc, a III. Korban kapsz 1 pajzsot.

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

II. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia annyi érmét, ahány agyag szimbólumod van, a játék végén kapsz 1-1 érmét ahány agyag szimbólumod van (a kereskedelmi karttyáidon lévő agyag szimbólumok is számítanak).

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

B I. szint: Minden körben 1-1 érmevel kevesebbet vehetsz meg egy-egy erőforrást (nyersanyagot vagy kézműves terméket) a bal és a jobb oldali szomszédodtól.

II. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 érmét minden pajzs párodért.

III. szint: A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, ahány sárga karttyád neked, és a két szomszédodnak összesen van.

SIDÓN (Sailors)

Kezdeti csodaképesség: a tengeri kereskedelem számodra 2 érmével olcsóbb.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Húzz két II. Koros **narancssárga** nem használt kártyát, válassz közülük egyet, építsd meg ingyen, a másikat pedig tedd vissza a játék dobozába!
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Húzz két I. Koros **narancssárga** nem használt kártyát, válassz közülük egyet, építsd meg ingyen, a másikat pedig tedd vissza a játék dobozába!
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: Húzz két III. Koros **narancssárga** nem használt kártyát, válassz közülük egyet, építsd meg ingyen, a másikat pedig tedd vissza a játék dobozába!

SINÓPE (Ruins)

Kezdő csodaképesség: a romfázisban, mikor romkártyákat választasz, minden egyes lépés során húzz egy-egy extra romkártyát a nem használtak közül, majd tegyél vissza egy romkártyát a kezekben levők közül a nem használtak közelébe! Ezután ugyanúgy válassz egy romkártyát a megmaradtak közül, tedd le képpel lefelé magad elé, a többi romkártyát (ha még van) pedig add tovább a bal oldali szomszédodnak!

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz egy újjáépítés-jelzőt.
II. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz egy újjáépítés-jelzőt. A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz egy újjáépítés-jelzőt. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.

SIRACUSA (Lost Wonders *)

Kezdeti erőforrás: 1 érc.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: Kapsz 3 pajzsot.
- B** I. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz. Amikor ezt a csodaszintet megépítet annyi érmét kapsz a banktól, ahány pajzsod van. A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, ahány pajzsod van.

SOUSA (Sailors)

Kezdeti csodaképesség: a többi játékos csodatábláján lévő kezdő erőforrásait is (csak a nyersanyagokat és kézműves termékeket) meg tudod vásárolni a tengeri kereskedelem szabályai szerint (3 érméért cserébe).

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia annyi érmét, ahány **narancssárga** kártyája van. A játék végén kapsz annyi győzelmi pontot, ahány **narancssárga** kártyád van.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Minden **narancssárga** kártyád egy erőforrással kevesebbe kerül.
II. szint: Kapsz egy rajtaütésjelzőt VAGY egy diplomáciajelzőt.
III. Szint: A játék végén 6-6 győzelmi pontot kapsz minden **sárga-narancssárga-piros** lapsorozatodért.

SPARTA (Lost Wonders)

Kezdeti csodaképesség: Spárta egy fél pajzsot ad neked minden katonai konfliktusban. (A fél pajzsral a döntetlenre végződő konfliktusokban te fogsz győzni.)

- A** I. szint: Körönként egyszer egy a városod által megtermelt tetszőleges erőforrásodat megduplázhatsz. Csak a **barna** és **szürke** kártyáid által termelt erőforrások számítanak!
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz egy katonai vereségjelzőt minden alkalommal, amikor egy kártyát a láncépítés szabályai szerint ingyen építesz meg a városodban. Ha kifizeted az építés költségét, nem kapsz vereségjelzőt.
II. szint: A játék végén 1-1 extra győzelmi pontot kapsz minden katonai győzelmi jelződ után.
III. szint: Dobj el 4 vereségjelzőt, majd kapsz 2 katonai 5 pontot érő győzelmi jelzőt. Pontosítás: ha csak 2 vereségjelzőt tudsz eldobni, csak egyetlen katonai 5 pontot érő győzelmi jelzőt kapsz. Csak 4 vagy 2 vereségjelzőt dobhatsz el, minden más esetben használhatatlan számodra ez a csodaszint képesség. **Megjegyzés: fordító által módosítva, az eredeti szabálykönyv szerint csak 4 vereségjelzőt tudsz eldobni.**

SPRINGFIELD (Lost Wonders 2)

Kezdeti csodaképesség: a játékot +4 érmével kezded.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. **Hagyd a kutyádat is játszani!**
II. szint: Kapsz 5 érmét és egy fél pajzsot. **Ihatsz egy jó hideg sört...**
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz. **A macskádról se feledkezz meg!**
- B** I. szint: Ez a csodaszintet lemásolja a bal oldali szomszédod legutolsó csodaszintjének ÉS a jobb oldali szomszédod második csodaszintjének képességét egyszerre. A csodaszint építési költsége 4 érme + a bal oldali szomszédod lemásolt csodaszintjének építési költsége összesen. Pontosítás: ha valamelyik szomszédodnak olyan csodája van, amelynek szintjeit tetszőleges sorrendben építheti meg (the Great Wall, Machu Picchu, Pompeii [B], vagy Citadels), tetszőleges szintjét másolhatod le. **Rágcsájlj el egy almát pihenésképpen...**

STONEHENGE (Wonder Pack)

Kezdeti erőforrás: 1 fa.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz a **barna** kártyáidon szereplő minden kő szimbólum után.
- B** I. szint: Azonnal kapsz annyi érmét, ahány kő szimbólum szerepel a **barna** kártyáidon. A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz a **barna** kártyáidon szereplő minden kő szimbólum után.
II. szint: A játék végén fordítsd képpel lefelé azt a kártyát, amellyel ezt a csodaszintet megépítetted. Ezután 1-1 győzelmi pontot kapsz a bal és jobb oldali szomszédodnál felépített minden olyan kártya után, amelyek színe megegyezik a felfordított kártyád színével.

TARSÓS (Collection)

Kezdeti erőforrás: az I. Korban agyag, a II. Korban szövet, a III. korban kijátszhatasz egyetlen kártyát ingyen a kezedből (nem lehet sem vezető-, sem mítosz kártya).

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz 1-1 érmét a bal oldali szomszédod összes **kék** VAGY **zöld** kártyája után. Ha választottál, akkor PLUSZ 1-1 érmét a jobb oldali szomszédod másik színű (**kék** vagy **zöld**) kártyái után, és 1-1 érmét a saját **piros** kártyáid után. **Például: a bal oldali szomszédod összes kék és a jobb oldali szomszédos összes zöld kártyája után 1-1 érmét, vagy fordítva.**
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Az I. és II. Korban dupla annyi katonai győzelmi pont jelzőt kapsz, ha te győzöl.
II. szint: Kapsz 7 MÍNUSZ a **piros** kártyáid száma érmét.
III. szint: A játék végén kapsz 10 MÍNUSZ a vereségjelzőid száma győzelmi pontot.

TÁRTAROS (Myths, Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 téglá.

- A** I. szint: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz. Csak I. Koros kártyával tudod ezt a csodaszintet megépíteni.
II. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 érmét. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz. **Csak akkor kapod meg ezt a jutalmat, ha II. Koros kártyával építetted meg ezt a csodaszintet.**
III. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz. Csak III. Koros kártyával tudod ezt a csodaszintet megépíteni.
- B** I. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz. **Csak akkor kapod meg ezt a jutalmat, ha III. Koros kártyával építetted meg ezt a csodaszintet.**
II. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz. **Csak akkor kapod meg ezt a jutalmat, ha III. Koros kártyával építetted meg ezt a csodaszintet.**
III. szint: A játék végén 6 győzelmi pontot kapsz. **Csak akkor kapod meg ezt a jutalmat, ha III. Koros kártyával építetted meg ezt a csodaszintet.**

TEMPORAL PARADOX (Lost Wonders)

Kezdeti csodaképesség: a játék legelején kapsz 1 vereségjelzőt.

- A** I. szint: Amikor ezt a csodaszíntedet megépíted, húzz 3 használaton kívüli csodakártyát, válassz közülük egyet, majd cserél le a Temporal Paradoxot a kihúzott kártyán szereplő csodatábla „A” oldalára! Minden már felépített kártyád és jelződ megmarad, illetve az új csodatáblád I. szintje is megépült (hiszen már egy kártyát csúsztattál a Temporal Paradox I. szintje alá). Ha az új csodatáblád valamilyen speciális kezdeti erőforrást biztosít (pl. plusz érmét), azt azonnal megkapod. Ettől kezdve játszsz ezen új csodatábláddal!
- B** I. szint: Mint az „A” csodaszínt, de itt a kiválasztott csodakártyán szereplő csodatábla tetszőleges oldalát választhatod.

THAPSÁKOS (Collection)

Kezdeti erőforrás: az I. Korban fa, a II. Korban papirusz, a III. Kor legelején kapsz 3 érmét.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Minden zöld kártya erőforrás szükségletét helyettesítheted érmeikkel (1 erőforrás = 1 érme). Például: a „School” I fába és I papiruszba kerül. Fizethetsz akármelyik erőforrás helyett 1-1 érmét (mind a 2 helyett összesen 2-t). Kapsz 3 érmét.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 2 érmét, amikor egy zöld kártyát megépítesz.
II. szint: Kapsz 3 MÍNUSZ a fogaskerék szimbólumaid száma pajzsot. (A játék legvégéig igaz, nem csak akkor, amikor ezt a csodaszíntedet megépítetted.)
III. szint: A játék végén 9 MÍNUSZ a szextáns szimbólumaid száma győzelmi pontot kapsz.

THE GREAT WALL (Wonder Pack)

Kezdeti erőforrás: 1 textil.

A csodaszínteket tetszőleges sorrendben építheted meg.

- A** ? szint: Kapsz 8 érmét.
? szint: A játék végén egy kötőábra / szextáns / fogaskerék tudományos szimbólumot kapsz. (Te választd ki, melyiket.)
? szint: Kapsz 2 pajzsot.
? szint: Azon kör legvégén, amikor ezt a csodaszíntedet megépítetted (ha ez az utolsó kör, akkor miután a játékosok eldobták az utolsó kártyájukat), végignézheted az összes eldobott kártyát, kiválaszthatsz belőlük egyet, és megépítheted azt ingyen a saját városodban.
- B** ? szint: Kapsz 8 érmét. A bal és jobb oldali szomszédod kap 2-2 érmét.
? szint: A játék végén lemásolhatod az egyik szomszédod egyik tetszőleges tudományos szimbólumát.
? szint: Kapsz egy diplomácia-jelzőt. Minden MÁS játékosnak el kell dobnia 2-2 érmét.
? szint: Ez a csodaszínted egy olyan erőforrást termel, amelyet a városodba felépített barna és szürke kártyáid, illetve a városod kezdő képessége nem termel. (A sárga és fekete kártyák által termelt erőforrásokat nem kell figyelembe venni.)

THE KINGDOM (Game Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 üveg.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: Kapsz 1 pajzsot és 2 védelmi pajzsot. A védelmi pajzsokkal győzelmi jelzőt nem szerezhetsz, csak egy vereségjelzőt kerülhetsz el a segítségükkel.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Körönként kapsz 1 tetszőleges kereskedelmi terméket (üveg, textil, vagy papirusz).
II. szint: Kapsz 3 védelmi pajzsot. A védelmi pajzsokkal győzelmi jelzőt nem szerezhetsz, csak egy vereségjelzőt kerülhetsz el a segítségükkel.
III. szint: Lemásolhatod az egyik zöld kártya tudományos szimbólumát, amelyet valamelyik szomszédos városban építettek fel. Javaslat: bármelyik zöld kártya tudományos szimbólumát lemásolhatod, amelyiket valamelyik játékosársad épített fel.

THÉBAI (Collection)

Kezdeti csodaképesség: az I. Korban kapsz egy diplomáciajelzőt, a II. Korban 2 pajzsot, a III. Korban 2 védekező pajzsot. (Csak akkor számolhatod be a pajzsaid közé, ha valamelyik ellenfeled legyőzne a katonai konfliktusban. Ha a 2 védekező pajzsot beszámítva a konfliktus eredménye döntetlen lenne, vagy te győznél, az mindenképp döntetlen eredménynek számít - azaz ezekkel te nem nyerhetsz konfliktust.)

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A II. Korban minden piros katonai kártyádat ingyen építheted meg.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Annak a játékos, aki a legtöbb azonos színű kártyával rendelkezik, el kell dobnia annyi érmét, amennyi ezen kártyáinak a darabszáma. Megkapod az összes eldobott érmét.
II. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 érmét ha láncépítéssel építi meg egy piros kártyáját. Megkapod az összes emiatt eldobott érmét.
III. szint: A játék végén 6-6 győzelmi pontot kapsz, minden kék-lila-piros kártyasorozatodért.

THÍRA (Collection)

Kezdeti csodaképesség: a játék végén kapsz annyi győzelmi pontot, amennyi a bal oldali szomszédod legkisebb fix győzelmi pontja és a jobb oldali szomszédod legnagyobb fix győzelmi pontja közötti különbség. Például: ha a játék végén a baloldali szomszédod legkisebb fix győzelmi pontja 2, a jobboldali szomszédod legnagyobb fix győzelmi pontja pedig 9, akkor 7 győzelmi pontot kapsz.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: A II. Korban minden kék civil kártyádat ingyen építheted meg.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz kétszer annyi érmét, amekkora a meglévő legnagyobb fix győzelmi pontod értéke. Például: ha a csodaszínt megépítésekor a legnagyobb fix győzelmi pontod 5, 10 érmét kapsz.
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
III. szint: Minden más játékosnak el kell dobnia annyi érmét, amekkora a meglévő legkisebb fix győzelmi pontod értéke.

TÍRYNTHA (Collection)

Kezdeti csodaképesség: körönként egyszer eldobhatod az egyik már megépült csodaszínted alatti kártyát, amiért 4 érmét kapsz a banktól. Ezt a csodaszínted később újra megépítheted (az „A” oldal esetén a sorrend betartásával).

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz. (A megépítéséhez kell lennie legalább 1 pajzsodnak, amit nem kell eldobnod.)
II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz. (Az egyik VAGY másik költséggel is fizethetsz az építésért.)
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** ? szint: Minden más játékosnak el kell dobnia annyi érmét, ahány agyag szimbólumod van (csak a kereskedelmi kártyáidon lévő agyag szimbólumok számítanak).
? szint: Kapsz annyi érmét, ahány fa szimbólumod van (csak a kereskedelmi kártyáidon lévő fa szimbólumok számítanak).
? szint: Minden egyes kő szimbólumod egyben pajzsot is számít (csak a kereskedelmi kártyáidon lévő kő szimbólumok számítanak).
? szint: A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, ahány érc szimbólumod van (csak a kereskedelmi kártyáidon lévő érc szimbólumok számítanak).

TRANSYLVANIA (Game Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 papirusz.

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
II. szint: 1-1 pajzsot kapsz minden megszerzett katonai győzelmi jelződ után.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: A játék végén 1-1 győzelmi pontot kapsz, minden megépített fekete kártyád után.
II. szint: 1-1 pajzsot kapsz minden megszerzett katonai győzelmi jelződ után.
III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

TROIA (Collection)

Kezdeti erőforrás: körönként egyszer két tetszőleges nyersanyagodat egy tetszőleges kézműves terméké alakíthatod át.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Amikor megépítesz egy **piros** kártyát, kapsz 3 érmét.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Kapsz 1 pajzsot.
 - II. szint: Kapsz annyi érmét, ahány pajzsod van.
 - III. szint: A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, ahány pajzsod van.

TROJAN HORSE (Lost Wonders 2)

Kezdeti csodaképesség: a játékot +2 érmevel kezded.

- A**
- I. szint: A játék végén kapsz 3 győzelmi pontot.
 - II. szint: Tedd a trójai faló kártyát egy tetszőleges ellenfeled csodatáblájának 2. szintje alá! (A trójai faló kártyát a csodakártyák között talárod.) Ettől kezdve ellenfeled elveszíti a 2. csodaszintjének képességét, amit te megkapsz. A csodaszintet megépítésének költsége egyenlő az ellenfeled 2. csodaszintjének építési költségével.
 - III. szint: A játék végén kapsz 7 győzelmi pontot.
- B**
- I. szint: Körönként egy feltüntetett (szövet, fa, vagy érc) erőforrást termel.
 - II. szint: Tedd a trójai faló kártyát egy tetszőleges ellenfeled csodatáblájának 3. szintje alá! (A trójai faló kártyát a csodakártyák között talárod.) Ettől kezdve ellenfeled elveszíti a 3. csodaszintjének képességét, amit te megkapsz. A csodaszintet megépítésének költsége egyenlő az ellenfeled 3. csodaszintjének építési költségével.

Megjegyzések:

- Az ellenfeled csodaszintjének, ahová a trójai faló kártyát teszed, megépítennek kell lennie, különben ellene nem használhatod ezt a csodaképességedet.
- Azon csodatáblák esetén, ahol a csodaszintek tetszőleges sorrendben építhetők meg, bármelyik szint alá teheted a trójai faló kártyát (pl.: the Great Wall, Pompeii [B], vagy Citadels).
- Az ellenfeled csodaszintje, ahová a trójai faló kártyát helyezted, megépítennek számít, így ezt a szintjét nem tudja már megépíteni annak ellenére, hogy a hatását nem élvezheti.
- Ha pont akkor akarod a trójai faló kártyát elhelyezni ellenfeled csodaszintje alatt, amikor ő is egy kártyát szeretne alá csúsztatni, ellenfelednek el kell bontnia az ide kiválasztott kártyáját, amiért cserébe 3 érmét kap a banktól és a csodaoldaltól függően egy katonai győzelmi jelzőt („A” oldal esetén 3 pontosat, „B” oldal esetén 5 pontosat). Az így kapott jutalom szerepel a trójai faló kártyáján.
- Ha nincs a kiválasztott ellenfelednek megfelelő (2. vagy 3.) csodaszintje, akkor ingyen építheted meg a saját csodaszintedet, majd kapsz 3 érmét a banktól és a csodaoldaltól függően egy katonai győzelmi jelzőt („A” oldal esetén 3 pontosat, „B” oldal esetén 5 pontosat). Az így kapott jutalom szerepel a trójai faló kártyáján.

TÚROS (Ruins)

Kezdő csodaképesség: a játék elején a végül hozzád került 4 romkártyából csak kettőt kell a csodatáblád mellé fektetned, a másik kettőt eldobhatod.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Dobd el az egyik romkártyádat!
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Nézd végig a nem használt romkártyákat, válassz közülük egyet, majd cseréld ki az egyik meglévő romkártyádra!
 - II. szint: A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 - III. szint: A szomszédjaidnak véletlenül húzniuk kell maguknak még egy-egy romkártyát a nem használtak közül.

URUK (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 textil.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: MINDEN játékos kap 3-3 érmét. A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 - III. szint: A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: MINDEN játékos kap 2-2 érmét. A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: MINDEN játékosnak el kell bontnia 1-1 vereségjelzőt (ha van neki). A játék végén 5 győzelmi pontot kapsz.
 - III. szint: MINDEN játékos megtarthatja minden Korban mind a két utolsó kártyáját, és vgrehajthat velük egy-egy akciót (megépíti a városában, beépíti a csodájába, vagy eldobja 3 érméért cserébe). A játék végén 8 győzelmi pontot kapsz.

URUSALIM (Collection)

Kezdeti erőforrás: körönként egyszer 3 különböző nyersanyagodat és/vagy kézműves termékedet egy negyedik tetszőleges nyersanyaggá vagy kézműves terméké alakíthatod át. Például: 1 agyagból, 1 fából és 1 szövetből csinálhatsz bármit, ami nem agyag, fa, vagy szövet.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Minden kártyádat egy tetszőleges nyersanyaggal, vagy kézműves termékkel olcsóbban építheted meg. (Nem befolyásolja az érmeköltségeket.)
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- ? szint: Kapsz 1 kőtábla tudományos szimbólumot.
 - ? szint: Kapsz 1 fogaskerék tudományos szimbólumot.
 - ? szint: Kapsz 1 szextáns tudományos szimbólumot.

VENEZIA (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 textil.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Lemásolhatod valamelyik szomszédod egyik megépített II. Koros kártyájának hatását. (Tedd a kék maszkos jelzőt a lemásolt kártyára!) Pontosítás: csak a kártya hatását másolod le, nem magát a kártyát, így nem használhatod pl. láncépítkezésre.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Lemásolhatod valamelyik szomszédod I. csodaszintjének, VAGY egyik megépített **sárga** kártyájának hatását. (Tedd a sárga maszkos jelzőt a lemásolt csodaszintre / kártyára!)
 - II. szint: Lemásolhatod valamelyik szomszédod egyik megépített **piros** VAGY **zöld** kártyájának hatását. (Tedd a piros/zöld maszkos jelzőt a lemásolt kártyára!)
 - III. szint: Lemásolhatod valamelyik szomszédod egyik megépített **kék** VAGY **lila** kártyájának hatását. (Tedd a kék/lila maszkos jelzőt a lemásolt kártyára!)
- Pontosítás: csak a kártyák hatásait másolod le, nem magát a kártyákat, így nem használhatod őket pl. láncépítkezésre.

YAMATO (Lost Wonders)

Kezdeti erőforrás: 1 fa.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Ha megépítetted ezt a csodaszintedet, megkapod a **lopakodás** csodaképességet.
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B**
- I. szint: Ha megépítetted ezt a csodaszintedet, megkapod a **lopakodás** csodaképességet.
 - II. szint: Ha megépítetted ezt a csodaszintedet, megkapod a **lopakodás** csodaképességet.
 - III. szint: Ha megépítetted ezt a csodaszintedet, megkapod a **lopakodás** csodaképességet.

Lopakodás: a játék során bármikor felfedheted ezen csodaszintet alá beépített kártyádat, kivéve, ha az egy **kék** kártya. **Kék** kártyát használhatsz ezen csodaszint megépítésére, de soha nem fedheted fel! A felfedett kártyát inntől úgy használhatod, mintha a városodban épült volna meg, viszont a szomszédjaid semmilyen módon nem használhatják azt. A felfedett kártya ráadásul elveszíti a színét.

YERÍHO (Collection)

Kezdeti csodaképesség: ha a kártya eldobása akciót választod, 5 érmét kapsz érte cserébe, 3 helyett.

- A**
- I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 - II. szint: Kapsz annyi érmét, ahány fa szimbólumod van. A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, ahány fa szimbólumod van (csak a kereskedelmi kártyáidon lévő fa szimbólumok számítanak).
 - III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.

- B** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz.
 III. szint: Minden egyes kártyát, melyet a csodaszintjeid építésére használtál, fordíts képpel felfelé! Ettől kezdve úgy kell velük számolnod, mintha megépítetted volna őket a városodban. Ettől még a csodaszintjeid továbbra is megépítettnek számítanak.

ZEÚGMA (Collection)

Kezdeti erőforrás: az I. Korban ingyen megépítheted egyetlen kártyádat, a II. Korban érc, a III. Kor végén megtarthatod mind a 2 utolsó kártyádat, és végrehajthatsz velük egy-egy akciót (megépítheted, csodaszintet építhetsz vele, vagy eldobhatod 3 érméért cserébe).

- A** I. szint: A játék végén 3 győzelmi pontot kapsz.
 II. szint: Másold le a bal, VAGY a jobb oldali szomszédod 2. csodaszintjét, és annak megépítésének költségét. Ha nincs 2. csodaszintje egyik szomszédodnak sem, akkor egy tetszőleges csodaszintjüket másolhatod le.
 III. szint: A játék végén 7 győzelmi pontot kapsz.
- B** I. szint: Kapsz 1 pajzsot. A szomszédjaidtól minden nyersanyagot 1-1 érmével kevesebbet vehetsz meg.
 II. szint: Kapsz 1 pajzsot. A szomszédjaidtól minden kézműves terméket 1-1 érmével kevesebbet vehetsz meg.
 III. szint: Kapsz 1 pajzsot. Kapsz 1-1 érmét a banktól körönként 1-1 alkalommal, amikor a szomszédjaid valamilyen erőforrást vásárolnak. (Körönként maximum csak 1-1 érmét kaphatsz így a bal és a jobb oldali szomszédod 1-1 vásárlása után.)

Figyelem! A „B” oldal csodaszintjeit nem kell megépítened. A játék elején tegyél 3 nem használt kártyát a csodaszintek alá! Minden Kor végén, a katonai konfliktus megoldása után, távolítsd el 1-1 kártyát (tedd vissza a játék dobozába) balról jobbra haladva a csodaszintjeid alól, mert azok egymás után leomlanak! Ezeket a szinteket már nem építheted újra!

YERUSHALÁYIM (Empires) - a nyolcszögletű központi csodatábla

A játék előkészületei során válasszátok ki, hogy Jeruzsálem „A”, vagy „B” oldalát akarjátok-e használni, majd tegyétek a speciális nyolcszögletű csodatáblát az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje azt! Ha a „B” oldalát választottátok, akkor a játékosok 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 (oldalától 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 távolságba 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 fizeted ki. A **sárga** és fekete kártyák, melyek a vásárlások költségét csökkentik, ugyanúgy működnek, a megfelelő irányokba. Ezek a költségcsökkentések 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 számadra 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 szövőszéked).

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.

JERUZSÁLEM „A” OLDALÁNAK CSODAKÉPESÉGEI:

A 4 sárga képességen kívüli (barna) csodaképességeket ugyanúgy kell aktiválni, ahogy a saját csodád képességeidet is aktiválsz 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 dobnuk 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 csodatábládon 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.