

Rajongói kiegészítő Antoine Bauza 7 Wonders játéksorozatához.



fordította:

Beorn (2016)

7 WONDERS RUINS

SZABÁLYOK

CORRO

„Az emberi sors az, hogy mindig a kisebbik rosszat választjuk”
(Arisztotelész)

JÁTÉKTARTOZÉKOK

- ♦ 44 romkártya
- ♦ 2 új vezetőkártya
- ♦ 1 új céh Korkártya
- ♦ 4 új mítoszkártya
- ♦ 3 új csodatábla
- ♦ 3 új csodakártya
- ♦ 6 újjáépítés-jelző
- ♦ ez a szabálykönyv



BEVEZETŐ

A rengeteg kiegészítőnek, az újabb csodatábláknak és a különböző kártyáknak hála, a játék végén begyűjthető győzelmi pontok száma tetemesen megnövekedett már az alapjátékhoz képest. Volt olyan játékunk, ahol 114 pontot gyűjtöttem össze, pedig nem is használtuk az összes kiegészítőt. Épp ezért készítettem el ezt a kiegészítőt segítségül mindazoknak, akik a nagy számok látványától heves sikoltozásba kezdenek....;p

Komolyra fordítva a szót, rá leszel kényszerítve arra, hogy megváltoztassátok a már megszokott stratégiátokat, ha már a játék kezdetén megfosztalak titeket egyik vagy másik jól bevált erőforrástoktól. Egy új játékmechanizmusra leszel ráutalva.

A 7 Wonders: Ruins (7 Csoda: Romok) rajongói kiegészítő játszható csupán az alapjátékkal együtt is, de szabadon keverhető más hivatalos és nem hivatalos kiegészítővel. Egyszerűen a kártyák alsó-középső részére nyomtatott fehér szimbólumok alapján ki kell szednetek a paklikból azokat a lapokat, amelyek olyan kiegészítőkhöz tartoznak, amikkel nem játszotok: szoborfő (Leaders), villám (Myths), hajó (Sailors), épületrom (Ruins).

Corro

A JÁTÉK MENETE

A játékot a normál szabályok szerint kell előkészíteni, az alábbi eltérésekkel. Egy új ún. **romfázis** kerül a játékmenetbe. A **romfázis** a nagy műlapka kiválasztása és felcsapása **után** (Babel), de még a Babel torony fázis (Babel), az imafázis (Myths) és a vezetőfázis (Leaders) **előtt** következik, természetesen csak akkor, ha használjátok a zárójelben felsorolt kiegészítőket.

Ugyanúgy kell a romkártyákat draftolni, akár a vezetőkártyákat. Minden játékos kap 4 szürkésfekete romkártyát (képpel lefele kiosztva), amiből egyet megtart, a többi pedig a tőle balra ülő játékosnak adja; ezután a jobbra ülő szomszédjától kapott 3 kártyából megint választ magának egyet, a maradék kettőt pedig tovább adja balra; majd a kapott 2 kártyából megint egyet választ, és az utolsót adja tovább balra.

A kártyaválasztási fázis végén mindenkinek 4-4 romkártya lesz a kezében, amiből végezetül egyet kiválaszt és eldob (vissza kell tenni a játék dobozába), majd a többi hármat képpel fölfelé a csodatáblája mellé teszi egy sorba (hogymint a három jól látható legyen).

Figyelem! A vezetővel ellentétben itt mind a 3 romkártya aktív már a játék legelején, és nem koronként kell egyet kiválasztani belőlük!

Miután mindez megtörtént, kezdjétek el a játékot a megszokottak szerint!

ÚJDONSÁGOK

A ROMKÁRTYÁK

Mind a három csodatáblád mellé fektetett romkártyád negatív hatása a játék első pillanatától kezdve aktív. Néhány esetén valamilyen negatív dolog történik veled a játék legelején (kevesebb kezdőérmét kapsz, vagy kapsz egy -5 győzelmi pont jelzőt), néhány a játék során nehezíti meg az életed (több erőforrást kell elköltened bizonyos kártyák megépítésére), néhány pedig a játék végi pontozás során vonhat le tőled győzelmi pontokat. A romkártyákat alapesetben nem dobhatod el (kivéve Cyrus, vagy a Túros csodatábla „A” oldala), egyedül csak a hatásukat tudod semlegesíteni a romkártyára helyezett újjáépítés jelzővel.

A kártyák jelölésénél próbáltunk a már megszokott szimbólumrendszerhez alkalmazkodni, és minél kevesebb új szimbólumot létrehozni.



Ha rendelkeztek a Cíties (Városok) kiegészítővel, akkor a negatív győzelmi pontok nyomon követésére használhatjátok az adósságjelzőket. Egyszerűen tedd a büntetést a kártyára, és a játék végén vond ki őket a győzelmi pontjaidból.



Ha egy szimbólum átlátszó módon kerül feltüntetésre, annak jelentése: „ha nincs...”. A bal oldali szimbólum jelentése: „ha nincs egyetlen szöveget kézműves terméked sem...”

A többi szimbólum jelentését a következő oldalakon lévő kártyaismertetéseknel részletesen elolvashatod.

AZ ÚJJÁÉPÍTÉS-JELZŐK

Egy újjáépítés-jelző semlegesíti egy romkártya összes negatív hatását, attól a pillanattól kezdve, ahogy a romkártyára kerül. Ha valamilyen úton hozzájutsz egy ilyen jelzőhöz (pl. egy csodaszintet felépítve), azonnal válaszd ki egy romkártyádat (amin még nincs újjáépítés-jelző), és helyezd rá a jelzőt! Innen már nem tudod elmozdítani a lerakott újjáépítés-jelzőt, az a játék végéig a kártyán marad. Ha a romkártyát eldobod, a rajta lévő jelzőt tedd vissza a készletbe!



A negatív hatás semlegesítésénél a józan ész szabályai szerint járjatok el. Ha eddig nem használhattad a csodatáblád kezdő nyersanyagát, a jelzőt rátéve a romkártyára a továbbiakban már használhatod. Ha nem építhetted meg egy csodaszintet, a romkártyát semlegesítve megépítheted azt, akár utólag is (még akkor is, ha már egy magasabb szintet is megépült esetleg). A többlet költség a továbbiakban nem érvényesül, de a romkártyát semlegesítve nem kapsz semmilyen kompenzációt visszamenőleg. A semlegesítés után feleslegessé váló „alap” alá tett Korkártyát el kell dobnod 3 érmeért cserébe. A játék elején elvesztett 3 érmedet visszakapod a banktól, a játék eleji -5 győzelmi pont jelzőt pedig dobod el! A romkártya miatt a semlegesítése előtt eldobott lapokat, elköltött érmeiket nem kapod vissza, de a továbbiakban már nem érvényes rád ez a negatív hatás. Ugyancsak nálad maradnak a duplázva megkapott adósságjelzőid és vereségjelzőid is. Ha semlegesíted annak a romkártyának a hatását, ami az adott Korra megtiltja neked egy vezetőkártya kijátszását, ettől még nem játszhat ki vezetőt, ha már elmúlt az adott Kor vezetéskijátszásának fázisa. A játék végi negatív győzelmi pontokat egyszerűen nem kapod meg, ha a romkártyát a játék során semlegesítetted.

AZ ÚJ ROMKÁRTYÁK ISMERTETÉSE

DUSTY REMAINS (PORLEPTE ROMOK)



© Tomas Honz

Nem használhatod a csodatáblád kezdő nyersanyagát.

BURNING SHORES (LÁNGOLÓ RAKPART), VILLAGE ON FIRE (FELGYÚJTOTT FALU), VOLCANO ERUPTION (VULKÁNKITÖRÉS)



© Jonas De Ro
© Andreas Rocha
© Xenomorph Designs

Nem építheted fel az I., II., illetve III. csodaszintedet.

Hagyd ki a tiltott csodaszintedet! Tedd a romkártyát a megfelelő csodaszinted alá emlékeztetőül!

EXHAUSTED QUARRY (KIMERÜLT KŐFEJTŐ), PETRIFIED FOREST (MEGKÖVÜLT ERDŐ), SNOWY GROUND (HÓVAL FEDETT TERÜLET), BURIED MINE (BEOMLOTT BÁNYA)



© Prince of Persia
© Aspeck of Dust
© Andreas Rocha
© Alexander Namitckov

Minden egyes csodaszinted megépítése a jelzett nyersanyaggal többbe kerül.

Figyelem! Ez a többletköltség független attól, hogy melyik csodaszintedet építed éppen!

PRECARIOUS FOUNDATIONS (BIZONYTALAN ALAP)



© Prince of Persia

Alá kell alapoznod a csodatá! Egy Korkártyát kell a romkártya alá tenned, mielőtt elkezdhetnéd a csodád I. szintjét. Ez nem kerül erőforrásba (az elpazarolt Korkártyán kívül), és nem ad semmit.

DECREPIT SHOP (ELŐREGEDETT BOLT)



© Assassin's Creed

A játékot 3 érmével kevesebbel kezded.

INHABITABLE AREA (LAKHATATLAN KERÜLET)



© LaSireni

A játékot -5 győzelmi ponttal kezded.

DEGRADED VILLA (LEPUSZTULT VILLA)



© Andreas Rocha

Minden láncépitkezésednél el kell dobnod 1-1 érmét.

DISREPUTABLE SEWER (ROSSZHÍRÚ CSATORNA)



© Assassin's Creed

Amikor eldobsz egy kártyát, 2-vel kevesebb érmét kapsz érte cserébe.

Alapesetben 3 helyett 1-et, ha pl. Jerikó a városod, akkor 5 helyett 3-at.

DESTROYED CITY (LEROMBOLT VÁROS)



© Andreas Rocha

Amikor egy piros katonai kártyát építesz meg, el kell dobnod 1-1 érmét minden rajta lévő pajzs szimbólum után.

DESERTED PRISON (ELHAGYATOTT BÖRTÖN), DESOLATED BASTION (LAKATLAN ERŐDÍTMÉNY)



© Robin Olausson & © Rick Sardinha

Amikor egy tartozásjelzőt / vereségjelzőt kapnál, akkor egy jelző helyett kettőt kapsz.

**RAVAGED SANCTUARY
(KIRABOLT SZENTÉLY)**



© Josh Eiten

Nem építhetsz **lila** céhkártyákat.

**FLOODED METROPOLIS
(ELÖNTÖTT METROPOLISZ)**



© DM7

Nem játszhatod ki egyik Korban sem az utolsó 2 kártyád egyikét sem.

**RANSACKED HOUSE
(KIFOSZTOTT LAKÓHÁZ)**



© Assassin's creed

Mindkét szomszédod felé az adott kör legelső vásárlásai után el kell dobnod 1-1 érmét a bankba. (Maximum 1 érme / szomszéd.)

**SUBMERGED CITY
(ELSÜLLYEDT VÁROS)**



© Andreas Rocha

Minden korban dobod el egy már megépített kártyádat! Nem dobhatsz el a csodádba beépített lapot. Vezetőkártyát eldobhatsz, de mítoszkártyát és romkártyát nem.

**SUNKEN TEMPLE
(ELMERÜLT TEMPLOM)**



© Jcharquet

Minden legalább 1 erőforrásba kerülő kártyát egyel több erőforrásért építhetsz csak meg. (Az ingyenes kártyákat továbbra is ingyen.)

**INVASIVE VEGETATION
(TÁMADÓ NÖVÉNYZET)**



© Josh Eiten

Ha a játék végére nincs a jelzett hatféle színű Korkártyából legalább 1-1 felépítve a városodban, -6 győzelmi pontot kapsz.

**FORSAKEN PLACE OF WORSHIP
(ELHAGYATOTT IMAHELY)**



© Vianreps

-5 győzelmi pontot kapsz a játék végén minden 5 vagy több egyforma színű kártyád után, amit felépítettél a városodban (például 5 zöld és 7 piros kártya után -10-et).

**DISMANTLED EMPIRE
(SZÉTHULLOTT BIRODALOM)**



© Josh Eiten

-6 győzelmi pontot kapsz a játék végén, ha nem termel a városod minden kézműves termékéből legalább egyet-egyet (csak a szürke kártyák számítanak).

**COLLAPSED ROOF
(BESZAKADT TETŐ)**



© Prince of Persia

Minden Kor legelső körében egy másik játékosnak kell kiválasztania a kezedből azt a kártyát, amit majd a körödben kijátszhatsz.

**DILAPIDATED ARSENAL
(MEGRONGÁLT FEGYVERTÁR)**



© Assassin's creed

A katonai konfliktusok során, döntetlen esetén te vesztesz. **Figyelem! Ez a szimbólum nem számít be a pajzsaid közé!**

**FORGOTTEN HIPPODROME
(ELFELEDETT VERSENYPÁLYA), DEGRADED FORUM
(EGYKOR VOLT VÁROSKÖZPONT)**



© Assassin's creed

Amikor felépítesz egy tudományos szimbólumot / fix győzelmi pontot tartalmazó kártyát, el kell dobnod 1 érmét a bankba.

**MOLDY WOODWORK
(PENÉSZEDŐ FAVÁZ)**



© Idamrak

Minden téged ért érmevesztésig 1-el megnövekszik. (Körönként csak egyszer kell alkalmazni.)
Például: ha 3 érmét kellene eldobnod, neked 4 érmét kell eldobnod.

**NECROPOLIS (NEKROPOLISZ), MACABRE CRYPT (KÍSÉRTETIES KRIPTA), GLOOMY CEMETERY (KOMOR TEMETŐ),
ABANDONED LIBRARY (ELHAGYOTT KÖNYVTÁR), GROUNDED SHIP (ELFÖDELTE HAJÓ),
EMPTY GRANARY (ÜRES MAGTÁR), CURSED CAVE (ELÁTKOZOTT ÜREG)**



© Titus Iunter

© Prince of Persia

© Miro Johannes

© Miguel Coimbra

© Prince of Persia

© Myth Nymph

A játék végén minden jelzett színű kártya után -1 (vezetőkártya esetén -2) győzelmi pontot kapsz.
Például: ha az első romkártya a tied, és 3 kék Korkkártyát építettél a városodban, -3 győzelmi pontot kapsz.

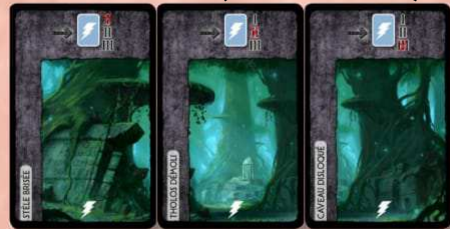
**BURNT WATCHTOWER (MEGÉGETT ŐRTORONY),
SILTED RUBBLE (SZÉTMÁLLÓ KÖSZIKLA),
SCATTERED DEBRIS (SZÉTSZÓRT TÖRMELEK)**



© Noat Bradley
© Blink

Nem játszatsz ki vezérkártyát a jelzett (I., II., vagy III.) Korban.

**BROKEN STELE (TÖRÖTT SÍRKŐ),
DEMOLISHED THOLOS (LEROMBOLT THOLOS),
DISLOCATED VAULT (MEGMOZDULT BOLTÍV)**



© Blink

Nem játszatsz ki mítoszkártyát a jelzett (I., II., vagy III.) Korban.

**RAZED PLACE
(FÖLDIG ROMBOLT TERÜLET)**



© ifronius

A mítoszkártyád fohászának költsége az I. Korban 1 tetszőleges erőforrással többbe kerül. Ha kijátszol egy mítoszkártyát a II. Korban, el kell dobnod 2 érmét a bankba, ha a III. Korban, veszítesz 2 győzelmi pontot.

**FRACTURED BRIDGE
(LEOMLOTT HÍD)**



© Blink

Csak olyan mítoszkártyákat tudsz kijátszani, amiknek Korról-Korra más az isteni hatalmuk.



AZ ÚJ VEZETŐKÁRTYÁK ISMERTETÉSE

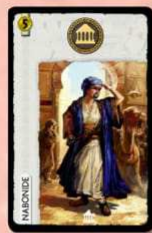
CYRUS



© Prince of Persia

Dobd el az egyik romkártyádat!

NABONIDUS



© TheGryph

Kapsz egy újjáépítés-jelzőt.

AZ ÚJ MÍTOSZKÁRTYÁK ISMERTETÉSE

CENTAURUS (KENTAUR)



© Miguel Coimbra

I. Kor: Kapsz 2 érmét a banktól, minden más játékosnak el kell dobnia 1-1 érméjét.

II-III. Kor: Cseréld ki az egyik romkártyádat egy tetszőleges játékosársad egyik romkártyájára!

CYCLOP (KÜKLÖPSZ)



© Miguel Coimbra

A szomszédjaidnak véletlenszerűen húzniuk kell maguknak még egy-egy romkártyát a nem használtak közül.

GIANT (ÓRIÁS)



© Miguel Coimbra

I-II. Kor: Kapsz 2-2 érmét a banktól, minden olyan csodaszint után, amit a szomszédjaid még NEM építettek meg a csodáikban.

III. Kor: Kapsz egy újjáépítés-jelzőt.

MANTICORE (MANTIKÓR)



© Miguel Coimbra

Duplázd meg az érméd számát, majd húzz véletlenszerűen egy nem használt romkártyát, és fektesd a többi mellé!

AZ ÚJ CÉHKÁRTYA ISMERTETÉSE

RENOVATORS GUILD (FELÚJÍTÓK CÉHE)



© Antifan Real

A játék végén 4-4 győzelmi pontot kapsz a szomszédjaid romkártyáira került minden újjáépítés-jelző után.

AZ ÚJ CSODATÁBLÁK ISMERTETÉSE

AZ URUKI ZIKKURAT (OUROÚK)

Kezdő 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” oldal - csak a Ruins kiegészítővel együtt

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.

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



„B” oldal - csak a Ruins kiegészítővel együtt

I. szint: Az összes többi játékosnak 1-1 érmét kell neked fizetnie minden alkalommal, amikor egy csodaszintjét megépíti.

II. szint: Amikor ezt a csodaszintedet megépíted, mindkét szomszédod utoljára felépített csodaszintje megsemmisül (el kell dobniuk a csodaszint alá becsúsztatott kártyáikat).

II. szint: A játék végén 4-4 győzelmi pontot kapsz minden olyan csodaszint után, amit a szomszédjaid még NEM építettek meg a csodáikban.

A SINOPÉI SERAPHEUM (SINÓPE)

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 kezeden lévő köztől a nem használtak közé! 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” oldal - csak a Ruins kiegészítővel együtt

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

II. szint: Kapsz egy újjáépítés-jelzőt.

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



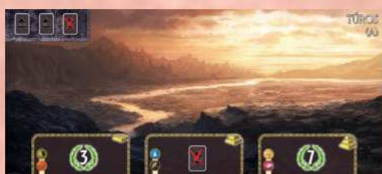
„B” oldal - csak a Ruins kiegészítővel együtt

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.

A TÚROSZI NEKROPOLIS (TÚROS)

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



„A” oldal - csak a Ruins kiegészítővel együtt

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

II. szint: Dobd el az egyik romkártyádat!

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



„B” oldal - csak a Ruins kiegészítővel együtt

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.

A CSAPATJÁTÉK SZABÁLYAI

A csapatjáték szabályok változatlanul érvényesek. A városodban lévő romkártyák negatív hatása nem vonatkozik a csapattársadra, csak rád. Ellenben van egy új lehetőség, amivel megnehezítheted ellenfeleid játékát.

A 2 JÁTEKOS MÓDRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

A szabályok változatlanul érvényesek.

A 8 JÁTEKOSRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

A szabályok változatlanul érvényesek.

Megjegyzés: 8 játékosnak leginkább valamilyen csapatjátékban érdemes játszania.

A JÁTÉK VÉGE

A Ruins kiegészítő használata mellett is a játék a megszokott szabályok szerint a III. Kor katonai konfliktusainak lebonyolítása után ér véget. Minden játékos összegzi a megszerzett győzelmi pontjait, és a legtöbb pontot összegyűjtött játékos nyeri meg a játékot.

Megjegyzés: az egyszerűség kedvéért a romkártyák által adott negatív győzelmi pontokat érdemes a táblázat azon sorába írni, ahová az érmék és az adósságjelzők után járó pontokat írnátok.



K: Használhatjuk az adósságokról szóló szabályt, ha megvan a **Cities** kiegészítő, de nem játszunk vele a **Ruins**-al együtt?

V: Jó ötlet, ha megvan a **Cities** kiegészítő, de nem játszotok vele, legalább az adósságjelzőket használhatjátok belőle. Természetesen megoldható ezek nélkül is a negatív győzelmi pontok jelölése.

K: Mi történik, ha egy „Flooded Metropolis” romkártyám van, és kijátszok egy olyan vezetőkártyát, vagy felépítek egy olyan csodaszintet, ami mind a 2 utolsó kártya akcióját engedélyezi?

V: A két hatás kioltja egymást, így normál módon az egyik kártyával hajthatsz végre valamilyen akciót, a másikat pedig el kell dobnod.

K: Ha egy „Destroyed City” romkártyám van, akkor minden pajzszimbólum után el kell dobnom 1-1 érmét?

V: Nem, csak a **piros** kártyákon lévő után. A vezetőkártyák, csodaszintek, **fekete** városkártyák által biztosított pajzsok után nem kell érméket eldobnod.

K: Ha olyan romkártyáim vannak, ami megtiltják a csodatáblám I. és II. szintjének felépítését, majd megépítem a III. szintemet, majd eldobom ezt a két romkártyát, mi történik?

V: A romkártya eldobása után a normál sorrendben felépítheted a még hiányzó csodaszintjeidet (elsőként az I. szintet, majd utána a II. szintet).

K: Mi történik, ha kapok egy új romkártyát, ami egy olyan csodaszintem építését tiltja meg, amit már megépítettem?

V: A csodaszinted alá csúsztatott kártyád megmarad (és a csodaszinted megépítettnek számít), de ettől kezdve nem élvezheted a csodaszinted által nyújtott előnyöket.

K: Mi történik, ha később megkapom a „Precarious Foundations” romkártyát, de már felépítettem pár csodaszintemet?

V: Ha a csodatáblád már teljesen kész, akkor szerencséd van, nincs semmi hatása a romkártyának. Ha azonban nincs még teljesen kész, akkor addig nem építhetsz újabb csodaszintet, amíg egy kártyát nem teszel a bizonytalan alap romkártya alá.

K: Ha egy olyan csodatáblám van, ami 1, 2, vagy 4 szinttel rendelkezik, akkor hogyan választhatok olyan romkártyákat, amelyek megtiltják egyes szintek felépítését?

V: Csak olyan romkártyát választhatsz, amelyik ténylegesen meg tudja akadályozni egy csodaszint felépítését. Ezek a romkártyák egy szomszédos szint építését is megakadályozhatják, ha másként nem tudnád használni őket. Kövesd az alábbi lépéseket:

- 1.) Minden ilyen romkártyát használj a jelölt csodaszint építésének blokkolására, ha tudsz. Ha nem tudsz, nem választhatod ezt a romkártyát.
- 2.) A „Village on Fire” romkártya megakadályozhatja a csodád azon I., vagy II. szintjének felépítését, amelyiket az 1.) lépésben még nem blokkoltál.
- 3.) A „Volcano Eruption” romkártya megakadályozhatja a csodád azon II., vagy III. szintjének felépítését, amelyiket az 1.) és a 2.) lépésben még nem blokkoltál.
- 4.) A „Volcano Eruption” romkártya megakadályozhatja a csodád III., vagy legutolsó szintjének felépítését is, ha azt az 1.) és a 2.) lépésben még nem blokkoltad.
- 5.) Ha már nincs olyan szinted, aminek építését a romkártya megakadályozhatná, nem választhatod ezt a kártyát!

Például: ha a Rhodos csodatábla „B” oldalával játszol (2 szintből álló csodaoldal) akkor egy „Burning Shores” romkártya megakadályozza a csodád I. szintjének felépítését, egy „Village on Fire” romkártya a II. szintjének felépítését. A két romkártya együtt mind a 2 szintet felépítését blokkolja. Ezen 2 kártya mellé már nem választhatod a „Volcano Eruption” romkártyát is, mert annak már nem „maradt” olyan csodaszinted, amit blokkolhatna.

K: Tehetek még egy újjáépítés-jelzőt egy romkártyára, hogy pozitív hatást érjek el?

V: Nem, egy romkártyára csak 1 újjáépítés-jelző kerülhet.

K: Meg kell vásárolnom az általam készített kiegészítőt?

V: **EGYÁLTALÁN NEM!** Az általam készített rajongói kiegészítőt ingyen letöltheted és kinyomtathatod magadnak. Ez nem az én játékom, ez csak egy nem hivatalos, ingyenes kiegészítő Antoine Bauza 7 Csoda játéksorozatához.

K: Lenne még pár ötletem a 7 Csoda játék bővítésére, de nem eléggé kiforrott, nem egész, vagy csak nem tudom egyedül megvalósítani. Megmutathatom nektek?

V: Persze, én minden esetben a lehető leggyorsabban próbálom mindenkinek válaszolni. Hagyj nyugodtan üzenetet a honlapomon, vagy keress meg e-mail-ben!



KÉSZÍTŐK

GRAFIKUS KONCEPCIÓ ÉS SZABÁLYOK:	Corro (azaz Aurélien Lezaire)
SZABÁLYOK FELÜLVIZSGÁLATA:	Pascale, Lucia
TESZTELŐK:	Pascal, Mr Vin, Borit, Neok, Masha, Fred, Gilles és Max a „Mômes en délire” játékosai, a „sikoltozó Kain”, és az „1001 Játék”.
KÖSZÖNYÉLVÁNÍTÁS:	Antoine Bauza, REPOS PROD, Miguel Coimbra, Gus és Shima, barátainak, barátnőmnek, és minden illusztrátornak, akiket az interneten találtam. Itt vannak mind ABC sorrendben:
ILLUSZTRÁTOROK:	Cover by Kalen Chock, Alexander Nanitchkov, Andreas Rocha, Antifan Real, Aspeck of dust, Blink, DM7, grosnus, IIDanmrak, Jonas De Ro, Jbrown, Jcbarquet, Josh Eiten, Lastsiren, Miro Johannes, Miguel Coimbra, Myth Nymph, Noah Bradley, Rick Sardinha, Robin Olausson, Sabin Boykinov, Tomas Honz, Vianreps, a Xenomorph Designs és az Assassin's Creed, illetve a Prince of Persia több illusztrátora.





COLLECTION (GYŰJTEMÉNY)

Megvan neked az összes hivatalos 7 Wonders csodatábla? Az alapjáték és az összes hivatalos kiegészítő? Mégis többet szeretnél? Töltsd le a mega csodacsomagomat, amiben nem kevesebb, mint 50 új ókori csodatáblát találhatsz a Földközi tenger ismert szélétől az Indus folyóig! A legjobb az egészben pedig az, hogy szinte minden csodatáblát bármelyik kiegészítővel együtt használhatsz.



SAILORS (TENGERÉSZEK)



Irány a fedélzet és egy jó kis tengeri utazás! Kereskedj bármelyik játéktársaddal a kibővült kereskedelmi képességeidnek köszönhetően! Kedveled a játékosok közti interakciókat, de szeretnél egy kicsit harciasabb lenni? Nos, végül is, akár meg is támadhatod játéktársaidat ahelyett, hogy kereskednél velük! Döntsd el, hogy ki lesz végül az úr a tengereken! Ellenőrizd a katonai és kereskedelmi útvonalakat, és fedezz fel egy új játékmódot!



KAPCSOLATOK

Tájékozódj a legújabb kiadványainkról, és a korábbiak legfrissebb verzióiról a honlapom segítségével, ahonnan - többek között - a Ruins kiegészítő nyomtatnivalóit is letöltheted:

www.corrojeux.wordpress.com (<https://corrojeux.wordpress.com/2014/03/28/7wonders-ruins/>)

Ne habozz megjegyzéseket küldeni nekem, vagy kérdéseket feltenni! Ha van valamilyen szabályelképzelésed, vagy bármilyen kérdésed, amire a GYIK-ban nem találsz választ, írd bátran!

aurelienlezaire@live.com