

7 WONDERS™ DUEL

SZABÁLYOK

Antoine Bauza & Bruno Cathala

"A kezdet nem a véget mutatja meg."

Hérodotosz

Üdvözlünk a 7 Csoda: Párbaj játékban!

A 7 Csoda: Párbaj egy, az ismert 7 Csoda világában játszódó kétszemélyes játék.

Felhasznál néhány elemet a nagy testvér mechanikájából, de új kihívást jelent, kifejezetten az egy-egy elleni játékra alakítva.



ÖSSZETEVŐK

- 1 Játéktábla
- 23 I. Kor kártya
- 23 II. Kor kártya
- 20 III. Kor kártya
- 7 Céh kártya
- 12 Csoda kártya
- 4 Katonai jelölő
- 10 Fejlődés jelölő
- 1 Összetűzés jelző
- 31 Érme (14 db Lértékű, 10 db 3 értékű és 7 db 6 értékű)
- 1 Pontozókönyv
- 1 Szabálykönyv
- 1 Segédlet

ÁTTEKINTÉS, A JÁTÉK CÉLA

A 7 Csoda: Párbaj játékban mindegyik játékos egy-egy civilizációt vezet, Épületeket és Csodákat alkothat meg. Az egy játékos által épített összes Épületet a Csodákkal együtt városnak nevezzük.

A játék 3 Koron keresztül zajlik, ahol minden egyes Korban a hozzátartozó kártyapaklit használjuk fel (először az I. Kor kártyáit, majd a II. Kor, végül a III. Korhoz tartozókat). Minden egyes Kor kártya egy Épületet testesít meg.

Az egyes Korokat hasonló módon játszunk le, ahol mindegyik játékosnak kb. 10 kártya kijátszására lesz lehetősége Koronként, amivel érmeket szerezhetnek, megerősíthetik a hadseregeiket, tudományos felfedezéseket tehetnek és fejleszthetik a városukat.

A 7 Csoda: Párbaj játékban háromféleképpen lehet eljutni a győzelemig: katonai fölényrel, tudományos fölényrel és polgári győzelemmel.

A katonai és tudományos győzelmekre bármikor sor kerülhet, ez azonnal véget vet a játéknak. Ha a III. Kor végén senki nem nyerte még meg a játékot, a játékosok összeadják Győzelmi Pontjaikat és a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.



A JÁTÉK ALKOTÓRÉSZEI

Csoda kártya

Mindegyik nagy kártya egy ókori Csodát jelképez. Mindegyik Csodához tartozik egy név, egy megépítési költség és egy hatás.



Katonai jelölők

A Katonai jelölők jelképezik azt az előnyt, amit egy város azáltal szerez, hogy katonailag az ellenfél városa fölékerekedik.



Fejlődés jelölők

A Fejlődés jelölők olyan hatásokat jelképeznek, amelyeket tudományos szimbólumokból azonos párok megszerzésével lehet elérni.



Összetűzés jelző

Az Összetűzés jelző jelöli a táblán az egyik városnak a másik feletti katonai fölényét.



Játéktábla

A Játéktábla ábrázolja az egyik városnak a másikkal vívott katonai vetélkedését. Zónákra (9db) és helyekre (19db) oszlik. A tábla mindkét szélső zónája a játékosok fővárosait jelképezi. Szintén itt helyezzük el az aktuális játékban elérhető Katonai jelölőket és Fejlődés jelölőket.



Érmék

Az érmék lehetővé teszik egyes Épületek megépítését, és hogy kereskedés révén megvásároljunk egyes erőforrásokat. A Kincstárunk, azaz az összegyűjtött érméink a játék végén Győzelmi Pontot érnek.



Céh és Kor kártyák

A 7 Csoda: Párbaj játékban minden Kor és Céh kártya Épületeket jelképez. Minden egyes Épület kártyának van egy neve, egy hatása és egy megépítési költsége.



A játékban 7 különféle Épület van, amik könnyen azonosíthatók a kártyák szegélyének színe alapján.

- **Nyersanyagok (barna kártyák)**

Ezek az Épületek erőforrásokat termelnek:

- **Kézműves termékek (szürke kártyák)**

Ezek az Épületek erőforrásokat termelnek:

- **Polgári Épületek (kék kártyák)**

Ezek az Épületek Győzelmi Pontokat érnek:

- **Tudományos Épületek (zöld kártyák)**

Ezek az Épületek Győzelmi Pontok szerzését teszik lehetővé és tudományos szimbólumokat adnak.

- **Kereskedelmi Épületek (sárga kártyák)**

Ezek az Épületek érméket adnak, erőforrásokat termelnek, módosítják a kereskedés szabályait és esetenként Győzelmi Pontot adnak.

- **Katonai Épületek (piros kártyák)**

Ezek az Épületek a katonai erőt növelik:

- **Céhek (lila kártyák)**

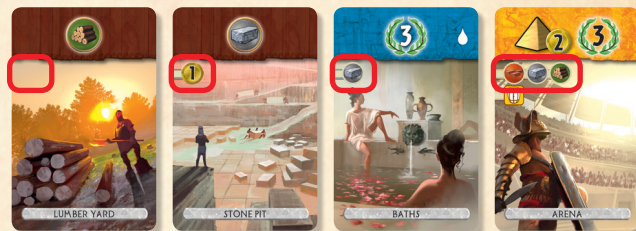
Ezek az Épületek bizonyos feltételek esetén Győzelmi Pontok szerzését teszik lehetővé.

Megjegyzés: A III. Kor paklija nem tartalmaz Nyersanyagot (barna kártyák) vagy Terméket (szürke kártyák), de ebben vannak a Céhek (lila kártyák).

A kártyák ára

A Kor kártyákon a színes sáv alatti terület jelzi az építési költségeket. Ha ez a terület üres, akkor az Épület megépítése ingyenes és nem igényel erőforrást.

Példa: A Fatelep ingyenes, a Köfőjtől érmébe kerül, a Fürdők megépítéséhez 1 kő kell, míg az Aréna megépítéséhez 1 agyag, 1 kő és 1 fa szükséges.



A II. Kortól kezdődően egyes Épületeknél egyszerre van feltüntetve azok költsége és az ingyenes megépítésük feltételei. Ha a költségek jelzésére szolgáló részen lévő szimbólummal jelölt Épületet a játékos korábban már megépítette, akkor az új Épület megépítése ingyenes.

Példa: A Lótenyésztő megépítése 1 agyagot és 1 fát igényel VAGY egy Lovarda birtoklását.



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a játék táblát a két játékos közé a játéktér egyik oldalára!
2. Tegyétek az Összetűzés jelzőt a játéktábla közepén lévő semleges helyre!
3. Tegyétek a 4 Katonai jelölőt a helyükre képpel felfelé!
4. Keverjétek meg a Fejlődés jelölőket és tegyetek közülük 5-öt véletlenszerűen képpel felfelé a játéktáblára! A többi tegyétek vissza a dobozba!
5. Mindegyik játékos elvesz 7-7 értékű érmét a bankból.



Csodák kiválasztásának fázisa

- Válasszatok egy kezdőjátékost!
- Keverjétek meg a 12 Csoda kártyát!
- Tegyetek 4 Csoda kártyát véletlenszerűen képpel felfelé a játékosok közé!
- A kezdőjátékos kiválaszt egy Csodát.
- A másik játékos kiválaszt két Csodát.
- A kezdőjátékos elveszi a megmaradt egy Csodát.
- Tegyetek 4 újabb Csodát a játékosok közé és ismételjétek meg a kiválasztást, de most a másik játékos kezdi a választást!

Amikor ezt a lépést végrehajtottátok, mindegyik játékos 4-4 Csodával rendelkezik a játékhoz. Ezeket egy oszlopban kell elhelyezni, a játékos előtti terület bal oldalán.

Az első játék során ne folytassátok le a Csodák kiválasztásának fázisát, hanem az alábbi Csodákat vegyétek el:

Kezdőjátékos

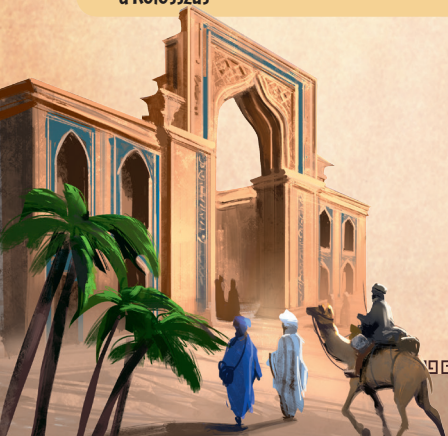
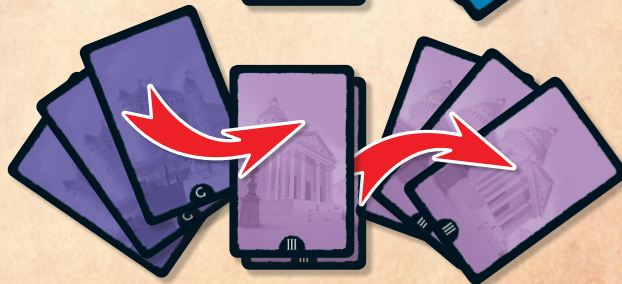
- a Piramisok
- a Nagy Világítótorony
- Artemisz temploma
- Zeusz szobra

A másik játékos

- Circus Maximus
- Pireusz
- Via Appia
- a Kolosszus

Egy Kor, egy pakli

Minden egyes Kor kártya paklijából vegyetek ki 3-3 lapot és tegyétek vissza a dobozba őket anélkül, hogy megnéznétek azokat! Aztán véletlenszerűen húzzatok 3 Céh kártyát és keverjétek bele a III. Kor kártyái közé, anélkül, hogy megnéznétek őket! A megmaradt Céh kártyákat tegyétek vissza a dobozba!



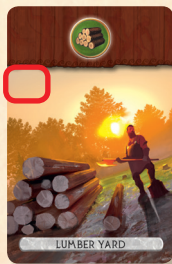
HOGYAN ÉPÍTÜNK A 7 CSODA: PÁRBAJ JÁTÉKBAN?

A játék során végig Épületeket és Csodákat fogtok megépíteni. A legtöbb Épületnek van egy nyersanyag költsége. Mások ingyenesek, míg megint másoknak érmében kifejezett költsége van. Végül egyeseknek van erőforrás költsége és az ingyenes megépítésének is vannak feltételei egyszerre. A Csodáknak mindig van erőforrás költsége.

Ingyenes építés

Egyes kártyáknak nincs költsége és ingyen játékba hozhatók.

Példa: A Fatelep megépítése ingyenes.



Erőforrás költség

Egyes kártyáknak erőforrás költsége van.

Megépítésükhöz meg kell hogy termeld a megfelelő erőforrásokat ÉS/VAGY meg kell hogy vedd azokat kereskedés révén a banktól.

Termelés

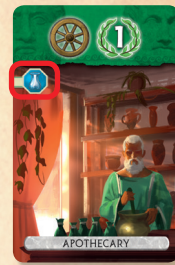
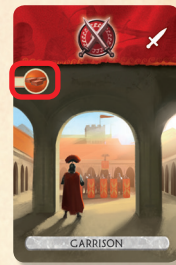
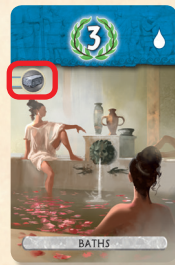
Egy város erőforrásait a barna kártyái, a szürke kártyái, egyes sárga kártyái és egyes Csodák termelik meg.

Példa: Antal 1 követ, 3 agyagot és 1 papiruszt termel a városában.



Ha a városodban megtalálható az összes olyan erőforrás, amit az Épület kártya feltüntet, akkor megépítheted azt az Épületet.

Példa: Antal megépítheti a Fürdőt (1 kő) vagy a Laktanyát (1 agyag), mivel városa megtermeli a szükséges erőforrásokat. Azonban kereskedés nélkül nem tudja megépíteni a Gyógyszertárt (1 üveg).



Fontos: Az erőforrásokat nem merítjük ki az építés során. Minden körben felhasználhatók, a játék teljes tartama alatt. Ha nincs éppen valamilyen kivételes szabály, egy város termelése sosem csökken.

Kereskedés

Gyakran megesik, hogy meg akartok építeni egy Épületet akkor is, amikor hiányoznak az ahhoz szükséges erőforrások. Ilyen esetben mindig megvehetitek a hiányzó erőforrásokat a bankból.

Az egyes hiányzó erőforrások ára a játék során változik. Az alábbi a kiszámítása:

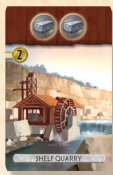
KÖLTSÉG = 2 + az ellenfél városának barna és szürke kártyái által termelt azonos erőforrás szimbólumainak száma

Pontosítás:

- **Fontos, hogy a vételárat az ellenfeled városában lévő erőforrások alapján számoljátok, azonban az árat a banknak fizetitek be.**
- **Az általad a körödben vásárolható erőforrások száma tekintetében nincs korlátozás.**
- **A sárga kártyák és a Csodák által termelt erőforrásokat nem számoljuk bele a kereskedés költségeinek kiszámításakor.**
- **Néhány kereskedelmi Épület (sárga kártyák) megváltoztatják a kereskedés szabályait, és egyes erőforrások költségét 1 érmében határozzák meg.**

Példa: Brunó 2 követ termel a Kőfejtőjével.

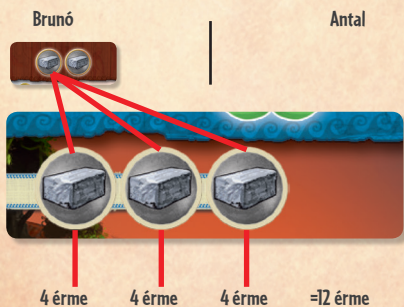
- Ha Antal 1 vagy több követ akar vásárolni, minden egyes követ 4 érmét kell fizetnie.
- Ha Brunónak egy harmadik köre van szüksége, 2 érmét kell fizetnie, mivel Antal nem termel egyet sem a barna kártyájával.



Brunó meg akarja építeni az Erődítést, aminek a következő költségei vannak: 2 kő, 1 agyag és 1 papirusz. A városa 2 követ termel. Ezért meg kell vennie a hiányzó agyagot és papiruszt. Mivel ellenfele, Antal városa termel 1 agyagot, papiruszt azonban nem, Brunónak 5 érmét kell a bankba befizetnie: 3 az agyagért (2 alap + 1) és 2 a papiruszért (2 alap + 0).



Antal meg akarja építeni a Vízvezetékét, aminek a költsége 3 kő. Mivel a városa egyet sem termel, ezért 12 érmét kell befizetnie a bankba. Ez azért van, mert Brunó a barna kártyájával 2 követ termel, ami miatt egy kő ára 4 érme lesz (2 + 2), és Antal-nak ebből 3-ra van szüksége.



Érmében meghatározott költség

Egyes kártyáknak érmében meghatározott költsége van, amit a banknak kell befizetni megépítésükkor.

Példa: Az Irattár megépítésének költsége 2 érme, a Kőbánya megépítésének költsége 1 érme.



Érmében és erőforrásban meghatározott költség

Egyes kártyák mind érmében, mind erőforrásban meghatározzák a költségeiket. Ezek megépítéséhez az érme költséget be kell fizetni a bankba, az erőforrás költséget pedig vagy meg kell termelni, vagy be kell szerezni kereskedés révén.

Példa: Brunó meg akarja építeni a Karavánszerajt, aminek költsége 2 érme, 1 üveg és 1 papirusz. Brunónak összesen 7 érmét kell fizetnie. 2 érme a kártya költsége, 3 érme az üveg ára (Antal 1 üveget termel), 2 érme a papirusz költsége (Antal nem termel egyet sem).



Ingyenes megépítés feltételei (láncolatok)

Egyes Épületeken egy láncolat szimbólum van feltüntetve (fehér színnel). Egyes Épületek a II. és a III. Korban ugyanezt a fehér szimbólumot tartalmazzák az erőforrás költségük megjelölése alatt, amivel ez az Épület egy korábbi Kor egy másik Épületéhez kapcsolódik. Ha a városodban megtalálható az ezt a szimbólumot tartalmazó Épület, akkor az új Épületet ingyen építheted meg.

Példa: Antal megépítette a Fürdőket. A II. Korban megépítheti a Vízvezetékét ingyen, mivel a ikon szerepel a Fürdők kártyáján.



Brunó megépítette a Cölöpfalat. A III. Korban meg fogja tudni építeni az Erődítményt ingyen



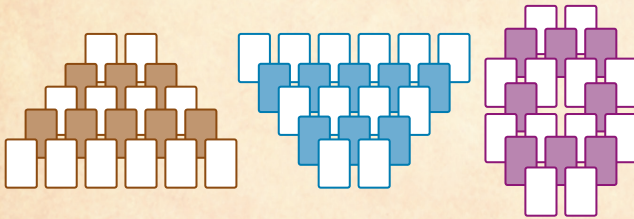
A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék az I. Korban kezdődik, a II. Korban folytatódik és a III. Korban ér véget. Amennyiben valamelyik játékos (katonai vagy polgári) főlény révén győzelmet ér el, a játék azonnal véget ér.

Egy Kor áttekintése

Az elrendezés elkészítése

Minden Kor elején keverjétek meg a megfelelő paklit, majd tegyétek le a 20 kártyát az adott Korelrendezésének megfelelően! Lásd a segédletet a szabálykönyv utolsó oldalán! Figyeljete oda, hogy egyes kártyák képpel felfelé, míg mások képpel lefelé kerülnek lerakásra!



A játék menete

Amikor a játékos sorra kerül, kiválaszt egy elérhető kártyát a lerakott elrendezésből és kijátssza azt.

Egy elérhető kártya olyan kártya, amit nem takar le részben egy másik kártya.

Példa: A Fürdők, a Kőbánya, a Fatelep és az Irattár elérhetők. A többi kártya jelenleg nem elérhető.



A kiválasztott kártyát az alábbi 3 közül 1 módon tudod kijátszani:

- 1. Épület megépítése
- 2. Kártya eldobása érme szerzéséhez
- 3. Csoda megépítése

Kártyád kijátszása után fel kell fordítanod képpel felfelé minden olyan kártyát, ami eddig lefordítva volt és most elérhetővé vált.

Megjegyzés:

- *Egyes Csodák lehetővé teszik, hogy újra te kerülj sorra. Ezt a második körödet úgy kezded, hogy előtte felfordítod az újonnan elérhetővé vált kártyákat.*
- *Ha egy játékos megjellet az újrajátszás joga, és ez egy Kor végén következik be (amikor az elrendezés üres), akkor ezt a lépést elveszíti.*

1. Egy Épület megépítése

Egy Épület megépítéséhez ki kell fizetned az árát és le kell tenned azt magad elé. Ez az Épület most már a te városod része.

Ahogy a játék halad, rendezd Épületeidet színek szerint, hogy könnyebben áttekinthesd a városod!

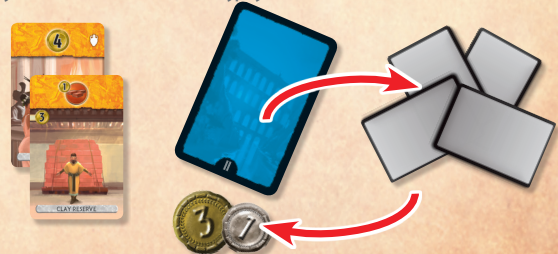


2. Dobj el kártyát, hogy érmét kapj!

Ha eldobsz egy kártyát, kapsz érte 2 érmét, továbbá minden, a városodban lévő sárga Épületért 1-1 további érmét kapsz a bankból. A pénzt a városod kincstárába helyezd el!

Az eldobott kártyák a tábla mellé kerülnek egy dobópakliba. A játékosok a játék során bármikor átnézhetik a dobópakli tartalmát.

Példa: Brunó eldobja a Vízvezetékét. 4 érmét kap érte, mivel városában megtalálható a Taverna és az Agyagraktár.



EGY KOR VÉGE

Egy Kor akkor ér véget, amikor mind a 20 kártya az elrendezésből kijátszásra került.

Állítsátok össze a következő Kor elrendését!

A leggyengébb hadsereggel rendelkező játékos választja ki, hogy ki kezdi a következő Kort. Egy játékosnak akkor gyengébb a hadserege, ha az ő térfelén van az Összetűzés jelző. Amennyiben a jelző a játéktábla közepén tartózkodik, a következő Korban az a kezdőjátékos, aki az előzőben utoljára lépett (azaz aki az előző Korban az utolsó kártyát kijátszotta).

3. Egy Csoda megépítése

Ki kell fizetned a Csoda árát (nem a Kor kártya árát), majd ezt a Kor kártyát képpel lefelé le kell tenned úgy, hogy a most megépített Csoda kártya részben eltakarja azt. Az így felhasznált kártyának nem lesz semmilyen hatása, egyedül azt jelzi, hogy a Csoda megépítésre került.

Példa: Antal elvesz egy elérhető kártyát, hogy megépítse a Kolosszust, ami 3 agyagba és 1 üvegbe került. Miután kifizette a Kolosszus árát (nem a Kor kártya árát), becsúsztatja a kártyát képpel lefelé a Kolosszusjobb oldala alá és 2 mezővel mozgatja az Összetűzés jelzőt.



7 Csoda, eggyel se több!

A játék során összesen csak 7 Csodát lehet megépíteni. Amikor bármelyik játékos megépíti az összesen hetedik csodát (tehát nem fejenként hetediket), a legutolsó Csoda, amelyik nem épült meg, azonnal visszakerül a dobozba.

Példa: Antal éppen most építette meg a Kolosszust. A játék során ezzel megépült 7 Csoda (4-et Brunó, 3-at Antal épített meg). Antal visszateszi a Piramisokat a dobozba.



KATONASÁG

Minden egyes, a katonai Épületeken (piros kártyák) vagy a Csodákon feltüntetett pajzs arra jogosítja azok tulajdonosát, hogy azonnal egy mezővel az ellenséges főváros felé mozgassa az Összetűzés jelző figurát. Az Összetűzés jelző ezért a játék során valószínűleg oda-vissza fog mozogni.

Amikor az Összetűzés jelző beér egy új zónába (amit szaggatott vonal jelez), a soron lévő játékos kijátszhatja a megfelelő jelölő hatását, majd visszateszi azt a dobozba.

Példa: Antal megépíti az Íjász gyakorlóteret, egy olyan katonai Épületet, amin 2 pajzs van. Azonnal 2 mezővel az ellenfél fővárosa felé mozgatja az Összetűzés jelzőt. Mivel egy új zónába lépett be ezáltal, kijátssza az ott lévő katonai jelölőt, ami miatt Brunó el kell, hogy dobjon 2 érmét, majd a jelölőt visszateszi a dobozba.

Katonai fölény

Ha az Összetűzés jelző beér az ellenfél fővárosának területére, azonnal megnyered a játékot katonai fölény révén.

TUDOMÁNY ÉS FEJLŐDÉS

A játékban 7 különböző tudományos szimbólum van:



Minden alkalommal, amikor egy 2 azonos szimbólumból álló párat összegyűjtesz, elveheted a játéktáblán lévő valamelyik Fejlődés jelölőt. Ezt a városodban tartod a játék végéig.

Pontositás: A tudományos szimbólumok a tudományos Épületeken találhatóak (zöld kártyák) vagy a Fejlődés jelölőkön.

Tudományos fölény

Ha összegyűjtesz 6 különböző tudományos szimbólumot, azonnal megnyered a játékot.



A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZELEM

A játék azonnal véget katonai fölény vagy tudományos fölény esetén, vagy ha a III. Kornak vége lesz.

Polgári győzelem

Ha egyik játékos sem nyerte meg a játékot fölény révén a III. Kor vége előtt, az a játékos nyer, akinek a legtöbb Győzelmi Pontja van.

A teljes pontszám az alábbiakból tevődik össze:

- Katonai győzelmi pontok (0, 2, 5, vagy 10 az Összetűzés jelző helyzetétől függően).
- Győzelmi pontok Épületekből (kék, zöld, sárga és lila kártyák).
- Győzelmi pontok Csodákból.
- Győzelmi pontok Fejlődésből.
- A városod kincstára: minden 3 érme után 1 Győzelmi Pontját.

Amennyiben mindkét játékos pontszáma azonos, az a játékos nyer, akinek több Győzelmi Pontja származik polgári Épületekből (kék kártyák). Ha így is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Megjegyzés: A dobozban található egy pontozó könyv, ami segít a pontok kiszámításában, vagy akár az emlékezetes partik feljegyzésében.

ADATOK

Szerzők: Antonie Bauza és Bruno Cathala

Grafika: Miguel Coimbra

Fejlesztés: "The Sombrero-wearing Belgians"

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Szabály áttekintése: Ann Pichot

Angol fordítás: Eric Harlaux

Angol lektorálás: Eric Franklin

Szöveg javítása: Laure Valentin

Gyártási igazgató: Guillaume Pilon

Művészeti igazgató: Alexis Vanmeerbeec

Szerkesztés: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Magyar fordítás: drkiss



Köszönetnyilvánítás:

The authors would like to thank all of the testers of 7 Wonders Duel who have allowed the game to progress and evolve. A more specific thanks to Julien from Orange and to all the players who dropped by La Cafetière!

Repos Production would like to thank Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", his personal Mentat Dimitri Perrier and Anne-Cath, Sven, Efpé and the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy and Mamy Tricky, Dets and Martine, Jean-Yves "Fabiola", Hélène and Tanguy, the Cyborg.

A 7 Csoda: Párbaj egy Repos Production játék, amit a Sombreros Production ad ki.

Phone: +32 471954132

rue des Comédiens, 22

1000 Brussels - Belgium

www.rprod.com

© Sombreros production 2015.

Minden jog fenntartva.

A jelen játék tartalma csak magánszórakozás céljaira használható fel.



REPOS
PRODUCTION

A SZIMBÓLUMOK LEÍRÁSA

Katonai jelölő



2 vagy 5 érme elrablása

A jelölőtől függően ellenfeled 2 vagy 5 érmét elveszít. Ezek visszakérülnek a bankba. Ezután a jelölők visszakérülnek a dobozba. Ha az ellen felednek nincs elég érméje, az összes érméjét elveszíti.

Fejlődésjelölő



Mezőgazdaság

Azonnal vegyél el 6 érmét a bankból.
A jelölő 4 Győzelmi Pontot ér.



Építészeti

Minden ezt követően általad megépített Csoda 2-vel kevesebb erőforrásba kerül. Minden egyes építésnél te határozod meg, hogy melyek ezek az erőforrások.



Gazdaság

Amikor ellenfeled erőforrást vásárol, annak az árát te kapod meg.

Vigyázat, ez csak azokat az értéket jelenti, amiket az erőforrások megvásárlására fordítottak, nem azokat, amiket az építés költségének részeként fizettek ki.

Pontosítás: Az ellenfeledet megillető kereskedelmi kedvezmények (Kő raktár, Fa raktár, Agyag raktár és Vámház kártyák) kihatnak a vételi árra, viszont a Gazdaság jelölő arra jogosít, hogy azt a pénzt kapd meg, amit ellenfeled ténylegesen elköltött.



Törvény

Ez a jelölő egy tudományos szimbólumnak számít.



Kőművesség

Minden ezt követően általad megépített polgári Épület (kék kártyák) 2-vel kevesebb erőforrásba kerül. Minden egyes építésnél te határozod meg, hogy melyek ezek az erőforrások.



Matematika

A játék végén minden, birtokodban lévő Fejlődés jelölő (beleértve ezt a jelölőt is) után kapsz 3 Győzelmi Pontot.



Filozófia

Ez a jelölő 7 Győzelmi Pontot ér.



Stratégia

Amikor ez a jelölő játékba kerül, az ez után megépülő katonai Épületeid (piros kártyák) plusz 1 pajjzzsal rendelkeznek.

Példa: Egy 2 pajjzzsal rendelkező katonai Épület lehetővé teszi a játékosnak, hogy az Összetűzés jelzőt 3 mezővel az ellenséges főváros felé mozgassa.

Pontosítás:

- Ez a Fejlődés jelölő nem vonatkozik azokra a Csodákra, amelyeken pajzs szimbólum van.
- Ez a Fejlődés jelölő nem hat ki azokra a Katonai kártyákra, amelyek az előtt épültek, hogy a jelölő játékba került.



Teológia

Minden, ezt követően általad megépített Csoda olyannak minősül, mint ami rendelkezik az újrajátszás hatással.

Vigyázat, az olyan Csodákra, amelyeken ez a hatás már eleve fel van tüntetve, nincs hatással ez a jelölő (egy Csodának nem lehet kétszer újrajátszás hatása).



Városiasodás

Azonnal vegyél el 6 érmét a bankból.

Minden egyes alkalommal, amikor láncban ingyen építesz meg Épületet (ingyenes építési feltétel, láncolat), 4 érmét kapsz.

Az I., a II. és a III. Kor kártyái

Ez a kártya a feltüntetett nyersanyagokat termeli.

agyag fa kő



Ez a kártya 2 darabot termel a feltüntetett nyersanyagokból.

2 agyag



2 fa



2 kő



Ez a kártya a feltüntetett termékeket termeli.

üveg papirusz



Ez a kártya a feltüntetett számú Győzelmi Pontot adja.



Ez a kártya feltüntetett számú pajzsot adja.

Ez a kártya a feltüntetett tudományos szimbólumokat adja.



Ez a kártya a jelölt erőforrásra módosítja a kereskedés szabályait. A következő körrel kezdve a jelölt erőforrást a bankból egységenként 1 érméért veheted meg.



Ez a kártya a jelölt 2 erőforrásra módosítja a kereskedés szabályait. A következő körrel kezdve a jelölt erőforrást a bankból egységenként 1 érméért veheted meg.



Ez a kártya a feltüntetett kapcsolódási (láncolati) szimbólumot adja. Egy későbbi korban lehetővé teszi, hogy ezt a szimbólumot felhasználva ingyenesen építs meg egy kártyát, ha annak a költségei között ez a szimbólum szerepel.



Ez a kártya minden körben a feltüntetett 3 nyersanyag közül egyikből 1 egységet termel.

Pontosítás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.



Ez a kártya minden körben a feltüntetett 2 termék közül egyikből 1 egységet termel.

Pontosítás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.



Ez a kártya annyi érmét ér, amennyi fel van rajta tüntetve.



Ez a kártya 2 érmét ér minden olyan Csoda után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.



Ez a kártya 3 érmét ér minden olyan szürke kártya után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.



Ez a kártya 2 érmét ér minden olyan barna kártya után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.



Ez a kártya 1 érmét ér minden olyan sárga kártya (beleértve saját magát) után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.



Ez a kártya 1 érmét ér minden olyan piros kártya után, amely a városodban meg van építve akkor, amikor ezt a kártyát megépíted.

Pontosítás: Minden kártya után az érméket a bankból kell elvenni, egyszer és csak egyszer, amikor a kártya megépítésre kerül

Céh kártyák



Építők céhe

A játék végén ez a kártya 2 Győzelmi Pontot ér minden megépített Csoda után abban a városban, amelyikben a legtöbb Csoda van.



Pénzkölcsönzők céhe

A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden 3 érme után a leggazdagabb városban.



Tudósok céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden **zöld kártya** után abban a városban, amelyikben a legtöbb zöld kártya van. A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden zöld kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb zöld kártya van.



Hajósok céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden **barna kártya** és minden **szürke kártya** után abban a városban, amelyikben a legtöbb barna és szürke kártya van együtt.

Pontosítás: A játékosnak választania kell egy várost, és csak egyet, hogy ott megszámolja mindkét színű kártya együttes számát.



Kereskedők céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden **sárga kártya** után abban a városban, amelyikben a legtöbb **sárga kártya** van. A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden sárga kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb sárga kártya van.



Magisztrátusok céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden **kék kártya** után abban a városban, amelyikben a legtöbb kék kártya van.

A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden kék kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb kék kártya van.



Harcászok céhe

Amikor ez a kártya megépítésre kerül, 1 érmét hoz a játékosnak minden **piros kártya** után abban a városban, amelyikben a legtöbb piros kártya van. A játék végén ez a kártya 1 Győzelmi Pontot ér minden piros kártya után abban a városban, amelyikben a legtöbb piros kártya van.

Pontosítás:

- Minden céh kártya után, amelyik érmét ad, az érméket a bankból kell elvenni egyszer és csak egyszer, amikor a kártya megépítésre kerül.
- A játék végén a Győzelmi Pont adásához kiválasztható egy attól eltérő város is, amelyik korábban az érme adásához kiválasztásra került.



Csodák



Via Appia

3 érmét kapsz a bankból.
Ellenfeled 3 érmét elveszít, amit visszaad a banknak.
Azonnal még egyszer sorra kerülsz.
Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



Circus Maximus

Dobj el egy általad kiválasztott szürke kártyát (terméket) az ellenfeled által megépítettek közül!
Ez a Csoda 1 pajzsot ér.
Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



A Kolosszus

Ez a Csoda 2 pajzsot ér.
Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



A Nagy Könyvtár

Véletlenszerűen húzz 3 Fejlődés jelölőt azok közül, amiket a játék elején eldobtatok! Válassz egyet, játszd ki, a másik 2-t tedd vissza a dobozba!
Ez a Csoda 4 Győzelmi Pontot ér.



A Nagy Világítótorony

Ez a Csoda egy egységet termel a feltüntetett erőforrások közül (kő, agyag vagy fa) minden egyes körödben.
Pontositás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.
Ez a Csoda 4 Győzelmi Pontot ér.



A Függekertek

Vegyél el 6 érmét a bankból!
Azonnal még egyszer sorra kerülsz.
Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



A Mauzóleum

Vedd a kezvedbe az összes kártyát, ami a játék kezdete óta eldobásra került, és azonnal építsd meg az egyik választásod szerint kártyát ingyen!
Pontositás: A játék előkészítése során eldobott kártyák nem részei a dobópaklinak.
Ez a Csoda 2 Győzelmi Pontot ér.



Pireusz

Ez a Csoda egy egységet termel a feltüntetett termékek közül (üveg vagy papirusz) minden egyes körödben.
Pontositás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.
Azonnal még egyszer sorra kerülsz.
Ez a Csoda 2 Győzelmi Pontot ér.



A Piramisok

Ez a Csoda 9 Győzelmi Pontot ér.



A Szfinx

Azonnal még egyszer sorra kerülsz.
Ez a Csoda 6 Győzelmi Pontot ér.



Zeusz szobra

Dobj el egy általad kiválasztott barna kártyát (nyersanyagot) az ellenfeled által megépítettek közül.
Ez a Csoda 1 pajzsot ér.
Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



Artemisz temploma

Azonnal vegyél el 12 érmét a bankból.
Azonnal még egyszer sorra kerülsz.

A KÁRTYÁK FELSOROLÁSA

A kapcsolódások nélkül a 18. oldalon, kapcsolódásokkal (ingyenes építés feltételei) a 19. oldalon

I. Kor

LUMBER YARD	
LOGGING CAMP	1
CLAY POOL	
CLAY PIT	1
QUARRY	
STONE PIT	1
CLASSWORKS	1
PRESS	1
GUARD TOWER	
WORKSHOP	1
APOTHECARY	1
STONE RESERVE	3
CLAY RESERVE	3
WOOD RESERVE	3

II. Kor

SAWMILL	2
BRICKYARD	2
SHELF QUARRY	2
CLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	3
CARAVANSERY	2
CUSTOMS HOUSE	4
TRIBUNAL	5

III. Kor

ARSENAL	
COURTHOUSE	8
ACADEMY	3
STUDY	3
CHAMBER OF COMMERCE	3
PORT	2
ARMORY	1
PALACE	7
TOWN HALL	7
OBELISK	5

Céhek

MERCHANTS GUILD	1
SHIPOWNERS GUILD	1
BUILDERS GUILD	2
MAGISTRATES GUILD	1
SCIENTISTS GUILD	1
MONEYLENDERS GUILD	3
TACTICIANS GUILD	1

I. Kor

II. Kor

III. Kor

STABLE  

HORSE BREEDERS  

GARRISON  

BARRACKS  

PALISADE  



FORTIFICATIONS  

ARCHERY RANGE  

SIEGE WORKSHOP  

PARADE GROUND  

CIRCUS  

SCRIPTORIUM  

LIBRARY  

PHARMACIST  

DISPENSARY  

SCHOOL  

UNIVERSITY  

LABORATORY  

OBSERVATORY  

THEATER  

STATUE  

GARDENS  

ALTAR  

TEMPLE  

PANTHEON  

BATHS  

AQUEDUCT  

ROSTRUM  

SENATE  

TAVERN  



LIGHTHOUSE   

BREWERY  

ARENA   

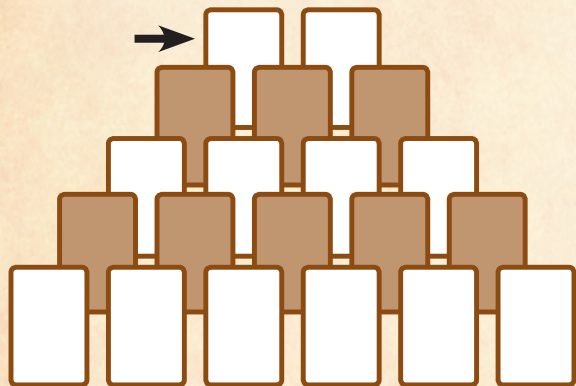
A KÁRTYÁK LERAKÁSÁNAK ELRENDEZÉSE EGY ADOTT KOR FÜGGVÉNYÉBEN

Mindegyik Kor kezdetén keverjétek meg a megfelelő paklit és rakjatok le 20 kártyát az adott Kor elrendezésének megfelelően!

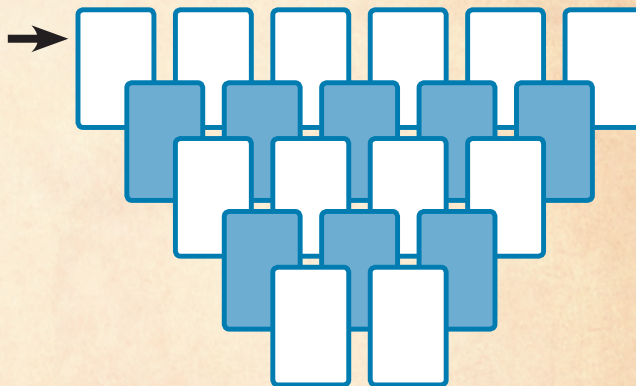
Figyeljétek arra, hogy egyes kártyák képpel felfelé, míg mások képpel lefelé kerülnek lerakásra.

A könnyebbég kedvéért kezdjétek a lerakást a megjelölt ponttól. →

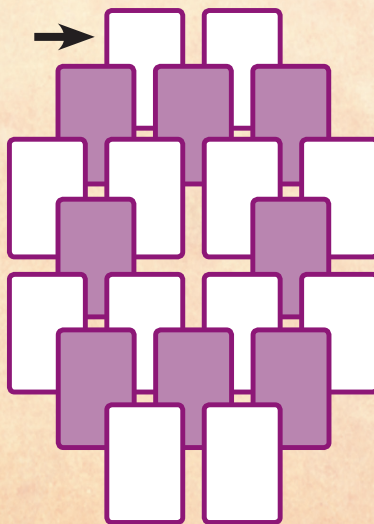
I. Kor



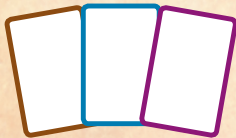
II. Kor



III. Kor



képpel felfelé



képpel lefelé

