

ZWONDERS™ DUEL

RULES

Antoine Bauza & Bruno Cathala

„A dolgok kezdetéből nem következnek a végük.”

Hérodotosz

Üdvözlünk a 7 Csoda – Párbaj világában!
A 7 Csoda – Párbaj kétszemélyes játék a rendkívül sikeres 7 Csoda társasjáték világában.
Megőrzi a régebbi játék néhány mechanizmusát, de új kihívásokat is kínál, különösen olyanokat,
amelyeket kétszemélyes játékra terveztünk.



A DOBOZ TARTALMA

- 1 tábla
- 23 db „I. kor” kártya
- 23 db „II. kor” kártya
- 20 db „III. kor” kártya
- 7 céhkártya
- 12 csodakártya
- 4 katonai lapka
- 10 fejlődéskorong
- 1 konfliktusjelző
- 31 érme (14 db 1-es, 10 db 3-as és 7 db 6-os értékű)
- 1 pontozófüzet
- 1 szabálykönyv
- 1 segédlet

A JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

A 7 Csoda – Párbajban mindkét játékos egy-egy civilizációt irányít, épületeket és csodákat épít. Az egy játékos által épített összes épületet és csodát együttvéve „városnak” nevezzük.

Egy játék 3 korból áll, és mindegyikben egyet használunk a 3 kártyapakliból (először az I. kor kártyáit, majd a II. kor kártyáit és végül a III. kor kártyáit). Minden kor minden kártyája egy-egy épületet jelképez.

Minden kor menete hasonló: a játékosoknak lehetőségük van körülbelül 10 kártya kijátszására koronként, hogy pénzt keressenek, erősítsék a hadseregüket, tudományos felfedezéseket tegyenek és fejlesszék a városaikat.

A 7 Csoda – Párbajban 3 különböző módon nyerhetnek a játékosok: katonai erőfölény, tudományos fölény és polgári győzelem révén.

A katonai és tudományos győzelem feltételei bármikor teljesülhetnek a játék során, és ilyenkor a játék azonnal véget ér. Ha a harmadik kor végéig még senki nem nyert, a játékosok összeszámolják győzelmi pontjaikat, és a legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes.



A JÁTÉK ELEMEI

Csodakártyák

Minden nagy kártya egy ókori csodát képvisel. Minden csodának van neve, építési költsége (ára) és hatása.



Katonai lapkák

A katonai lapkák képviselik mindazokat az előnyöket, amelyekhez egy város jut, amikor sikerül katonai szempontból az ellenfele fölé kerekednie.



Fejlődéskorongok

A fejlődéskorongok olyan hatásokat képviselnek, amelyekhez a játékos akkor juthat, ha összegyűjt egyforma tudományos szimbólumokat.



Konfliktusjelző

A konfliktusjelző mutatja a táblán, hogy melyik városnak és mekkora katonai fölénye van a másik városhoz képest.



Tábla

A táblán látható a két város közötti katonai versengés. A sáv zónákra (9) és mezőkre (19) van osztva. A sáv mindkét végén az utolsó mező a játékos fővárosát jelképezi. Ezen a táblán kapnak helyet a katonai lapkák és az adott játékban használt fejlődéskorongok is.



Érmék

Az érmék lehetővé teszik bizonyos épületek megépítését és kereskedelem révén erőforrások vásárlását. A játékos kincstára, vagyis az érméi összessége, győzelmi pontokat hoz a játék végén.



Céhek és a korok kártyái

A 7 Csoda – Párbajban a három kor kártyái épületeket és létesítményeket képviselnek. Minden ilyen kártyának van neve, hatása és építési költsége.



7 különböző típusú épület és létesítmény létezik – a típus könnyen beazonosítható a keret színéről.

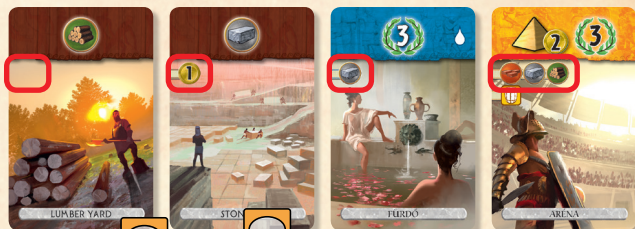
- **Nyersanyagok (barna kártyák),**
ezek a létesítmények nyersanyagokat termelnek:
- **Kézműves termékek (szürke kártyák),**
ezek a létesítmények termékeket állítanak elő:
- **Civil létesítmények (kék kártyák),**
ezek a létesítmények győzelmi pontokat hoznak:
- **Tudományos létesítmények (zöld kártyák),**
ezek a létesítmények győzelmi pontokat hoznak és egy tudományág jelét biztosítják a tulajdonosának:
- **Kereskedelmi létesítmények (sárga kártyák),**
ezek az épületek pénzt érnek, nyersanyagokat és termékeket termelnek, megváltoztatják a kereskedelem szabályait és néha győzelmi pontokat érnek.
- **Katonai létesítmények (piros kártyák),**
ezek az épületek növelik a katonai erőt:
- **Céhek (lila kártyák),**
a játékosok ezekkel győzelmi pontokat gyűjthetnek meghatározott feltételekkel.

Megjegyzés: a III. kor paklijában nincsenek nyersanyagok (barna kártyák), kézműves termékek (szürke kártyák), viszont vannak céhek (lila kártyák).

A kártyák költségei

A három kor kártyáin a színes sáv alatt a bal oldalon láthatók az építési költségek. Ha ez a terület üres, az épület ingyenes, és nincs szükség erőforrásokra ahhoz, hogy megépítsük.

Példa: a Fakitermelés ingyenes, a Kőbánya 1 érmébe kerül, a Fürdőhöz 1 kőre van szükség, az Arénához pedig 1 agyagra, 1 kőre és 1 fára.



A II. kortól kezdve akad néhány olyan létesítmény, amelynek van költsége, de ingyenes építési lehetőséget is kínál: ha a játékos korábban már megépítette a kártyán lévő szimbólummal jelölt létesítményt, az építkezés ingyenes.

Példa: a Lótenyésztők megépítéséhez 1 agyag és 1 fa szükséges VAGY az, hogy nálunk legyen az Istálló.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Tegyétek le a táblát a két játékos közé a játéktérület egyik oldalára.
2. Helyezzétek a konfliktusjelzőt a tábla közepén lévő semleges mezőre.
3. Tegyétek a 4 katonai lapkát képpel felfelé a helyükre.
4. Keverjétek meg a fejlődéskorongokat, húzzatok 5-öt véletlenszerűen, és ezeket képpel felfelé tegyétek a táblára.
A maradék visszakerül a dobozba
5. Minden játékos elvesz 2 db 3-as és 1 db 1-es érmét („7 érmét”) a bankból.



A csodák kiválasztása

- Válasszatok egy kezdőjátékost.
- Keverjétek meg a 12 csodát képpel lefelé.
- Tegyetek véletlenszerűen 4 csodát képpel felfelé a két játékos közé.
- A kezdőjátékos kiválaszt 1 csodát.
- A másik játékos kiválaszt 2 csodát.
- A kezdőjátékos elveszi a megmaradó csodát.
- Tegyetek ki még 4 csodát, és ismételjétek meg a választást, de most a másik játékos kezdje azt.

Amikor ez a lépés befejeződött, mindkét játékosnak 4 csodája lesz, amelyeket leraknak egy oszlopba, egymás alá, a játékterületük bal oldalára.

A legelső játékosok során hagyjátok ki a csodák kiválasztását, és vegyétek magatokhoz a következő csodákat:

1. játékos:

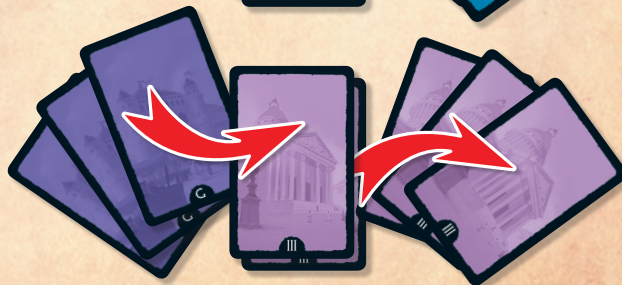
- A piramisok
- A nagy világítótorony
- Artemisz temploma
- Zeusz szobra

2. játékos:

- Circus Maximus
- Pireusz
- Via Appia
- A Kolosszus

Koronként egy pakli kártya

Mindhárom pakliból tegyetek vissza a dobozba 3-3 kártyát, anélkül, hogy megnéznétek őket. Ezt követően véletlenszerűen húzzatok 3 céhkártyát, és keverjétek bele azokat a III. kor paklijába, anélkül, hogy megnéznétek őket (a többi lapot tegyétek vissza a dobozba).



ÉPÍTKEZÉS A 7 CSODA – PÁRBAJBAN

A játék során a játékosok épületeket és csodákat építenek. A legtöbb épületnek van valamilyen erőforrásköltsége. Némelyik ingyenes, és vannak olyanok, amelyek érmékbe kerülnek. És néhánynak bizonyos feltételekkel ingyenes a megépítése vagy nyersanyagot/terméket igényel. A csodák megépítése mindig erőforrásokba kerül.

Ingyenes építés

Néhány kártyának nincs költsége, és ingyenesen kijátszható.

Példa: A Fakitermelés megépítése ingyenes.



Erőforrásköltség

Némelyik kártyának nyersanyag- vagy termékköltsége van. Megépítésükhöz a játékosnak meg kell termelnie, elő kell állítania a megfelelő nyersanyagokat, termékeket ÉS/VAGY meg kell vásárolnia azokat a kereskedés szabályainak megfelelően.

Termelés

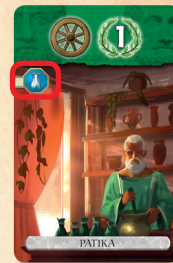
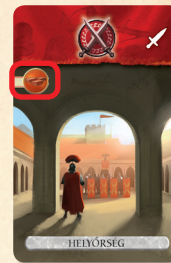
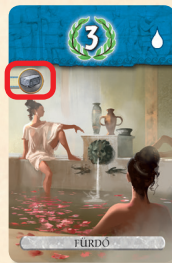
Egy város nyersanyagait, termékeit a barna és szürke kártyái, némelyik sárga kártyája és néhány csodája termeli.

Példa: Miska 1 követ, 3 téglát és 1 papiruszt termel a városában.



Ha az épületen jelölt összes szükséges nyersanyag, termék megtalálható a játékos városában, akkor megépítheti ezt az épületet.

Példa: Miska megépítheti a Fürdőt (1 kő) vagy a Helyőrséget (1 agyag), mert a városa megtermeli a szükséges erőforrásokat. Am kereskedés nélkül nem építheti meg a Patikát (1 üveg).



Fontos: a nyersanyagok, termékek nem „használnak el” az építkezések során. Minden körben használhatók lesznek az egész játékban. Kivételes eseteket leszámítva a város termelése sosem csökken.

Kereskedelem

Gyakran előfordul, hogy a játékos olyan létesítményt vagy csodát szeretne megépíteni, amelyhez hiányzik egy vagy több szükséges erőforrása. Ebben az esetben a hiányzó erőforrásokat mindig megvásárolhatja a banktól. A hiányzó erőforrások ára változik a játék során. Ennek kiszámítása a következőképpen történik:

ÁR = 2 + az adott nyersanyagok, termékek a másik játékos városában termelt száma a barna és szürke kártyák által.

További részletek:

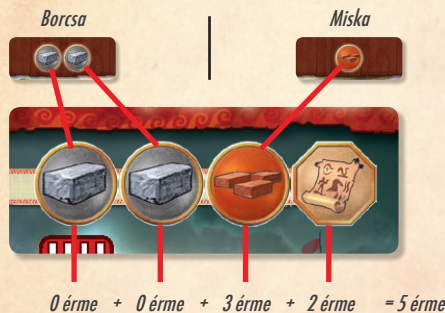
- A vételárát a másik játékos városában lévő nyersanyagok, termékek száma határozza meg, de az összeget a banknak kell fizetni.
- A játékos akármennyi nyersanyagot, terméket megvásárolhat a körében.
- A sárga kártyák és csodák által termelt erőforrásokat nem vesszük figyelembe az ár kiszámításakor
- Néhány kereskedelmi épület (sárga kártyák) megváltoztatja a kereskedelem szabályait, és bizonyos erőforrások árát 1 érmére csökkenti.

Példa: Borcsa 2 követ termel a Kőfejtővel.

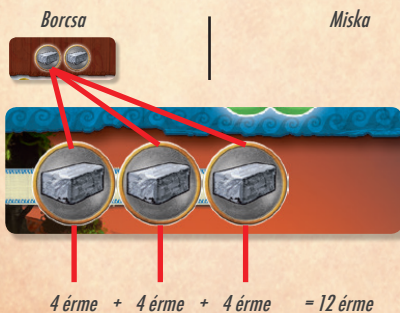
- Ha Miska venni akar 1 vagy több követ, mindegyikért 4 érmét kell fizetnie.
- Ha Borcsának kell egy harmadik kő, 2 érmét kell fizetnie, mivel Miska nem termel követ a barna kártyáival.

Borcsa meg akarja építeni az Erődöt, amelyhez 2 kőre, agyagra és 1 papiruszra van szükség.

A városában 2 kő van. A hiányzó agyagot és papiruszt tehát meg kell vennie. Mivel az ellenfelének, Miskának 1 kő van a városában, de nincs papirusza, Borcsának 5 érmét kell a bankba fizetnie: 3-at az agyagért (alapár 2+1) és 2-t a papiruszért (alapár 2+0).



Miska meg akarja építeni a Vízvezetékét, ami 3 kőbe kerül. Mivel egyet sem termel, 12 érmét kell a bankba fizetnie. Ez azért van, mert Borcsa 2 követ termel a barna kártyáival, emiatt minden kő ára 4 érme (2+2), és Miskának 3-ra van szüksége.



Érmeköltségek

Néhány kártya érmékbe kerül, amit a banknak kell befizetnünk akkor, amikor megépítjük.

Példa: A Scriptorium megépítése 2 érmébe kerül, a Kőbányáé 1 érmébe.



Érme- és erőforrásköltség

Néhány kártya érmékbe és nyersanyagokba vagy termékekbe kerül. Ezeknek a kártyáknak a megépítéséhez ki kell fizetni a kártya érmeköltségét, és vagy megtermelni a nyersanyagokat/termékeket, vagy megszerezni azokat kereskedelem révén.


Példa: Borcsa meg akarja építeni a Karavánszeráját, amely 2 érmébe, 1 üvegbe és 1 papiruszba kerül. Borcsának összesen 7 érmét kell fizetnie. 2 érme a kártya költsége, 3 érmébe kerül az üveg (Miska 1-et termel) és 2-be a papirusz (Miska nem termel ebből).

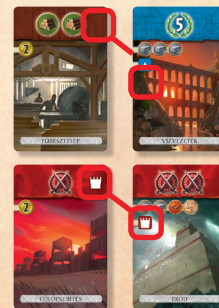


Ingyen építési lehetőség (láncok)

Néhány létesítményen látható egy (fehér) láncolatjel. A II. és III. korban néhány épület erőforrásköltsége alatt látható egy fehér jel, amely egy korábbi kor létesítményén is szerepel. Ha egy játékos megépítette az itt jelzett, előző kori létesítményt a városában, az új épületet ingyen megépítheti.

Példa:

- Miska megépítette a Fürdőt. A II. korban ingyen építheti a Vízvezetékét, mert a  jel látható a Fürdőn.
- Borcsa megépítette a Cölöpkerítést. A III. korban ingyen építheti meg az Erődöt.



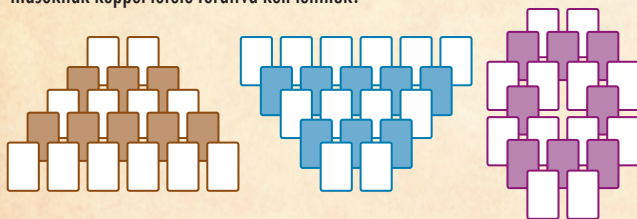
A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék az I. korral kezdődik, a II. korral folytatódik és a III. korral fejeződik be. Erőfölénnyel szerzett győzelem (ez lehet katonai vagy tudományos) esetén a játék azonnal véget ér.

Egy kor áttekintése

Az elrendezés kialakítása

Minden kor kezdetén keverjétek meg a kor adott játékban használt kártyáit, majd a 20 kártyát tegyétek le az adott kornak megfelelő elrendezésben (ld. Segédlet a játékszabály utolsó oldalán). Vigyázat, bizonyos kártyáknak képpel felfelé, míg másoknak képpel lefelé fordítva kell lenniük!



Egy játékos köre

A 7 Csoda – Párbajban a játékosok felváltva követik egymást.

A kezdőjátékos kezdi az I. kort. A körében a játékosnak ki kell választania az asztalon lévő elrendezésből egy „hozzáférhető” kártyát, és valamilyen akciót végre kell hajtania azzal. Hozzáférhető kártyának azt nevezzük, amit másik kártya nem takar el részben sem.

Példa: a Fürdő, a Kőbánya, a Fakitermelés és a Scriptorium hozzáférhetők. A többi kártya pillanatnyilag nem hozzáférhető.



A játékos a kiválasztott kártyával háromféle akciót hajthat végre:

1. Az épület megépítése
2. A kártya eldobása érmékért cserébe
3. Egy csoda megépítése

Az akció végrehajtása után az esetlegesen hozzáférhetővé váló lefordított kártyalapokat fel kell fordítani.

Megjegyzés:

- *Bizonyos csodák lehetővé teszik, hogy újra ugyanaz a játékos kerüljön sorra. Ez a játékos az új körét az újonnan hozzáférhetővé váló kártyák felfedése után kezdi meg.*
- *Ha a játékos újra sorra kerülhetne egy csoda miatt egy kor végén (amikor az elrendezésből elfogytak a lapok), ez a bónusz elveszett.*

1. Egy épület megépítése

Egy épület megépítéséhez a játékos kifizeti az épület költségét, és azt lerakja maga elé. Az épület most már az ő városához tartozik.

A játék előrehaladtával csoportosítsátok a magatok előtt lévő épületeket szín szerint, hogy a város jobban áttekinthető legyen.



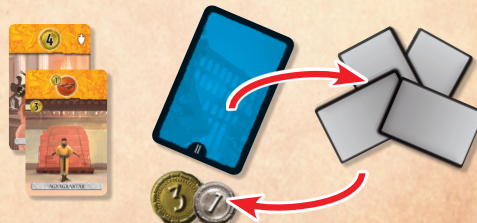
2. Kártya eldobása érmékért cserébe

A játékos eldobja a kártyáját, és kap érte 2 érmét + 1-1 érmét minden, a városában lévő **sárga épületért** a bankból. A pénzt a saját kincstárába helyezi.

Az eldobott kártyákból képpel lefelé fordított dobópaklit hozunk létre a tábla mellett.

A játékosok bármikor megnézhetik ezeket a lapokat játék közben.

Példa: Borcsa eldobja a Vizvezetékét. Ezért 4 érmét kap, mert a városában van a Fogadó és az Agyagraktár.



EGY KOR VÉGE

3. Egy csoda megépítése

A játékos kifizeti a csoda építési költségét (és nem azt, ami a kor éppen elvett kártyáján látható), majd képpel lefelé fordítva félig becsúsztatja az éppen épülő csodakártya alá.

Az adott kor felhasznált kártyájának más hatása nincs, egyszerűen csak azt jelezzük vele, hogy a csoda megépült.

Przykład. Ania wybiera jedną z dostępnych kart w układzie, aby wybudować „Kolosa Rodyjskiego”, którego koszt wynosi 3 gliny i 1 szkło. Po zapłaceniu kosztu „Kolosa Rodyjskiego” (a nie karty), Ania wsuwa zakrytą kartę pod prawą krawędź „Kolosa Rodyjskiego” oraz przesuwa pion konfliktu o dwa pola.



7 csoda, eggyel sem több!

Csak 7 csoda épülhet meg a játék folyamán. Amint egy játékos megépíti a játszma 7. csodáját, az utolsó csoda, amely még nem épült meg, azonnal visszakerül a dobozba.

Példa: Miska éppen megépítette a Kolosszust. 7 csoda épült a játszma során (4-et Borcsa, 3-at Miska épített). Miska visszarakja a Piramisokat a dobozba.



Egy kor akkor ér véget, amikor a kezdetén kirakott elrendezés mind a 20 kártyáját elvették (valamilyen akcióra felhasználták) a játékosok.

Készítsétek elő a következő kor elrendezését.

A gyengébb katonai erővel rendelkező játékos dönti el, hogy ki kezdi a következő kort. A játékosnak akkor gyengébb a katonai ereje, ha a konfliktusjelző az ő oldalán van a táblán.

Ha a jelző a tábla közepén áll, a következő kort az kezdi, aki utoljára hajtott végre akciót (vagyis aki utoljára vett el kártyát az előző korban).

KATONASÁG

Minden, a katonai épületeken (piros kártyák) és csodákon látható pajzs segítségével az épület tulajdonosa lép egyet a konfliktusjelzővel az ellenfél fővárosa felé. A konfliktusjelző tehát valószínűleg oda-vissza mozog majd a sávon. Amikor a konfliktusjelző belép egy olyan (pontozott vonallal jelölt) zónába, ahol még nem volt, az aktív játékos végrehajítja a vonatkozó katonai jelző hatását, majd visszateszi azt a dobozba.

Példa: Miska megépíti az Ijászterületet, amely katonai létesítmény, 2 pajzsral. Azonnal kettőt lép a konfliktusjelzővel az ellenfél fővárosa felé. Mivel ezzel belép egy új zónába, a katonai lapka hatását végrehajítja: Borcsa eldob 2 érmét, és a lapka visszakerül a dobozba.

Katonai győzelem

Ha a konfliktusjelzővel eléri az ellenfél fővárosát jelképező mezőt, a játékos azonnal megnyeri a játékot katonai erőfölénnyel.

TUDOMÁNY ÉS FEJLŐDÉS

7 különböző tudományos jelkép van a játékban.



Valahányszor a játékos begyűjt kettő egyforma tudományos jelképet, azonnal választhat egy fejlődéskorongot a tábláról. Ezt a korongot a játék végéig a városában tartja.

Megjegyzés: a tudományos jelképek a megépíthető tudományos épületeken (zöld kártyák) és egy fejlődéskorongon láthatók.

Tudományos győzelem

Ha a játékos begyűjt maga elé 6 különböző tudományos jelképet, azonnal megnyeri a játékot.



A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES

A játék azonnal véget ér katonai győzelem, tudományos győzelem esetén, illetve a III. kor végén.

Polgári győzelem

Ha senki nem nyert tudományos vagy katonai fölény révén a III. kor vége előtt, akkor a legtöbb győzelmi pontot begyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

Az összpontszám meghatározásához a következőket kell összeadni:

- A játékos katonai győzelmi pontjai (0, 2, 5 vagy 10, a konfliktusjelző helyzetétől függően).
- A játékos épületeiért járó győzelmi pontok (kék, zöld, sárga és lila kártyák)
- A játékos csodáiért járó győzelmi pontok
- A fejlődéskorongókért járó győzelmi pontok
- A játékos városának kincstára: 3 érméként 1 győzelmi pont jár (pl. 8 érme 2 pontot ér).

Döntetlen esetén az nyeri meg a játékot, akinek a polgári épületeiből (kék kártyák) több pontja van. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelemben.

Megjegyzés: a dobozban egy pontozó táblákat tartalmazó füzet is található, hogy könnyebb legyen a számolás, vagy hogy lejegyezzétek emlékezetesebb játszmáitokat!

ALKOTÓK

Tervezők: Antoine Bauza és Bruno Cathala

Grafika: Miguel Coimbra

Fejlesztés: „A Sombrerót viselő belgák”,
vagyis Cédric Caumont és Thomas Provoost

Angol szabály: Eric Harlaux

Fordítás: Molnár László (Lacxox)

Produkción vezető: Guillaume Pilon

Művészeti vezető: Alexis Vanmeerbeeck

Tördelés: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Köszönetnyilvánítás:

Az alkotók köszönetet mondanak a 7 csoda – Párbaj összes tesztelőjének, akik lehetővé tették, hogy a játék fejlődhesen és tökéletesebbé válhasson. Külön köszönet Juliennek Orange-ból és a La Cafetière-ba beugró vendégeknek!

A Repos Production köszönetet mond „Ingyen zene” Roynak, „nyüzítő” Jean-Loupnak, „Csak arra van szükségem” Christophe-nak, „Ismétlő” Jeffnek, Dimitri Perriernek és Anne-Cathnek, Svennek, Efpének és az Efpé fiúknak, Brigitte-nek, Tibinek, Papy és Mamy Trickynek, Detsnek és Martine-nak, Jean-Yves „Fabiólának”, Hélène-nek és Tanguynak, a Kibornak.

7 Wonders DUEL a Repos Production játéka,
amelyet a Sombberos Production adott ki.

Sombberos Production
rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüsszel • Belgium
+32 471954132 • www.rprod.com

© Sombberos production 2015.

Minden jog fenntartva.

A játék tartalma csak személyes
szórakozás céljára használható.



A JELKÉPEK LEÍRÁSA

Katonai lapka

Katonai lapka



2 vagy 5 érmenyi fosztogatás

Az ellenfeled elveszít 2 vagy 5 érmét a lapkától függően. Ez a pénz visszakerül a bankba. Ha az ellenfelednek nincs ehhez elegendő mennyiségben érméje, minden érméjét elveszíti.

Fejlődéskorong



Mezőgazdaság

Azonnal vegyél el 6 érmét a bankból.

A korong 4 győzelmi pontot ér.



Építészet

Minden, a jövőben építendő csodát 2-vel kevesebb erőforrásba (nyersanyagba vagy termékbe) kerül. Mindegyik csodánál szabadon eldöntheted, hogy a kedvezmény melyik erőforrás(ok)ra vonatkozik.



Gazdaság

Te kapod meg az ellenfeled által költött pénzt, ha nyersanyagokért vagy termékekért kereskedik.

Vigyázat, ez csak arra a pénzre vonatkozik, amit az ellenfél az erőforrásokra költ, arra a pénzre nem, amely az építési költségek része.

Megjegyzés: ha az ellenfeled kereskedelmi kedvezményei (Kőraktár, Faraktár, Agyagraktár és Vámház kártyák) megváltoztatják a vásárlási árat, a Gazdaság fejlődéskoronggal azt a pénzt kapod meg, amit az ellenfél ezekre költött



Törvény

Ez a korong egy tudományos jelképnek számít.



Kőművesség

Minden, a jövőben általad építendő **kék kártya** 2-vel kevesebb erőforrásba kerül. Minden építkezésnél szabadon eldönthető, hogy ez a kedvezmény mely erőforrás(ok)ra vonatkozik



Matematika

A játék végén minden nálad lévő fejlődéskorong (ezt is beleértve) 3 győzelmi pontot ér.



Filozófia

Ez a korong 7 győzelmi pontot ér.



Stratégia

A korong megszerzését követően minden újonnan épített katonai épületed (**piros kártya**) kap 1 extra pajzsot.

Példa: egy 2 pajzsos katonai létesítmény megépítésekor tehát a játékos a konfliktusjelzővel 3 mezőnyit léphet az ellenfél fővárosa felé.

Megjegyzés:

- Ez a fejlődés nem érvényes a pajzsos ellátott csodákra.
- Ez a fejlődés nincs hatással azokra a katonai kártyákra, amelyeket a megszerzése előtt építettek a játékosok.



Teológia

Minden, a jövőben megépülő csodádat úgy kell kezelni, mintha szerepelne rajta az „Újra te jössz” hatás.

Vigyázat! Azok a csodák, amelyeken ez a hatás már alaphól látható, nem változnak (egy adott csoda nem válthatja ki kétszer az „Újra te jössz” hatást).



Urbanizmus

Azonnal kapsz 6 érmét a bankból.

Valahányszor ingyen építész láncolatok segítségével (ingyen építési lehetőség, láncok), kapsz 4 érmét.

Az I., II. és III. kor kártyái

Ez a kártya a képen látható nyersanyagokat termeli.



A kártya két egységnyiit termel a képen látható nyersanyagokból.



A kártya a képen látható kézműves termékeket termeli.



A kártya a képen látható győzelmi pontot éri.



A kártya annyi pajzsot ad, amennyi a képen látható.

A kártya a képen látható tudományos jelképet adja.



A kártya megváltoztatja a jelzett erőforrás kereskedelmi szabályait. A következő körödtől kezdve a jelzett erőforrásat egységenként 1 érméért tudod megvásárolni a banktól, az ellenfél kártyáitól függetlenül.



A kártya megváltoztatja a 2 jelzett erőforrás kereskedelmi szabályait. A következő körödtől kezdve a jelölt erőforrásokat egységenként 1 érméért tudod megvásárolni a banktól, az ellenfél kártyáitól függetlenül.

A kártya a rajta jelölt láncszimbólumot adja. Egy későbbi korban ennek a szimbólumnak a felhasználásával egy, a költségeinél ugyanilyen szimbólumot mutató kártyát ingyen megépíthetsz.



A kártya minden körben egy egységet termel a rajta látható nyersanyagok egyikéből.

Megjegyzés: Ez a termelés nincs hatással a kereskedelmi költségekre.



A kártya minden körben egy egységet termel a rajta látható kézműves termékek egyikéből.

Megjegyzés: Ez a termelés nincs hatással a kereskedelmi költségekre.



A kártya annyi érmét hoz, amennyi a képen látható.



A kártya 2 pontot hoz minden, a saját városodban az épület építésekor meglévő megépített csodáért.



A kártya 3 érmét hoz minden, a saját városodban az épület megépítésekor már megépített szürke kártyáért.



A kártya 2 érmét hoz minden, a saját városodban az épület megépítésekor már megépített barna kártyáért.



A kártya 1 érmét hoz minden, a saját városodban az épület megépítésekor meglévő sárga kártyáért (beleértve ezt a lapot is).



A kártya 1 érmét hoz minden, a saját városodban az épület megépítésekor már megépített piros kártyáért.

Megjegyzés: minden kártyára vonatkozó szabály, hogy az érméket a bankból vesszük el, egyszer, és csak egyszer, a kártya megépítésekor.

Céhkártyák



Építők céhe

A játék végén a kártya a tulajdonosának 2 győzelmi pontot hoz minden csodáért, amely abban a városban épült, ahol a legtöbb csoda épült.



Uzsorások céhe

A játék végén a kártya a tulajdonosának 1 győzelmi pontot hoz minden 3 érméért a leggazdagabb városban.



Tudósok céhe

Megépítésekor a kártya 1 érmét hoz a tulajdonosának minden zöld kártyáért abban a városban, ahol a legtöbb zöld kártya van. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz minden zöld kártyáért abban a városban, amelyben a legtöbb zöld kártya van.



Hajósok céhe

Megépítésekor a kártya 2 érmét hoz a tulajdonosának minden barna és minden szürke kártyáért abban a városban, ahol a legtöbb barna és zöld kártya van. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz minden barna és szürke kártyáért abban a városban, amelyben a legtöbb barna és szürke kártya van. *Megjegyzés: a játékosnak egy, és csak egy várost kell választania a két szín összesített többségének megállapításához.*



Kereskedők céhe

Megépítésekor a kártya 1 érmét hoz a tulajdonosának minden sárga kártyáért abban a városban, ahol a legtöbb sárga kártya van. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz minden sárga kártyáért abban a városban, ahol a legtöbb sárga kártya van.



Elöljárók céhe

Megépítésekor a kártya 1 érmét hoz a tulajdonosának minden kék kártyáért abban a városban, ahol a legtöbb kék kártya van. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz minden kék kártyáért abban a városban, ahol a legtöbb kék kártya van.



Sratégák céhe

Megépítésekor a kártya 1 érmét hoz a tulajdonosának minden piros kártyáért abban a városban, ahol a legtöbb piros kártya van. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz minden piros kártyáért abban a városban, ahol a legtöbb piros kártya van.

Részletek:

- A céhkártyák mindig a cég tulajdonosának hozzák a pontokat és érméket akkor is, ha az ellenfélnél lévő csodák, érmék, kártyák határozzák meg ezek mennyiségét.
- Az érméket hozó céhkártyák esetén az érméket mindig a bankból kell kivenni, egyszer, és csak egyszer, a kártya megépítésekor.
- A játék végén a győzelmi pontok kiszámításához lehetséges, hogy másikat várost kell figyelembe venni, mint az érmék mennyiségének kiszámításához.



Csodák



Via Appia

Vegyél el 3 érmét a bankból.

Az ellenfeled elveszít 3 érmét, amit visszatesz a bankba.

Egy újabb köröd kezdődik azonnal (újra te jössz).

Ez a csoda 3 győzelmi pontot ér.



Circus Maximus

Dobj el a dobópakliba egy általad választott szürke kártyát (kézműves terméket), amit az ellenfeled épített.

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

Húzz taláalomra 3 fejlődéskorongót a játék kezdetén a dobozba visszarakottak közül. Válassz egyet, játszd ki magad elé, és a másik 2-t tedd vissza a dobozba.

Ez a csoda 4 győzelmi pontot ér.



A nagy világítótorony

Ez a csoda a jelölt nyersanyagok (kő, agyag vagy fa) egyikét megtermeli neked minden körödben.

Megjegyzés: Ez a termelés nincs hatással a kereskedelmi költségekre.

Ez a csoda 4 győzelmi pontot ér.



A függőkertek

Vegyél el 6 érmét a bankból.

Egy újabb köröd kezdődik azonnal (újra te jössz).

Ez a csoda 3 győzelmi pontot ér.



A mauzóleum

Nézd meg a játék kezdete óta eldobott összes kártyát, és azonnal építsd meg ingyen az egyiket.

Megjegyzés: A játék előkészületei során a dobozba visszarakott kártyák nem számítanak az eldobott lapok közé.

Ez a csoda 2 győzelmi pontot ér.



Pireusz

Ez a csoda a jelölt kézműves termékek (üveg vagy papirusz) egyikét megtermeli neked minden körödben.

Megjegyzés: Ez a termelés nincs hatással a kereskedelmi költségekre.

Egy újabb köröd kezdődik azonnal (újra te jössz).

Ez a csoda 2 győzelmi pontot ér.



A Piramisok

Ez a csoda 9 győzelmi pontot ér.



A Szfinx

Egy újabb köröd kezdődik azonnal (újra te jössz).

Ez a csoda 6 győzelmi pontot ér.



Zeusz szobra

Dobj el a dobópakliba egy általad választott barna kártyát (nyersanyagot), amit az ellenfeled épített.

Ez a csoda 1 pajzsot ér.

Ez a csoda 3 győzelmi pontot ér.



Artemisz temploma

Azonnal vegyél el 12 érmét a bankból.

Egy újabb köröd kezdődik azonnal (újra te jössz).

A KÁRTYÁK LISTÁJA lánccal nélkül 18. oldal • láncokkal (ingyenes építési lehetőségekkel) 19. oldal

I. Kor

FAKITERMELÉS	
FATELEP	
1	
AGYAGBÁNYA	
AGYAGLELŐHELY	
1	
KŐFEJTŐ	
KŐBÁNYA	
1	
ÜVEGGYÁR	
1	
PRÉS	
1	
ÓRTORONY	
MŰHELY	
1	
PÁTIKA	
1	
KÓRAKTÁR	
3	
AGYAGRAKTÁR	
3	
FARAKTÁR	
3	

II. Kor

FŰRÉSZTELEP	
2	
TÉGLAGYÁR	
2	
KÜLSZÍNI FEJTÉS	
2	
ÜVEGFŰVŐ	
SZÁRÍTÓTEREM	
FALAK	
FÓRUM	
3	
KARAVÁNSZERÁJ	
2	
VÁMHÁZ	
4	
BÍRÓSÁG	
5	

III. Kor

FEGYVERARZENÁL	
FÓHADISZÁLLÁS	
8	
AKADÉMIA	
3	
TANTEREM	
3	
KERESKEDELMI KAMARA	
3	
KIKŐTŐ	
2	
3	
FEGYVERTÁR	
1	
3	
PALOTA	
7	
VÁROSHÁZA	
7	
OBELISZK	
5	

Céhek

KERESKEDŐK CÉHE	
1	
HAJÓSOK CÉHE	
1	
ÉPÍTŐK CÉHE	
2	
ELŐJÁRÓK CÉHE	
1	
TUDÓSOK CÉHE	
1	
3	
UZZSORÁSOK CÉHE	
3	
STRATÉGÁK CÉHE	
1	

I. Kor

ISTÁLLÓ  

HELYŐRSÉG  

CŐLÖPKERÍTÉS  

SCRIPTORIUM  

GYÓGYSZERÉSZ  

SZÍNHÁZ  

OLTÁR  

FÜRDŐ  

FOGADÓ  


II. Kor



LÓTENYÉSZTŐK  



BARAKK  



IJÁSZTERÜLET  

ALAKULÓTÉR  

KÖNYVTÁR  

KÓRHÁZELLÁTÓ  

ISKOLA  

LABORATÓRIUM  

SZOBOR  

TEMPLOM  

VÍZVEZETÉK  

SZŐSZÉK  

SÖRFŐZDE  

III. Kor

ERŐD  

OSTROMMŰHELY  

CIRKUSZ  

EGYETEM  

CSILLAGVIZSGÁLÓ  

KERTEK  

PANTEON  

SZENÁTUS  

VILÁGÍTÓTORONY  

ARÉNA  

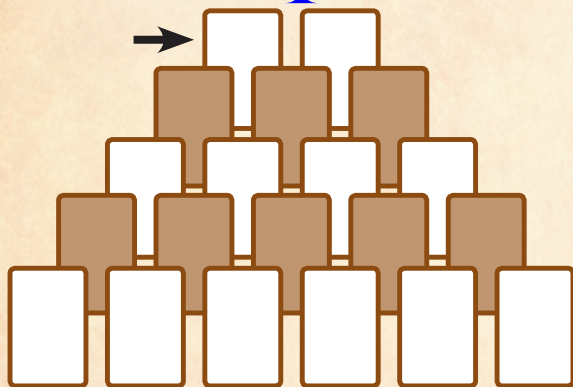
A KÁRTYÁK ELRENDEZÉSE A KÜLÖNBÖZŐ KOROKBAN

Minden kor kezdetén keverjétek meg a kor adott játékban használt kártyáit, majd a 20 kártyát tegyétek le az adott kornak megfelelő elrendezésben.

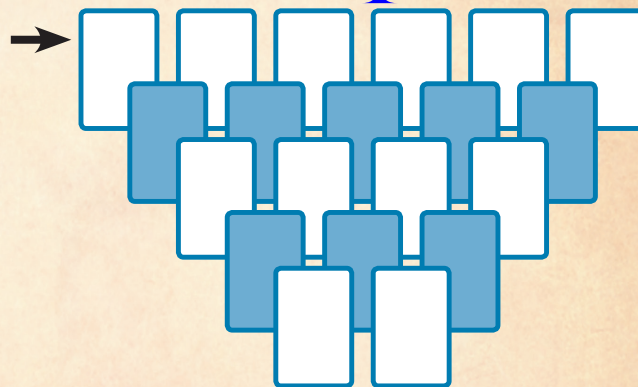
Vigyázat, bizonyos kártyáknak képpel felfelé, míg másoknak képpel lefelé fordítva kell lenniük.

Az egyszerűség kedvéért és a viták elkerülése végett a nyílal jelzett pontnál kezdjétek a lapok kirakását. →

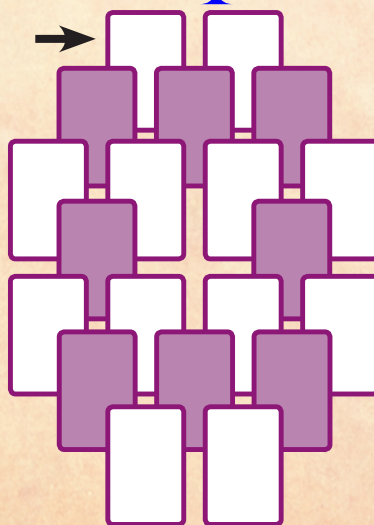
I. Kor



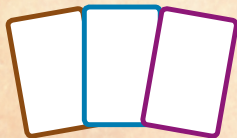
II. Kor



III. Kor



Képpel felfelé



Képpel lefelé

