

7 WONDERS™
DUEL



SZABÁLYOK

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Mi

"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 játéakra 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 Fejlödés jelölő
- 1 Összetűzés jelző
- 31 Érme (14 db 1 értékű, 10 db 3 értékű és 7 db 6 értékű)
- 1 Pontozókönyv
- 1 Szabálykönyv
- 1 Segédlet

ÁTTEKINTÉS, A JÁTÉK CÉLA

A 7 Csoda: Párbaj játékban mindenkorban 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 hozzá tartozó kártyapaklit használjuk fel (először az I. Kor kártyáit, majd a II. Kor, végül a III. Korhoz tartozókat). minden egyes Kor kártya egy Épületet tesztelhet meg.

Az egyes Korokat hasonló módon játszik le, ahol mindenkorban 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 fölénytel, tudományos fölénytel 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 játéket, a játékosok összejönk Győzelmi Pontjaikat és a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.



A JÁTÉK ALKOTÓRÉSZEI

Csoda kártya

Mindegyik nagy kártya egy ókori Csodát jelképezi. 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.



Fejlödés jelölők

A Fejlödés 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. Zónára (9db) és helyekre (19db) oszlik. A tábla minden szélső zónája a játékosok fővárosait jelképezi. Szintén itt helyezük el az aktuális játékban elérhető Katonai jelölőket és Fejlödés jelölőket.



Érmék

Az érmék lehető véteszik 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 érmeket 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 paklja 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 Köfejtől 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 tegyétek közülük 5-öt véletlenszerűen képpel felfelé a játéktáblára! A többet 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 Csdót.
- A másik játékos kiválaszt két Csdót.
- A kezdőjátékos elveszi a megmaradt egy Csdót.
- Tegyetek 4 újabb Csdót a játékosok közé és ismételjétek meg a kiválasztást, de most a másik játékos kezdi a választást!

Amikor ezt a lépést végrehajtottátok, minden játékos 4-4 Csdával rendelkezik a játékhöz. Ezeket egy oszlopban kell elhelyezni, a játékos előtti terület bal oldalán.

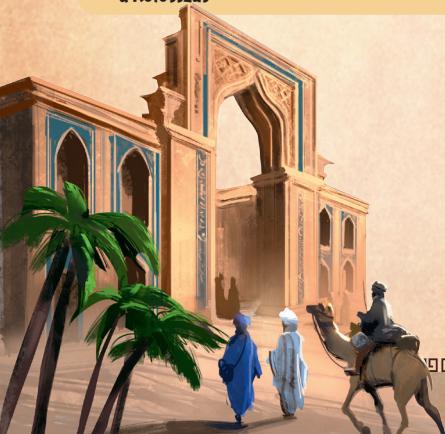
Az első játék során ne folytassátok le a Csodák kiválasztásának fázisát, hanem az alábbi Csodákat vegyétek el:

Kezdőjátékos

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

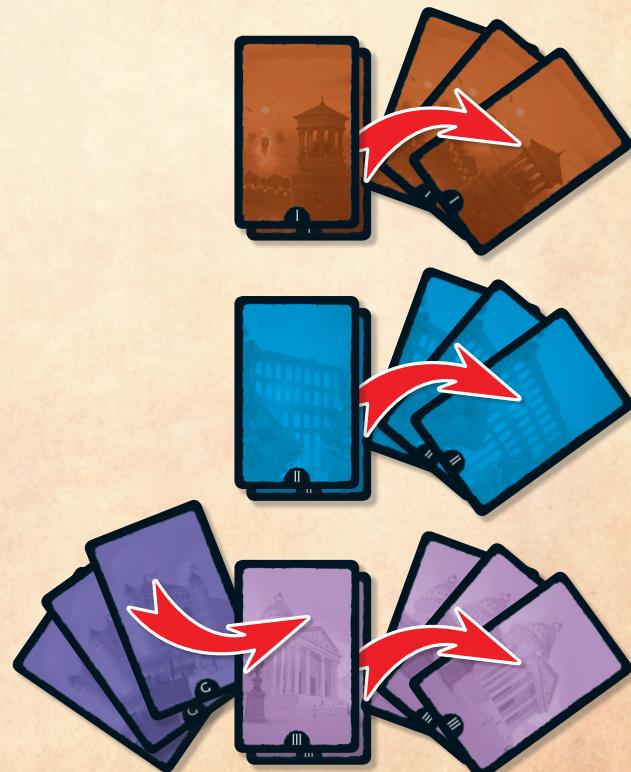
A másik játékos

- 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 öket 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!



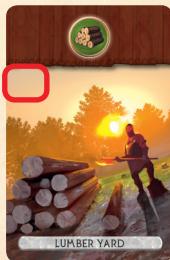
HOGYAN ÉPÍTÜNK A 7 CSODA: PÁRBAJ JÁTÉKBAN?

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 mindenkor van erőforrás költsége.

Ingyenes építés

Egyes kártyáknak nincs költsége és ingyen játékbba hozhatók.

Példa: A Fatelep megépítése ingyenes.



Erőforrás költség

Egyes kártyáknak erőforrás költsége van.

Megépítésükhez 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 Fürdőket (1 kö) vagy a Laktanyát (1 agyag), mivel városa megtermeli a szükséges erőforrásokat. Azonban kereskedés nélkül nem tudja megépíteni a Gyógyszertárat (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 minden 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 fizetik 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 Köfejtőjével.

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



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 költségüket. Ezek megépítéséhez az érme költséget be kell fizetni a bankba, az erőforrás költséget pedig vagy meg kell termelni, vagy be kell szerezni kereskedés révén.

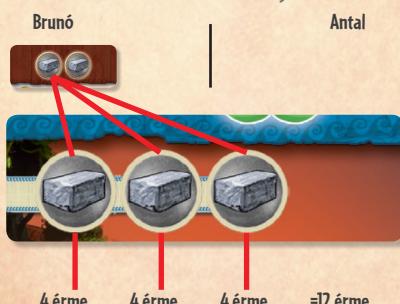
Példa: Brunó meg akarja építeni a Karavánseráját, aminek költsége 2 érme, 1 üveg és 1 papirusz. Brunónak összesen 7 érmét kell fizetnie. 2 érme a kártya költsége, 3 érme az üveg ára (Antal 1 üveget termel), 2 érme a papirusz költsége (Antal nem termel egyet sem).



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 költségiuk 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 Vízvezetéket ingyen, mivel a ikon szerepel a Fürdők kártyáján.



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



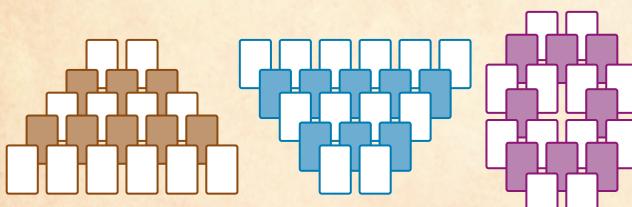
A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék az I. Korban kezdődik, a II. Korban folytatódik és a III. Korban ér véget. Amennyiben valamelyik játékos (katonai vagy polgári) fölény 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 Korelrendezésnek megfelelően! Lásd a segédletet a szabálykönyv utolsó oldalán! Figyeljetek 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 kijátszsa 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 megillet az újrajátszás jogá, 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 árat 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 áttekintsd a városod!



2. Dobj el kártyát, hogy érmét kapj!

Ha eldobszegy kártyát, kapszére 2 érmét, továbbá minden, a városodban lévő sárga Épületért 1-1 további érmét kapsza 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 Vízvezetéket. 4 érmét kap érte, mivel városában megtalálható a Taverna és az Agyagraktár.



EGY KOR VÉGE

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

Állítsátok össze a következő Kor elrendezését!

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).



7 Csoda, eggyel se több!

A játék során összesen csak 7 Csodát lehet megépíteni. Amikor bármelyik játékos megépít az összesen hetedik csodát (tehát nem fejenként), 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, kijátszza az ott lévő katonai jelölőt, ami miatt Brunó el kell, hogy dobjon 2 érmét, majd a jelölőt visszateszik 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, elvéheted a játéktáblán lévő valamelyik Fejlődés jelölőt. Ezt a városodban tartod a játék végéig.

Pontosítás: A tudományos szimbólumok a tudományos Épületeken találhatók (zöld kártyák) vagy a Fejlődés jelölökön.

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 Csodákóból.
- Győzelmi pontok Fejlödésből.

• A városod kincstára: minden 3 érme után 1 Győzelmi Pontjár.

Amennyiben mindenkit játékos pontszáma azonos, az a játékos nyer, akinek több Győzelmi Pontja származik polgári Épületekből (kék kártyák). Ha így 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 Vanmeerbeeck

Szerkesztés: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Magyar fordítás: drkiss



Köszönhetnyilvánítás:

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 Mental 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 47154132

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.



A SZIMBÓLUMOK LEÍRÁSA

Katonai jelölő



2 vagy 5 érme elrablása

A jelölötől függően ellenfeled 2 vagy 5 érmét elveszít. Ezek visszakerülnek a bankba. Ezután a jelölök visszakerülnek 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.



Építészet

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 érméket jelenti, amiket az erőforrások megvásárlására fordítottak, nem azokat, amiket az építés költségének részeként fizettek ki.

Pontosítás: Az ellenfeledeket 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 jelölöt 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 Épületeide (piros kártyák) plusz 1 pajzzsal rendelkeznek.

Példa: Egy 2 pajzzsal 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 kártyára, 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 építész meg Épületet (ingyenes építési feltétel, láncolat), 4 érmét kapsz.

Az I., a II. ésa III. Kor kártyái

Ez a kártya a feltüntetett nyersanyagokat termeli.

agyag fa kö



Ez a kártya 2 darabot termel a feltüntetett nyersanyagokból.

2 agyag



2 fa



2 kö



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.

Pontositás: minden kártya után az érmeket a bankból kell elvenni, egyszer és csak egyszer, amikor a kártya megépítésre kerül

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 egyikból 1 egységet termel.

Pontositás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.



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

Pontositás: 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.

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 minden kártyát együttes számát.



Kereskedő 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 érmeket 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 megépítették 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 Fejlödés jelöltet azok közül, amiket a játék elején eldobhatok! 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 (kö, agyag vagy fa) minden egyes körödben.

Pontosítás: Ennek a termelésnek nincs hatása a kereskedési költségekre.

Ez a Csoda 4 Győzelmi Pontot ér.



A Függőkertek

Vegyél el 6 érmét a bankból!

Azonnal még egyszer sorra kerülsz.

Ez a Csoda 3 Győzelmi Pontot ér.



A Mauzóleum

Vedd a kezedbe az összes kártyát, ami a játék kezdete óta eldobásra került, és azonnal építsd meg az egyik választásod szerint kártyát ingyen!

Pontosítás: 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.

Pontosítás: 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.



Zeus 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	
CLAY POOL	
CLAY PIT	
QUARRY	
STONE PIT	
GLASSWORKS	
PRESS	
GUARD TOWER	
WORKSHOP	
APOTHECARY	
STONE RESERVE	
CLAY RESERVE	
WOOD RESERVE	

II. Kor

SAW MILL	
BRICKYARD	
SHELF QUARRY	
GLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	
CARAVANSERY	
CUSTOMS HOUSE	
TRIBUNAL	

III. Kor

ARSENAL	
COURTHOUSE	
ACADEMY	
STUDY	
CHAMBER OF COMMERCE	
PORT	
ARMORY	
PALACE	
TOWN HALL	
OBELISK	

Céhek

MERCHANTS GUILD	
SHIP OWNERS GUILD	
BUILDERS GUILD	
MAGISTRATES GUILD	
SCIENTISTS GUILD	
MONEYLENDERS GUILD	
TACTICIANS GUILD	

I. Kor



II. Kor



III. Kor



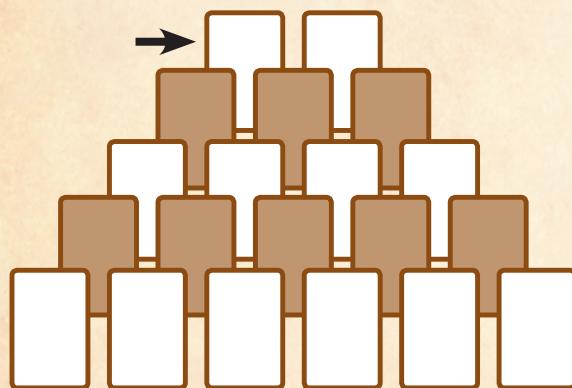
A KÁRTYÁK LERAKÁSÁNAK ELRENDEZÉSE EGY ADOTT KOR FÜGGVÉNYÉBEN

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

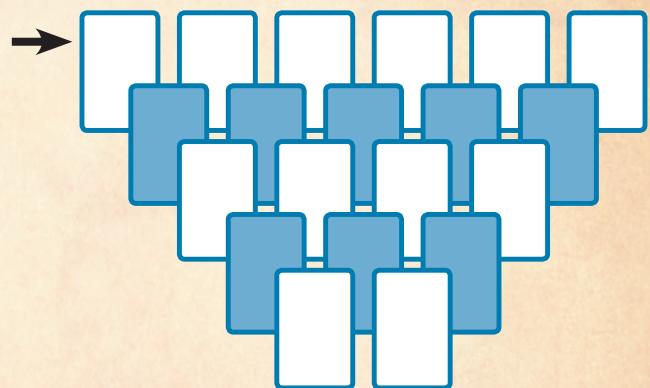
Figyeljetek arra, hogy egyes kártyák képpel felfelé, míg mások képpel lefelé kerülnek lerakásra.

A könnyebbég kedvéért kezdjétek a lerakást a megjelölt ponttól. →

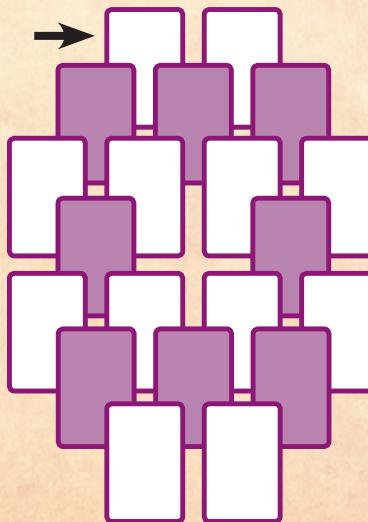
I. Kor



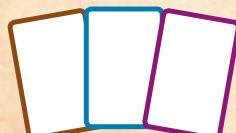
II. Kor



III. Kor



képpel felfelé



képpel lefelé

