Kártyák listája és láncok



Készítők

SZERZŐ: Antoine Bauza

FEJLESZTÉS: "A Sombrerót viselő belgák", azaz Cédrick Caumont & Thomas Provoost

ILLUSZTRÁCIÓ: Miguel Coimbra

SZERKESZTÉS: Alexis -Halicarnassius 70- Vanmeerbeeck

Ezt a játékot Vincent Moirin emlékének ajánljuk, aki elhagyott bennünket a játék megjelenése előtt, és sok teszteléssel adta bele érzéseit a játékba.

JÁTÉKTESZTELŐK: Mikaël Bach, Fançoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, a grenoble-i "Jeux en Société" klub tagjai, a Dragons Nocturnes játékest találkozók tagjai, a Belgo-Ludiques 2010 játékosai, a Cannes FIJ "Offs" résztvevői, a Gathering of Friends 2010 játékosai, a ludopathique találkozók játékosai, a Toulouse fesztívál játékosai.

JAVÍTÁSOK: Didier Aldebert, Bruno Goube

ANGOL FORDÍTÁS: Eric Harlaux

REVÍZIÓ: Eric Franklin, Konstantinos Theodorakakos

A szerző köszönetet mond Bruno Cathalának a készemélyes iátékszabályokra adott ötletejért.

A Sombrerót viselő belgák köszönetet mondanak Geoff –Imma break your face- Picardnak, Alexis – bocce- Desplatsnak, Philippe Mouret-nak, John –I cut prototypes- Bernynek, A la guerre-nek, aki fel fogja magát ismerni, ahogy saját Cyborgját is, a Liège Objectifseux Clubnak, 20.100-nak. A Feu.F.L.AN szervezőinek. Stefan Glaubitznak.



A 7 Wonders a REPOS PRODUCTION játéka. Tel. +32 (0) 477 254 518 •7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Brüsszel –

Belgium • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2010. Minden jog fenntartva. Ez a tartalom csak magánjellegű szórakozásra használható.

I. Kor

MINE

LOOM

GLASSWORKS

3+ 6+

3+ 6+

3+ 6+

TIMBER YARD

FOREST CAVE

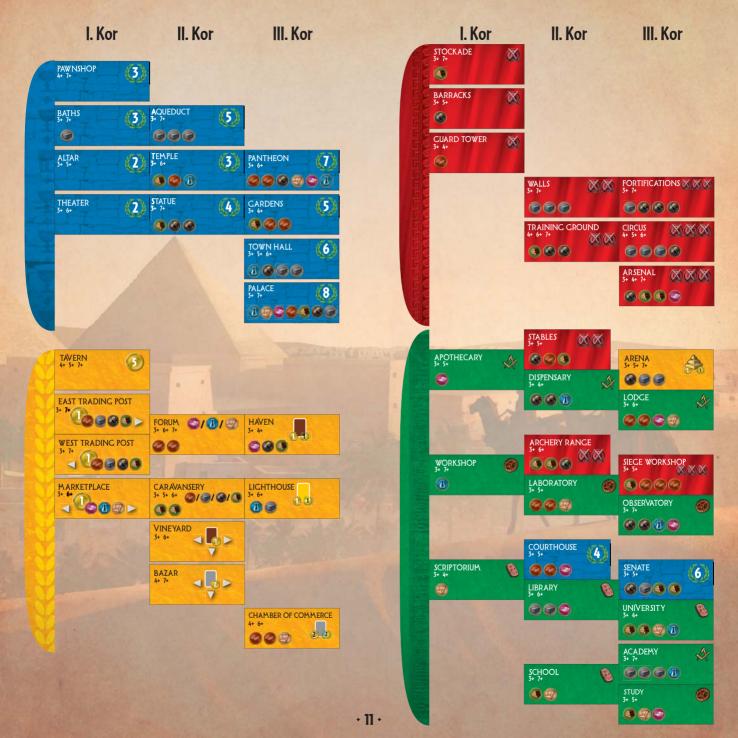
LUMBER YARD LIIMWAZ 3+ 4+ 3+ 4+ STONE PIT **OUARRY** 3+ 5+ 3+ 4+ CLAY POOL BRICKYARD 3+ 5+ 3+ 4+ **ORE VEIN FOUNDRY** 3+ 4+ 3+ 4+ TREE FARM **FXCAVATION CLAY PIT**

II. Kor III. Kor



BUILDERS GUILD





A szimbólumok leírása

I. Kor kártvái

a kártya a képen látható nyersanyagokat termeli.





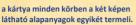












Magyarázat: a játékos használhatja az egyik VAGY a másik alapanyagot egy létesítmény megépítésére (vagy egy csoda szintjét), de egy körben NEM használhatja fel mindkettőt. A szomszédos városok bármelviket megvásárolhatják, attól függetlenül, hogy tulajdonosa melyik termelését választia.

a kártya a képen látható kézműves termékek egyikét termeli.

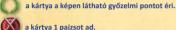














kártyát a GyP-k számolásánál vesszük figyelembe.



kártyát a GyP-k számolásánál vesszük figyelembe.



kártvát a GvP-k számolásánál vesszük figyelembe.



a kártva a képen látható érméket éri, az érméket csak egyszer vesszük ki a bankból a kártva kijátszásakor.



a létesítmény megépítését követő körtől kezdve a játékos 2 érme helyett 1 érmét fizet a jobboldali szomszédjától vásárolt nyersanyagokért.



a létesítmény megépítését követő körtől kezdve a játékos 2 érme helyett 1 érmét fizet a iobboldali szomszédiától vásárolt nyersanyagokért.



a létesítmény megépítését követő körtől kezdve a játékos 2 érme helvett 1 érmét fizet a szomszédiaitól vásárolt kézműves termékekért.

Magyarázat a Keleti Kereskedelmi Ügynökséghez, a Nyugati Kereskedelmi Ügynökséghez és a Piachoz: a nyilak mutatják meg, melyik szomszédos városra vonatkozik a kedvezmény.

II. Kori kártvák



a kártva a képen látható két nyersanyagot



a kártva 2 Paizsot ad.



a kártya 1 érmét hoz a játékosnak a városában ÉS a két szomszédos városban megépített minden barna kártyáért. Magyarázat: A szomszédos városnak azok a barna kártyái, melyek ugyanabban a körben kerültek megépítésre, mint amelyikben a Nyomdát (Press) számoljuk el.



a kártya 2 érmét hoz a játékosnak a városában ÉS a két szomszédos városban megépített minden szürke kártváért. Magyarázat: A szomszédos városnak azok a szürke kártyái, melyek ugyanabban a körben kerültek megépítésre, mint amelyikben a Bazárt (Bazaar) számoljuk el.



a kártya a képen látható négy nyersanyag egyikét fogja termelni minden körben, a játékos választásának megfelelően.

Magyarázat: ezeket az alapanyagokat nem vásárolhatják meg a szomszédos városok.





a kártva a képen látható három kézműves termék egyikét fogja termelni, a játékos választásának megfelelően.

Magyarázat: ezeket az alapanyagokat nem vásárolhatják meg a szomszédos városok.

III. Kor kártyái





a kártya 3 pajzsot ad.



a kártya 3 érmét hoz a saját városában megépített Csodának minden megépített szintiéért, melyek a kártya kijátszásának pillanatában már elkészültek (3, 6, 9 vagy 12 pont). A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot fog hozni a saját város Csodájának megépített szintjeiért (1, 2, 3 vagy 4).



a kártya 1 érmét hoz kijátszásakor a játékos városában megépített barna kártyákért. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz a játékos városában megépített minden barna kártyáért.



a kártva 2 érmét hoz kijátszásakor a játékos városában megépített szürke kártyákért. A játék végén a kártya 2 győzelmi pontot hoz a játékos városában megépített minden szürke kártyáért.



a kártya 1 érmét hoz kijátszásakor minden, a játékos által korábban kijátszott sárga kártyáért. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz a játékos városában megépített minden sárga kártváért.

Magyarázat az Arénához (Arena), a Kikötőhöz (Port), a Kereskedelmi Kamarához és a Világítótoronyhoz (Lighthouse): az érméket csak egyszer vesszük el, amikor a létesítmény megépül. A győzelmi pontokat a játék végén számoljuk össze a megépült kártvák a Csodák szintiei szerint.

Céhek

A céhek gyakran hoznak győzelmi pontokat a szomszédjaid által megépített épületek alapján.

Megjegyzés: a képes kártyán lévő két nyíl azt jelenti, hogy a szomszédos város kártváit számítiuk, de nem annak a játékosnak a kártyáit, akinek a kártya a tulajdonában van.





Kémek Céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített piros kártváért.



Elöljárók Céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített kék kártyáért.



Munkások Céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített barna kártyáért.



Kézművesek Céhe: 2 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített szürke kártyáért.



Kereskedők Céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített sárga kártyáért.



Filozófusok Céhe: 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített zöld kártváért.

A többi Céh különleges szabályok szerint hoz győzelmi pontokat.



Építők Céhe: 1 győzelmi pontot kapsz a saját ÉS a szomszédos városokban lévő Csodák minden megépült szintjéért.



Haiótulaidonosok Céhe: 1 győzelmi pontot kapsz a városodban lévő mindegyik szürke és lila kártyáért. Magyarázat: A Hajótulajdonosok Céhe ezeket összegzi.



Hadvezérek Céhe: 1 győzelmi pontot kapsz a két szomszédos városban lévő Vereségjelzők darabjáért.



Tudósok Céhe: a játékos kap egy választása szerinti extra tudományos szimbólumot.

Magyarázat: a szimbólum kiválasztása a játék végén történik és nem a Céh megépítésekor.

Magyarázat: A táblák által termelt alapanyagokat NEM tekintjük kártyáknak (Szőlőskert (Vineyard), Bazár, Céhek, ...).

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta