

# Kártyák listája és láncok



## Készítők

SZERZŐ: Antoine Bauza

FEJLESZTÉS: „A Sombrerot viselő belgák”, azaz Cédric 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.

JÁTEKTESZTELŐK: Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maia Houssais, Florian Grenier, Bruno Goubé, 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 játékost találkozó tagjai, a Belgo-Ludiques 2010 játékosai, a Cannes FIJ „Offs” résztvevői, a Gathering of Friends 2010 játékosai, a ludopathique találkozó játékosai, a Toulouse fesztivál játékosai.

JAVÍTÁSOK: Didier Aldebert, Bruno Goubé

ANGOL FORDÍTÁS: Eric Harlaux

REVÍZIÓ: Eric Franklin, Konstantinos Theodorakakos

A szerző köszönetet mond Bruno Cathalának a készemélyes játékszabályokra adott ötleteiért.

A Sombrerot 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.A.N szervezőinek, Stefan Glaubitznak.

## I. Kor

LUMBER YARD 3+ 4+	
STONE PIT 3+ 5+	
CLAY POOL 3+ 5+	
ORE VEIN 3+ 4+	
TREE FARM 6+	
EXCAVATION 4+	
CLAY PIT 3+	
TIMBER YARD 3+	
FOREST CAVE 5+	
MINE 6+	

LOOM 3+ 6+	
GLASSWORKS 3+ 6+	
PRESS 3+ 6+	

## II. Kor

SAWMILL 3+ 4+	
QUARRY 3+ 4+	
BRICKYARD 3+ 4+	
FOUNDRY 3+ 4+	

LOOM 3+ 5+	
GLASSWORKS 3+ 5+	
PRESS 3+ 5+	

## III. Kor

WORKERS GUILD	
CRAFTSMENS GUILD	
TRADERS GUILD	
PHILOSOPHERS GUILD	
SPIES GUILD	
STRATEGISTS GUILD	
SHIPOWNERS GUILD	
SCIENTISTS GUILD	
MAGISTRATES GUILD	
BUILDERS GUILD	



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

# II. Kor

# III. Kor


























PAWNSHOP 4+ 7+ 		
BATHS 3+ 7+ 	AQUEDUCT 3+ 7+ 	
ALTAR 3+ 5+ 	TEMPLE 3+ 6+ 	PANTHEON 3+ 6+ 
THEATER 3+ 6+ 	STATUE 3+ 7+ 	GARDENS 3+ 4+ 
TOWN HALL 3+ 5+ 6+ 		
PALACE 3+ 7+ 		

TAVERN 4+ 5+ 7+ 		
EAST TRADING POST 3+ 7+ 		
WEST TRADING POST 3+ 7+ 		
MARKETPLACE 3+ 6+ 	CARAVANSERY 3+ 5+ 6+ 	LIGHTHOUSE 3+ 6+ 
VINEYARD 3+ 6+ 		
BAZAR 4+ 7+ 		
CHAMBER OF COMMERCE 4+ 6+ 		

# I. Kor

# II. Kor

# III. Kor

STOCKADE 3+ 7+ 		
BARRACKS 3+ 5+ 		
GUARD TOWER 3+ 4+ 		
WALLS 3+ 7+ 		
FORTIFICATIONS 3+ 7+ 		
TRAINING GROUND 4+ 6+ 7+ 		
CIRCUS 4+ 5+ 6+ 		
ARSENAL 3+ 4+ 7+ 		
STABLES 3+ 5+ 		
APOTHECARY 3+ 5+ 		
DISPENSARY 3+ 4+ 		
LODGE 3+ 6+ 		
ARCHERY RANGE 3+ 6+ 		
SIEGE WORKSHOP 3+ 5+ 		
WORKSHOP 3+ 7+ 		
LABORATORY 3+ 5+ 		
OBSERVATORY 3+ 7+ 		
COURTHOUSE 3+ 5+ 		
SENATE 3+ 5+ 		
SCRIPTORIUM 3+ 4+ 		
LIBRARY 3+ 6+ 		
UNIVERSITY 3+ 4+ 		
SCHOOL 3+ 7+ 		
ACADEMY 3+ 7+ 		
STUDY 3+ 5+ 		



# A szimbólumok leírása

## I. Kor kártyái

a kártya a képen látható nyersanyagokat termeli.



a kártya minden körben a két képen látható alapanyagok egyikét 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 bármelyiket megvásárolhatják, attól függetlenül, hogy tulajdonosa melyik termelését választja.

a kártya a képen látható kézműves termékek egyikét termeli.



a kártya a képen látható győzelmi pontot éri.

a kártya 1 pajzsot ad.

a kártyát a GyP-k számolásánál vesszük figyelembe.

a kártyát a GyP-k számolásánál vesszük figyelembe.

a kártyát a GyP-k számolásánál vesszük figyelembe.

a kártya a képen látható értéket éri, az értéket csak egyszer vesszük ki a bankból a kártya kijátszásakor.

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

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

a létesítmény megépítését követő körtől kezdve a játékos 2 érme helyett 1 érmet fizet a szomszédjaitól vásárolt kézműves termékekért.

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

## II. Kori kártyák

a kártya a képen látható két nyersanyagot termeli.

a kártya 2 Pajzsot ad.

a kártya 1 értmé 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 értmé hoz a játékosnak a városában ÉS a két szomszédos városban megépített minden szürke kártyáért.  
**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 kártya 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 értmé hoz a saját városában megépített Csodának minden megépített szintjéért, 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 értmé hoz a kijátszásakor a játékos városában megépített barna kártyákért. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz a játékos városában megépített minden barna kártyáért.

a kártya 2 értmé hoz a 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 értmé hoz a kijátszásakor minden, a játékos által korábban kijátszott sárga kártyáért. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz a játékos városában megépített minden sárga kártyáért.

**Magyarázat** az Arénához (Arena), a Kikötőhöz (Port), a Kereskedelmi Kamarához és a Világítótoronyhoz (Lighthouse): az értéket csak egyszer vesszük el, amikor a létesítmény megépül. A győzelmi pontokat a játék végén számoljuk össze a megépült kártyák a Csodák szintjei 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 kártyáit számítjuk, de nem annak a játékosnak a kártyáit, akinek a kártya a tulajdonában van.

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

**Előljárók 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 kártyáért.

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.

**Hajótulajdonosok 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 darabjért.

**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 Társasjátékolt megbízásából: X-ta