

A vezetők leírása

A Leaders és a Cities kiegészítők kompatibilisek, így a 7 Wonderst ezek kombinálásával is játszhatjuk. Ettől függetlenül azt tanácsoljuk, hogy a Cities kiegészítőt először a Leaders nélkül próbáljátok ki.

II. BERENIKÉ (BERENICE)



Attól a pillanattól kezdve, hogy játékba került, a játékos minden alkalommal eggyel több érmét kap, ha bármiért pénzhez jut a bankból. Ez a plusz jövedelem fordulónként legfeljebb 1 érmét hozhat. *Példa: Egy kártya eldobása 4 érmét ad, egy Kocsmá (Tavern) 6-ot, ...* Magyarázat: Azokat az érméket, melyeket szomszédjainktól kapunk a nyersanyagokért cserébe, nem tekintjük bankból szerzett pénznek.

Egyiptom királynője. Kleopátra elődje két dologról volt híres: a tiszteletére elnevezett csillagképről és az érméről, melyre az ő képét nyomtatták, és amely a történelemben először ábrázolta egy nő portréját.

CALIGULA (CALIGULA)



A játékos minden korban egy fekete kártyát ingyen építhet meg.

Római császár. Rövid uralkodását gyakran véres időszakként is emlegetik, mivel azt züllöttség és zsarnokság jellemezte, melynek folyamán minden ürügyet szolgáltatott arra, hogy saját dicsőségére emlékműveket emeltethessen.

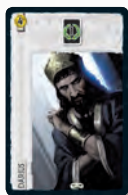
DIOCLETIANUS (DIOCLETIAN)



Attól a pillanattól kezdve, hogy játékba került, Diocletianus 2 érmét hoz minden fekete kártya után, melyet a játékos megépít.

Római császár. Róma összes vezetője közül az ő gazdasági reformjai voltak a legmélyrehatóbbak és azok jártak a legtöbb következménnyel. A középkori nyugaton az ő földtulajdonosokat sújtó adózási rendszerét használták modellként.

DAREIOSZ (DARIUS)



A játék végén minden fekete kártya 1 győzelmi pontot hoz.

Perzsa uralkodó. Viszály és lázadás szítására született. Uralkodását birodalma határán felépített erődítménye örökíti meg. Többnyire Perszeopolisz városának építetőjeként emlékeznek rá.

ASZPÁZIA (ASPASIA)



Amikor Aszpázia játékba kerül, a játékos magához vesz egy diplomáciajelzőt. (Ezen kívül Aszpázia a játék végén 2 győzelmi pontot is ér.)

Periklész felesége, aki iskolázottságáról és műveltségéről volt híres, melynek köszönhetően olyan szintű tiszteletnek és imádatnak örvendett, hogy még a korabeli filozófusokra és államférfiakra is befolyással bírt.

SZEMIRÁMISZ (SEMIRAMIS)



Attól a pillanattól kezdve, hogy játékba került, minden vereségjelző pajzsjelzőnek fog számítani a jövőbeni konfliktus feloldásakor. (A tévedések elkerülése végett helyezzük a vereségjelzőket Szemirámisz kártyájára.)

Szemirámisz ötlete Gled Semenjuktól származik, aki azt a Szemirámisz versenyre tervezte.

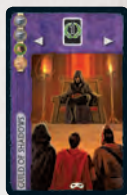
A céhek leírása

PÉNZHAMISÍTÓK CÉHE (COUNTERFEITERS GUILD)



A kártya 5 győzelmi pontot hoz és minden más játékosnak 3 érmét kell befizetnie.

ÁRNYAK CÉHE (GUILD OF SHADOWS)



Ez a kártya minden fekete kártyáért 1 győzelmi pontot hoz, mely a szomszédos városokban található.



GYÁSZOLÓK CÉHE (MOURNERS GUILD)

A kártya 1 győzelmi pontot hoz a szomszédos városokban található győzelemjelzők mindegyikéért. *Magyarázat: A győzelemjelzők pontértékét (1, 3 vagy 5 pont) nem vesszük figyelembe. A jelzők értéküktől függetlenül hoznak 1-1 pontot a céh tulajdonosának.*

A csodák leírása



Petra kincsesháza ♦A♦

Az első szint 3 győzelmi pontot hoz.

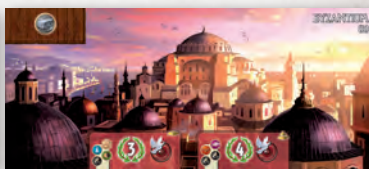
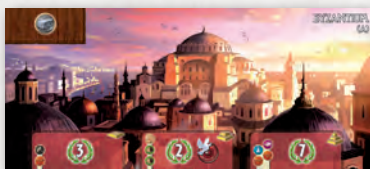
A második szint megépítése 7 pénzbe kerül és 7 győzelmi pontot hoz.

A harmadik szint 7 győzelmi pontot hoz.

Petra kincsesháza ♦B♦

Az első szint 3 győzelmi pontot hoz és minden más játékosnak be kell fizetnie 2 érmét.

A második szint 14 érmébe kerül és 14 győzelmi pontot hoz.



A bizánci Hagia Szophia ♦A♦

Az első szint 3 győzelmi pontot hoz.

A második szint egy diplomáciajelzőt és 2 győzelmi pontot hoz.

A harmadik szint 7 győzelmi pontot hoz.

A bizánci Hagia Szophia ♦B♦

Az első szint egy diplomáciajelzőt és 3 győzelmi pontot hoz.

A második szint egy diplomáciajelzőt és 4 győzelmi pontot hoz.

A szimbólumok leírása



Azt a játékost kivéve, aki játékba hozta a kártyát (vagy megépítette a csoda szintjét), minden játékosnak be kell fizetnie a bankba a feltüntetett érmék összegét.

Minden olyan érmeért, melyet a játékos nem tud, vagy nem akar befizetni, el kell vennie egy adósságjelzőt.



A játékos elvesz egy diplomáciajelzőt. Az aktuális kor végén a játékos eldobja a jelzőt és nem vesz részt a konfliktusfeloldásban. Így a játékos baloldalán ülő város a játékos jobboldalán ülő várossal fog megharcolni.

Megjegyzés: a diplomáciajelzők hatása a csapatjátékos változatban eltér ettől.



A játék végén a maszk lemásol egy tudományos szimbólumot egy zöld kártyáról, mely a két szomszédos város egyikében található.



A játékosnak körönként 1 érményi kedvezménye van arra a nyersanyagra, melyet először megvásárol a szomszédos városból (a szimbólumnak megfelelően a jobb- vagy baloldali szomszédjától).



A kártya körönként termel a játékosnak egy választása szerinti plusz nyersanyagot azok közül, melyeket már termel a városában a barna vagy szürke kártyáin, illetve a csodatáblája bal felső sarkában.



A kártya körönként termel a játékosnak egy választása szerinti plusz nyersanyagot azok közül, melyeket nem termel a városában a barna vagy szürke kártyáin, illetve a csodatáblája bal felső sarkában.



A kártyát kijátszó játékost kivéve minden játékosnak fizetnie kell a banknak minden birtokában lévő győzelemjelző után 1 érmét.



A kártyát kijátszó játékost kivéve minden játékosnak fizetnie kell a banknak minden megépített csodaszintje után 1 érmét.



A kártya a kijátszása pillanatában 1 érmét hoz minden fekete kártyáért, mely a játékos városában jelen van (beleértve saját magát is). A játékos végén a kártya 1 győzelmi pontot fog hozni minden fekete kártyáért, mely a játékos városában van (beleértve saját magát is).



A kártya a kijátszása pillanatában 1 érmét hoz minden győzelemjelzőért, mely a játékos városában van. A játékos végén a kártya 1 győzelmi pontot fog hozni minden győzelemjelzőért, mely a játékos városában van.



A játékos elvesz 6 érmét a bankból. A játékos két szomszédja 1-1 érmét vesz el a bankból.



A játékos elvesz 9 érmét a bankból. A játékos két szomszédja 2-2 érmét vesz el a bankból.



Attól a pillanattól kezdve, hogy ez a kártya játékba került, a játékos csodájának szintjeit nyersanyagköltségeik befizetése nélkül építheti meg.



Ez a kártya 1 győzelmi pontot hoz minden győzelemjelzőért, mely a két szomszédos városban található.

VEZETŐK



Attól a pillanattól kezdve, hogy ez a kártya játékba került, minden bankból elvett pénzösszeg 1 érmével megnő. Ez körönként legfeljebb egy érmét hozhat a játékosnak.



A játékos koronként egy fekete kártyát ingyen építhet meg.



Attól a pillanattól kezdve, hogy ez a kártya játékba került, a játékos minden újabb fekete kártya leépítésekor 2 érmét kap.



A játék végén minden fekete kártya 1 győzelmi pontot hoz.



Attól a pillanattól kezdve, hogy ez a kártya játékba került, a játékos összes vereségjelzője pajzsjelzőnek fog számítani az összes jövőbeli konfliktusfeloldásnál.