

ANTOINE BAUZA

# 7 WONDERS

**SZABÁLYOK**



*Antoine Bauza*

*Irányítsd az ókori világ hét nagy városának egyikét. Termeld ki a földed nyújtotta természetes nyersanyagokat, veddél részt a fejlődés véget nem érő folyamatában, fejleszd kereskedelmi kapcsolataidat és állítsd fel hadseregedet.*

*Hagyj nyomot a civilizáció történelmében építészeti csodákat alkotva, melyek felülmúlják az eljövendő korokat.*



## Tartalom

- 7 Csoda tábla
- 7 Csoda kártya
- 49 I. kor (Age I) kártya
- 49 II. kor (Age II) kártya
- 50 III. kor (Age III) kártya
- 42 konfliktus jelző
- 20 3-as értékű érme
- 30 1-es értékű érme
- 1 pontozó füzet
- 1 szabálykönyv
- 2 « kétszemélyes » kártya

## Játék áttekintés és a cél

A 7 Wonders játéka 3 koron keresztül játszódik, mindegyikben a 3 kártyapakli egyikét használva (először az I. kor kártyákat, majd a II. kor kártyákat és végül a III. kor kártyákat).

Minden kor hasonlóan játszódik le, melyekben a játékosoknak lehetőségük lesz 6 kártya kijátszására, hogy fejlesszék városukat és megépítsék saját Csodájukat.

A körök végén minden játékos összehasonlítja katonai erejét a két szomszédos városéval (a jobb és bal oldalukon lévő játékosokéval).

A harmadik kor végén a játékosok összeszámolják győzelmi pontjaikat; a legtöbb pontot gyűjtött játékos lesz a nyertes.

# A játék elemei

## Csoda táblák

Minden egyes tábla egy Csodát képvisel, melyet a játékos megépíthet, valamint a nyersanyagot, melyet a tábla a játék elejétől termel (a tábla bal felső sarkában látható). Ezek a táblák kétoldalúak, és a Csoda két különböző változatát ajánlják fel. Minden Csoda kettő, három vagy négy fokozatból áll, mely a táblán látható. Minden fokozatnak építési költsége van, és befejezésük után biztosítanak egy bónusz képességet.

## Érmék

Az érméket egy adott város és a két szomszédos városa közötti kereskedelemre használjuk.

A játék során az összegyűjtendő érmék száma nincs korlátozva. Az összegyűjtött érmék a játék végén győzelmű pontokat érnek.

## Konfliktusjelzők

A Konfliktus jelzőket a szomszédos városok közötti katonai győzelem vagy vereség jelölésére használjuk.

4 féle jelzőt használunk:

- -1 értékű Vereségjelzők mindhárom Kor végére.
- +1 értékű Győzelemjelzők az I. Kor végére.
- +3 értékű Győzelemjelzők az II. Kor végére.
- +5 értékű Győzelemjelzők az III. Kor végére.

## Kártyák

A 7 Wondersben a kártyák létesítményeket képviselnek.

Ezek 7 különböző típusú létesítmények, melyek könnyen beazonosíthatóak a kártyák kereteinek színéről.

• Nyersanyagok (barna kártyák): ezek a létesítmények alapanyagokat termelnek:



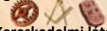
• Kézműves termékek (szürke kártyák): alapanyagokat termelnek:



• Civil létesítmények (kék kártyák): győzelmű pontokat hoznak.



• Tudományos létesítmények (zöld kártyák): ezek a létesítmények győzelmű pontokat érnek a három tudományban elért fejlődésednek megfelelően:



• Kereskedelmi létesítmények (sárga kártyák): ezekkel az épületekkel érméket gyűjthetsz, alapanyagokat termelhetsz, megváltoztathatod a kereskedelem szabályait és néha győzelmű pontokat gyűjthetsz.

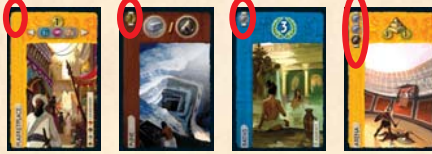
• Katonai létesítmények (piros kártyák): ezek az épületek növelik katonai erődöt. Ez a Konfliktus kiváltásánál lép életbe.

• Céhek (lila kártyák): A játékosok ezekkel az épületekkel pontokat gyűjthetnek meghatározott feltételek mellett.

**Megjegyzés:** a III. Kori kártyák között nincsenek Nyersanyagok (barna kártyák) vagy Kézműves termékek (szürke kártyák), viszont vannak Céhek (lila kártyák).

## A kártyák költségei

A bal felső sarokban láthatjuk az építési költségeket. Ha az a terület üres, a létesítmény ingyenes és nincs szükség alapanyagra a megépítéséhez. *Példa: a Piac (Marketplace) ingyenes, a Bánya (Mine) egy érmebe kerül, a Fürdő (Baths) megépítéséhez egy köre van szükség, az Arénához (Arena) pedig két köre és egy érc.*



A II. Kortól kezdve néhány létesítményt felépíthetünk a szükséges alapanyag(ok) befizetésével, vagy megépíthető ingyen is, ha a játékos az előző körben megépítette a kártyán jelölt létesítményt.

*Példa: Az Istálló (Stables) megépítéséhez egy téglá, egy fa és egy érc szükséges VAGY a Patikus (Apothecary) birtoklása.*



A jobb alsó sarokban látható (ha van), hogy mely létesítményeket építhetjük meg ingyen a következő körben ennek a kártyának a segítségével.

*Példa: Ha a Scriptorium az I. Korban épül fel, a II. Kor során ingyen építhetjük meg a Könyvtárat (Library) és a Bírószágot (Courthouse).*



Az alsó középső rész mutatja, hogy hány játékosnál használjuk az adott kártyát. *Példa: Egy 4 személyes játékhoz a 3+ és a 4+ jelölésű kártyákat használjuk.*



# A játék előkészületei

## Koronként egy pakli kártya

Mindhárom pakliból tegyék vissza azokat a kártyákat a dobozba, melyeket a játékosok száma alapján nem fogtok használni. *Példa: egy 6 személyes játékban a 3+, 4+, 5+ és a 6+ jelölésű kártyákat használjuk. A 7+ jelölésű kártyákat visszatesszük a dobozba.*

Ezen kívül a III. Kor paklijából:

- Vegyék ki a 10 Céh kártyát (lila kártyák), majd véletlenszerűen (és titokban) csak a játékosok számának megfelelő kártyákat tartsátok meg.
- Ezután keverjétek össze a megtartott Céh kártyákat a többi kártyával, hogy megalkossátok a III. Kor pakliját.

3 játékos: 5 Céh  
4 játékos: 6 Céh  
5 játékos: 7 Céh  
6 játékos: 8 Céh  
7 játékos: 9 Céh

## Megjegyzés:

- Ha a játék elején megfelelően távolítottátok el a kártyákat, minden játékba kerülő kártya kiosztásra fog kerülni minden Kor elején (játékosonként 7 kártya).
- Az érdeklődők számára: a megtartandó Céhek száma egyenlő a játékosok számával +2.

## Csodák

Keverjétek meg a 7 Csodakártyát képpel lefelé és osszátok ki egyet minden játékosnak. A kártya és annak állása fogja meghatározni, mely Csodatáblát osszok ki a játékosnak és melyik oldalát használjuk a játék során.



## Megjegyzés:

- Az első néhány játék alkalmával használjátok a táblák A oldalát, mivel használata egyszerűbb.
- Ha minden játékot beleegyeztek, a Csodatáblákat ki is választhatjátok a véletlenszerű kiosztásuk helyett.

## Érmék

A játékot minden játékos 3 darab 1-es értékű érmevel kezdi, melyet tábláikra helyeznek.

A megmaradt érmék a bankot jelképezik (a játékosok szükség esetén válthatnak a 3-as és 1-es értékű érmék között).

## Konfliktusjelzők

A Konfliktus jelzőkből hozunk létre egy közös készletet az érmék mellett.

# Építkezés a 7 Wondersben

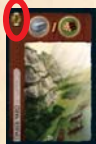
A játék során 3 Koron keresztül lesz a játékosoknak lehetősége létesítmények (kártyák) és Csodák (táblák) megépítésére.

- A legtöbb létesítménynek alapanyagköltsége van. Némelyik lehet ingyenes és vannak olyanok, melyek érmékbe kerülnek. Néhány kerülhet alapanyagba, de az ingyenes megépítésük is lehetséges.
- A Csodák mindegyikének alapanyagköltsége van.

## Érmeköltségek

Néhány barna kártya érmébe kerül, melyet a banknak kell befizetni a megépítés körében.

*Példa: A Falep (Timber yard) megépítése 1 érmébe kerül.*



## Ingyenes építés

Néhány kártyának nincs költséges és ingyenesen

kijátszható. *Példa: A Keleti Kereskedelmi Ügynökség (Eastern Trading Post) megépítése ingyenes.*



## Alapanyagköltség

Néhány kártyának alapanyagköltsége van.

Megépítésükhöz a játékosnak ki kell termelnie a megfelelő alapanyagokat ÉS/VAGY meg kell vásárolnia őket a két, vele szomszédos városból.

## Termelés

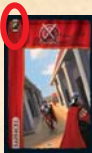
Egy város alapanyagait Csodatáblája, barna, szürke és néhány sárga kártyája termeli.

Egy létesítmény megépítéséhez a játékos városának ki kell termelnie a kártyán megjelölt alapanyagokat.

*Példa: Giza 2 követ, 1 agyagot, 1 ércet, 1 papiruszt és 1 szövetet termel:*



- a játékos meg tudja építeni a Barakkot (Barracks) (költsége: 1 érc) vagy a Scriptoriumot (költsége: 1 papirusz), mivel városa kitermeli a szükséges alapanyagokat.



- a játékos nem tudja megépíteni a Csatornahidat (Aqueduct) (költsége: 3 kő), mivel városa csak kettőt termel a létesítményhez szükséges három kőből.



**Fontos: az alapanyagok nem használódnak el az építkezések alatt. Minden körben használhatóak lesznek az egész játék során. A város termelése sosem csökken (a kijátszott kártyákat sosem dobjuk el).**

## Kereskedelem

Gyakran előfordul, hogy egy játékos olyan létesítményt szeretne megépíteni, melyhez nem termel megfelelő alapanyagot.

Az ezek az alapanyagok termelődnék a szomszédos városokban – közvetlenül a játékos jobb és bal oldalán ülő játékosoknál, – a játékos kereskedelem útján megvásárolhatja a hiányzó nyersanyagokat.

Az alapanyagok, melyeket egy játékos megvásárolhat a szomszédos városokból:

- a város által alapvetően termelt alapanyagok (a táblán láthatóak)
- a barna kártyáin látható alapanyagok (nyersanyagok)
- a szürke kártyáin látható alapanyagok (kézműves termékek)

Ezzel szemben lehetetlen olyan alapanyagokat vásárolni, melyeket egyes kereskedelmi létesítmények (sárga kártyák) vagy néhány Csoda termel: ezek az alapanyagok tulajdonosaiknak vannak fenntartva.

A játékosoknak minden megvásárolt alapanyagért 2 érmét kell adnia a nyersanyag tulajdonosának.

Magyarázat:

- egy nyersanyag eladása NEM akadályozza a szomszédos várost, hogy ugyanabban a körben felhasználja azt és saját építési szándékára fordítsa.
- ugyanabban a körben lehetséges egy vagy több alapanyag vásárlása is a két szomszédos várostól.
- a megvásárolt alapanyagokat csak abban a körben lehet felhasználni, melyben vásároltuk azt.
- a játékosok soha nem tagadhatják meg az alapanyagok eladását.
- néhány kereskedelmi létesítmény (sárga kártyák) lecsökkenti a vásárlás költségeit 2 helyett 1 érmére.
- ha egy játékos mindkét szomszédos városa megtermeli a kívánt alapanyagot, a játékos szabadon vásárolhat mindkettőjüktől.
- az alapanyagok megvásárlásához a játékosnak a köre elején rendelkeznie kell a megfelelő számú érmevel. Azok az érmék, melyeket kereskedelem útján szerzünk az adott körben, nem használható fel az adott körben, csak a következőben.

*„A” Példa: a játékos az Egyetemet (University) szeretné megépíteni (költsége: 2 fa + 1 üveg + 1 papirusz). Saját városa csak egyetlen fát és egyetlen üveget termel. Egyik szomszédos városa fát termel, míg a másik papiruszt... A játékos 2 érmét fizet mindkét szomszédos játékosnak, hogy megkapja a megfelelő alapanyagait és megépíthesse létesítményét.*

*„B” Példa: egy kör alatt a játékostól mindkét szomszédos városa vásárol 2 követ összesen 8 érméért (alapanyagonként 2-ért). Ugyanebben a körben megépítheti a Könyvtárt (költsége: 2 kő és 1 szövet) alapanyagainak köszönhetően, annak ellenére, hogy eladta őket a szomszédos városoknak.*

*„C” Példa: az előzőekben említett játékos meg szeretné építeni a Fórumot (Forum) (költsége: 2 agyag); ő 1 agyagot termel és egy szomszédos városban is termelődik. Köre elején nincs elég érmeje a kincstárában. Ha egy szomszédos város meg is venné egyik alapanyagát ebben a körben, akkor sem költhetné el azonnal az érte kapott érmét a hiányzó agyag megvásárlására. Ezt a pénzt csak a következő körben kezdődő kereskedelemre használhatja fel. Tehát a Fórum megépítése ebben a körben lehetetlen, a játékosnak más akciót kell végrehajtania...*

## Ingyen építés (Lánc)

A II. és III. Korban néhány létesítmény költsége mellett jobbra látható egy előző Kori létesítmény neve is.

Ha egy játékos megépítette az itt megnevezett, előző Kori létesítményeket, ingyen megépíthetik a létesítményt, ami azt jelenti, hogy nem kell kifizetniük az alapanyagköltséget.

*Példa: a Könyvtár ingyenesen megépíthető a II. Korban, ha a játékos megépítette a Scriptoriumot az I. Kor során.*



*Példa: Az I. Kor alatt megépített Színház (Theater) lehetővé teszi a játékosnak a II. Korban a Szobor (Statue) ingyenes megépítését, és az pedig lehetővé teszi a játékosnak a III. Korban a Kertek (Gardens) ingyenes megépítését.*



# Játékáttekintés

A játék az I. Korral kezdődik, melyet a II. Kor követ és a III. Korral fejeződik be. A győzelmi pontokat csak a III. Kor végén számoljuk meg.

## Egy Kor áttekintése

Minden Kor kezdetén a játékosoknak 7 kártyát osztunk véletlenszerűen a megfelelő pakliból. Minden Kor 6 körből áll. A játékosok minden körben 1 kártyát helyeznek le egyidejűleg. Egy kör a következők szerint zajlik le: • 1. Egy kártya kiválasztása • 2. Akció • 3. A kezében maradt kártyákat továbbadod a melletted balra vagy jobbra ülő játékosnak és kapsz a másik melletted ülő játékostól másik kártyákat.

## 1. Egy kártya kiválasztása

Minden játékos megnézi kártyáit anélkül, hogy a többieknek megmutatná és választ egy kártyát, mielőtt azt képpel lefelé lehelyezné. A megmaradt kártyákat a tőlük balra ülő játékos és maguk közé teszik az asztalra (lásd az Egy Kor vége című részt).

## 2. Akció

Ha minden játékos kiválasztott egy kártyát, egyidejűleg hajtják végre akciójukat. Három akciót hajthatnak végre a kiválasztott kártyával: • a. Egy létesítmény megépítése • b. A Csodák egy szintjének megépítése • c. A kártya eldobása 3 érmeért *Megjegyzés: az első játék során egyesével végigkövethetitek a játékosok akcióit, hogy jobban megismerjétek a játékot...*

## 2.a. Egy létesítmény megépítése

A játékosok legtöbbször a kártyán látható létesítményt fogják megépíteni (lásd az Építkezés a 7 Wondersben című részt).

**Fontos: Egy játékos sosem építhet két egyforma létesítményt (vagyis amelyeknek nevük/illusztrációjuk megegyezik).**

## KÁRTYALEHELYEZÉS

A barna és szürke kártyákat egymás alá helyezjük le a Csodatábla bal felső sarkától kezdve. Így a játékosok könnyedén láthatják, hogy melyik játékosnak milyen alapanyagai termelődnek.

A többi kártyát képpel felfelé helyezjük le a játékos Csodatáblája előtti területre. Ez a terület a játékos városának felel meg.

Hogy spóroljunk a helyvel, a kártyákat színenként sorakoztassuk fel, a létesítmények neveit láthatóan hagyva.



## 2.b. A Csodák egy szintjének megépítése

Ahhoz, hogy egy játékos megépítse Csodájának egy szintjét, egy kártyát fog használni építésjelzőként: A játékosnak ehhez a Csodatáblán látható árat kell befizetnie és nem azt, ami a létesítmény kártyáján látható. A játékos ezután kijátssza a kártyát képpel lefelé, félig a Csodatábla alá szúsztatva, ezzel jelezve, hogy a Csodának ez a szintje megépült. Ezután a kártyának más hatása nem lesz, és nem tekintjük létesítménynek.

*Példa: egy játékos meg szeretné építeni Csodájának, Az alexandriai világítótoronynak második szintjét. Kiválaszt egy kártyát a kezéből. Városbiztosítja neki a megépítéséhez szükséges két ércet, ezért lehelyezi kártyáját a Csoda adott szintje elé, félig a tábla alá szúsztatva, jelezve ezzel, hogy az a szint megépült.*



## Magyarázat:

- egy Csoda szintjeit sorrendben KELL megépíteni, vagyis balról jobbra.
- egy Csoda megépítése nem kötelező. Egy játékos anélkül is nyerhet, hogy befejezné (vagy akár csak elkezdene) Csodájának megépítését.
- a Csoda szintjeinek megépítését jelző kártya rejtve marad. Azt tanácsoljuk a játékosoknak, hogy olyan kártyát használjanak, melyet nem akarnak átadni szomszédjuknak (lásd a Haladjunk tovább a következő kártyákra című részt).
- a legtöbb csodának 3 szintje van, de ezek nincsenek összefüggésben a Korokkal. Tehát egy Koron belül egy Csodának több szintje is megépíthető, vagy az építkezést akár a III. Korban is elkezdhetjük.
- egy játék során mindenszint csak egyszer építhető meg.

**2.c. A kártya eldobása 3 érmeért** Egy játékos dönthet úgy, hogy eldobja kártyáját 3 érmeért, melyet a banktól kap meg és saját kincstárába helyezi. Az ilyen módon eldobott kártyákból hozunk létre egy képpel lefelé fordított dobópaklit az asztal közepén. Az olyan kártyákat érdemes eldobni, melyeket nem tudunk megépíteni, de valamelyik szomszédunkat érdekelheti.

*Megjegyzés: ha egy játékos kiválasztott egy kártyát, de nem tudja sem a létesítményt, sem Csodájának egy szintjét megépíteni, annak a játékosnak kötelezően el kell dobnia a kártyát és 3 érmet elvenni a banktól.*

3. Haladjunk tovább a következő kártyákra Minden játékos elveszi a kártyákat, melyeket egy másik játékos nem használt fel.

**Vigyázat: a kártyák cseréjének sorrendje Koronként változik:**

- az I. Kor során a kártyákat a baloldalunkon ülő játékosnak adjuk át (az óramutató járása szerint).
- a II. Kor során a kártyákat a jobboldalunkon ülő játékosnak adjuk át (az óramutató járásával ellentétesen).
- a III. Kor során a kártyákat a baloldalunkon ülő játékosnak adjuk át (az óramutató járása szerint).

## Különleges eset: hatodik kör

Egy Kor hatodik, egyben utolsó körének elején a játékosok szomszédjuktól mindössze két kártyát kapnak.

Minden játékos kiválaszt egy kártyát (az előző köröknek megfelelően), a második kártyát pedig képpel lefelé eldobja.

A kiválasztott kártyát a rendes szabályok szerint kijátsszák. Ekkor az Kor véget ér.

Magyarázat: a ki nem választott és eldobott kártyáért a játékosok nem kapnak 3 érmet.

*Példa: Gerög az első Kor elején kap 7 kártyát. Az első körben kijátssza egyik kártyáját. Ezután a megmaradt 6 kártyát továbbadja a bal oldalán ülő játékosnak és kap másik 6 kártyát a jobb oldalán ülő játékostól. Később, a hatodik körben 2 kártyát kap kézbe a jobb oldalán ülő játékostól. Az egyiket eldobja, a másikat pedig kijátssza a játék szabályainak megfelelően.*

## Egy Kor vége

Minden Kor a hatodik köre után ér véget.

Ekkor a játékosoknak tovább kell lépniük a katonai konfliktusok elhatározásához.

Minden játékos összehasonlítja a katonai létesítményein (piros kártyák) lévő összes pajzsának számát mindkét szomszédos város pajzsainak számával:

- Ha egy játékos pajzsainak száma magasabb, mint a szomszédos városé, az a játékos megkapja az éppen lejátszott Korhoz tartozó Győzelemjelzőt.
- (I. Kor: +1, II. Kor: +3 vagy III. Kor: +5).
- Ha egy játékos pajzsainak száma alacsonyabb, mint a szomszédos városé, az a játékos elvesz egy Vereségjelzőt (-1 győzelmi pont).
- Ha egy játékosnak ugyanannyi pajzsa van, mint a szomszédos játékosnak, nem kap semmilyen jelzőt.

*Példa: A II. Kor éppen véget ért. Alexandria (3 pajzs) baloldalon Rodosszal (5 pajzs), jobboldalon pedig Ephesszossal (2 pajzs) határos. Alexandria elvesz egy Vereségjelzőt (-1 győzelmi pont) és lehelyezi táblájának bal oldalára, valamit elvesz egy Győzelemjelzőt (a II. Korban +3 győzelmi pont), és lehelyezi táblájának jobb oldalára.*



# A játék vége

A játék a harmadik Kor végén ér véget, miután a Konfliktusjelzők kiosztásra kerültek. Minden játékos összeadja civilizációjának pontjait és a legnagyobb pontszámot elért játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a kincstárában legtöbb érmével rendelkező játékos lesz a győztes. Az érmék esetén kialakult döntetlen helyzetet nem bontjuk tovább.

**Megjegyzés: a dobozban egy pontozókártyákat tartalmazó könyvecskét is találtak, hogy első néhány játékotok alkalmával könnyebb legyen a számolás... vagy, hogy lejegyezzétek emlékezetesebb játékaitokat!**

A pontok összesítése

**A győzelmi pontokat a következőkben sorrendben számoljátok össze:**

1. Katonai konfliktusok
2. A kincstár tartalma
3. Csoda
4. Civil létesítmények
5. Tudományos létesítmények
6. Kereskedelmi létesítmények
7. Céhek

## 1. Katonai konfliktusok

Minden játékos összeadja a Győzelem- és Vereségjelzőik pontszámát (ez az összeg negatív is lehet!).

*Példa: Alexandria a következő jelzőkkel fejezte be a játékot: +1, +3, +5, -1, -1, melyeknek összege 6 pont.*

## 2. A kincstár tartalma

A játék végén a játékosok a tulajdonukban lévő pénz után 3 érménként kapnak 1 győzelmi pontot. A kimaradt érmék nem hoznak pontot.

*Példa: Alexandria 14 érmével a kincstárában fejezte be a játékot, mellyel 4 győzelmi pontot szerez (4 x 3 érme, plusz a kimaradt érmék).*

## 3. Csodák

Ezután minden játékos hozzáadja pontjait az Csodájából szerzett pontokat.

*Példa: Alexandria kiépítette Csodájának mindhárom szintjét (A oldal); pontszámaihoz 10 győzelmi pontot adhat (3-at az első fázisért és 7-et a harmadikért).*

## 4. Civil létesítmények

Minden játékos összeadja Civil létesítményeinek győzelmi pontjait. Ennek összegét minden Civil létesítmény kártyáján láthatjuk.

*Példa: Alexandria a következő civil létesítményeket építette meg: Oltár (Altar) (2 GyP), Csatornahíd (5 GyP) és Városháza (6 GyP), mely összesen 13 győzelmi pontot ér.*

## 5. Tudományos létesítmények

A tudományos kártyák kétféleképpen hoznak győzelmi pontot: az azonos szimbólumú lapok csoportjai után, valamint a 3 különböző szimbólumú kártyák csoportjai után.

Vigyázat: a két módszerrel szerzett győzelmi pontok összeadódnak.

## Egyforma szimbólumú kártyákból álló csoport

A játékos a következő pontokat nyeri meg a 3 létező tudományos szimbólum mindegyike esetén:

- 1 szimbólum: 1 GyP
- 2 azonos szimbólum: 4 GyP
- 3 azonos szimbólum: 9 GyP
- 4 azonos szimbólum: 16 GyP



### Megjegyzés:

- a kapott pontszámok megegyeznek a szimbólumok számának négyzetével.

- minden szimbólumból 4 kártya van, tehát szimbólumonként legfeljebb 16 győzelmi pont gyűjthető.

- a Tudományos Céhvel és Babilon Csodájával ez a maximum érték növelhető: 5 azonos szimbólum esetén 25 győzelmi pontot, 6 azonos szimbólum esetén 36 győzelmi pontot gyűjthetünk. Példa: Alexandria 6 tudományos létesítményt épített meg a következő szimbólumokkal:

$3 \times 2 \times 1 = 6$ . 9 pontot kap a 3-as csoportért (3x3), 4 pontot hoz a 2x2 és végül 1 pontot a 1x1, vagyis összesen 14 pontot.

## 3 különböző szimbólumú kártyából álló csoport

A játékosoknak minden 3 különböző szimbólumból álló csoport 7 pontot hoz.

*Példa: A felső példát folytatva, Alexandria 6 tudományos létesítményt épített meg, de csak egyetlen, 3 különböző szimbólumból álló csoportja van, mely további 7 pontot hoz, mellyel összesen 21 pontja lesz.*

Ha Alexandria városa épített volna még egy szimbólumú létesítményt, pontszámai a következőképpen alakultak volna:  $(9+4+4)+(7+7) = 31$  győzelmi pont.

## 6. Kereskedelmi létesítmények

Néhány kereskedelmi létesítmény a III. Korból győzelmi pontokat hoz.

*Példa: Alexandria megépíti a Kereskedelmi Kamarát (Chamber of Commerce). Ez az épület a városban lévő szürke kártyák mindegyike után 2 győzelmi pontot hoz. Alexandria két szürke kártyát játszott ki: ez 4 győzelmi pontot jelent.*

## 7. Céhek

A játékos városának és/vagy a szomszédos városok kiépítettségétől függően minden Céh bizonyos számú győzelmi pontot hoz (lásd a létesítmények leírását).

## STRATÉGIAI TANÁCSOK

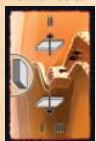
- Blokkold ellenfeledet: a 7 Wonders megnyeréséhez mindkét szomszéd városban rajta kell tartanod a szemed, hogy megfigyeld stratégiájukat. Próbáld őket blokkolni olyan kártyák használatával, melyekkel előnyökhöz juthatnának. Felhasználhatod őket Csodák szintjeinek kiépítésére vagy eldobhatod őket, ha érmékre van szükséged.
- Stratégiák: a többféle stratégia vezethet a győzelemhez: szakosodj egy szín létesítményeire vagy gyűjts különböző típusú építményeket, viselj hadat vagy hagyd a hadsereget figyelmen kívül, termelj árukat bőségesen vagy támaszkodj a kereskedelemre...
- A fejlődés menete: ha építesz tudományos létesítményeket, próbáld különböző szimbólumokat gyűjteni, mivel többnyire azok hoznak több pontot.



## „Haladó” variáns 2 játékosnak

A következő szabályváltoztatásokkal a játék 2 személlyel is játszható lesz. A játék alapelemein kívül szükség lesz a dobozban található két különleges kártyára.

**Vigyázat:** Azt tanácsoljuk, hogy előbb játsszatok 3-7 játékosal, mielőtt kipróbáljátok a játék kétszemélyes variánsát!



Határkártya



Szabad város kártya

### A játék előkészületei

A játékosok ugyanazokat a kártyákat fogják használni, mint egy háromszemélyes játék során (csak a +3-as kártyákat). Mindkét játékos kap egy táblát, és egy harmadik táblát helyeznek maguk mellé. A variáns hátralévő részében ezt a táblát a Szabad városnak fogjuk hívni. A Határkártyát a két játékos közé helyezzük. Minden játékos 7 kártyát kap és a maradék 7 kártyából húzópaklit csinálnak, képpel lefelé elhelyezve a Határkártya jobboldalára. A Szabad város baloldalán ülő játékos kezébe veszi a Szabad város kártyát. A játék kezdetén mindkét játékos, valamint a Szabad város is kap 3 érmét a banktól.

### Játékattekintés

A játék úgy folytatódik, mint 3-7 játékos esetén. A különbség a Szabad város kezelésében van: a játékosok kijátsszanak egy saját kártyát, majd annak még egyet.

### 1. Egy kártya kiválasztása

Az a játékos, akinek a kezében van a Szabad város, felhúzza a húzópakli első kártyáját és a kezébe veszi. Ezután a játékos választ két kártyát a kezéből – egyet saját városának, egyet pedig a Szabad városnak, míg ellenfele a rendes módon választja ki kártyáját. Ezután mindkét játékos a Határkártya mellé helyezi le megmaradt kártyáit, saját oldalára.



Határkártya



### 2. Akció

Az a játékos, akinél a Szabad város van, kijátssza a Szabad város kártyáját, majd saját kártyáját, míg ellenfele saját akcióját végrehajtja.

A Szabad városra vonatkozó szabályok:

- a kereskedelmi szabályoknak megfelelően a Szabad város mindkét oldalán lévő várostól vásárolhat. Ha egy alapanyag mindkét városban elérhető, a Szabad várost irányító játékos szabadon vásárolhat bármelyik szomszédjától, még akkor is, ha az ára a másik játékosnak kevesebb lenne.
- a Szabad város csak akkor dobhat el kártyát 3 érméért, ha nem tudja azt kijátsszani (létesítményt vagy egy Csoda szintjét megépíteni).
- ha egy kártya, mely a Szabad város számára lett kiválasztva, az ingyenes építkezés előnyéhez juttatja a várost (lánc), ezt az ingyenes építkezést végre KELL hajtani.

**Megjegyzés:** egy Kor hatodik körére csak egy kártya marad a Szabad város húzópaklijában. Ezt a kártyát ugyanakkor dobjuk el, amikor a játékosok hetedik és egyben utolsó lapját.

### 3. Haladjunk tovább a következő kártyákra

Miután mindhárom kártya kijátsszásra került, a játékosok elveszik a határ túoldalán lévő kártyákat. A következő körben a másik játékos fog a Szabad város képviselőletében játszani, és így tovább, a játék végéig.  
**Példa:** Gábor és Kriszti új játékba kezdenek. Mindketten kapnak 7 kártyát és a maradék 7 kártyából létrehoznak egy húzópaklit a Határkártya jobboldalán. A Szabad várostól jobbra ülő Kriszti kezébe veszi a Szabad város kártyáját. A játék első körében Gábor kiválaszt egy kártyát a kezéből és kijátssza azt, majd Kriszti felhúzza a húzópakli első kártyáját és a kezébe veszi. Ezután választ egy kártyát a Szabad városnak és egyet a saját városának. A játékosok felfedik kiválasztott kártyáikat a Szabad várossal kezdve, majd kijátsszák őket. Ezután felveszik a Határkártya túoldalán lévő kártyákat, így a Szabad város kártya Gáborhoz kerül a játék második körére. Így rajta a sor, hogy húzzon egy kártyát és kijátsszon egyet saját városának és a semleges városnak...

### Egy Kor vége

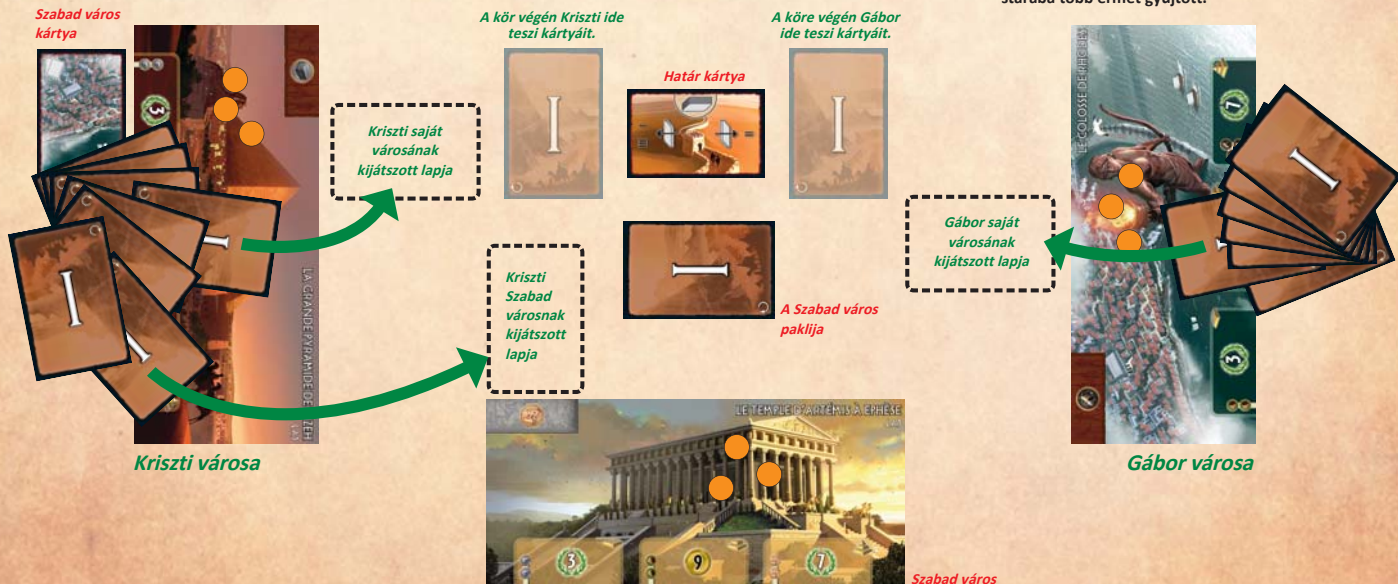
Minden Korban cserélődik, hogy ki kezd a Szabad város kártyájával:

- I. Kor: a Szabad várostól balra ülő játékos kapja meg a kártyát.
- II. Kor: a Szabad várostól jobbra ülő játékos kapja meg a kártyát.
- III. Kor: a Szabad várostól balra ülő játékos kapja meg a kártyát.

A Konfliktusok eldöntésére vonatkozó szabályok változatlanok maradnak.

### A játék vége

Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén az a játékos lesz a győztes, aki kincstárába több érmét gyűjtött.



# A Csodák leírása

A változatos játék érdekében a városokat és azok Csodáit 7 kétoldalú tábla (A és B) jelképezi.

[A] oldal

A Csodák „A” oldala azonos elvek alapján van elrendezve:

- az első szint 3 győzelmi pontot ér.
- a harmadik szint 7 győzelmi pontot ér.
- a második szint a Csoda saját különleges hatásait biztosítja:

# A



### A rodoszi Kolosszus

A játékos minden Konfliktuskiváltás alkalmával 2 pajzsot adhat pajzsai számához.



### Az alexandriai világítótorony

A játékos minden körben kap egy választása szerinti alapanyagot a 4 fajta nyersanyagtípus (kő, agyag, fa, érc) valamelyikéből.

Magyarázat: ezt az alapanyagot nem lehet kereskedelem útján eladni.



### Az epheszoszi Artemisz-templom

A játékos elvesz 9 érmét a bankból és saját kincstárához adja.

Magyarázat: a 9 érmét csak egyszer vesszük el a bankból, rögtön a szint megépítése után.



### A babiloni függő kertek

A játék végén a játékos egy választása szerinti extra tudományos szimbólumhoz juthat.

Magyarázat: A szimbólum kiválasztása a játék végén történik a győzelmi pontok összesámolásánál, és nem akkor, mikor a Csoda szintje megépül.



### Az olümpiai Zeusz-szobor

A játékos minden Korban egyszer ingyen építhet meg egy választása szerinti létesítményt.

Magyarázat: a játékos lehelyezheti a kártyát építéjelzőként a Csodatábla fölé, majd áthelyezheti alá, amikor kihasználja azt a képességet.



### A halikarnasszoszi mauzóleum

A játékos átnézheti a játék elejétől eldobott kártyákat (azokat, melyeket érméért dobtak el és azokat is, melyeket az Korok végén), választhat egyet és megépítheti ingyen.

Magyarázat: ez a különleges képesség annak a körnek a végén lép életbe, melyben a szint megépül. Ha a játékosok ebben a körben dobnak el kártyákat (ahogy egy Kor hatodik körében), a játékos ezek közül is választhat.



### A gízai piramisok

A piramisoknak nincsenek különleges képességeik, második szintjük 5 győzelmi pontot hoz.





#### A rodoszi Kolosszus

A Kolosszust két szintből építjük meg:

- Az első szint 1 pajzsot, 3 érmét és 3 győzelmi pontot hoz.
- A második szint 1 pajzsot, 4 érmét és 4 győzelmi pontot hoz.



#### A babiloni függőkerék

- Az első szint 3 győzelmi pontot hoz.
- A második szint lehetővé teszi, hogy a játékos hetedik kártyáját ne dobja el, hanem kijátszhassa azt. Ezt a kártyát kijátszhatja költségei kifizetésével, eldobhatja 3 érmeért vagy megépítheti Csodája harmadik szintjét.
- A harmadik szintért a játékos kap egy választása szerinti tudományos szimbólumot.

Magyarázat:

- Így a hatodik kör során a játékos kijátszhatja mindkét, kezében lévő kártyáit. Ha a Csoda második szintje még nem épült meg, a babiloni játékos megépítheti a hatodik körében is, majd kijátszhatja hetedik kártyáját ahelyett, hogy eldobná azt.

- A szimbólum kiválasztása a játék végén történik és nem abban a körben, mikor a Csoda szintje megépül.



#### A gízai piramisok

A piramisok 4 szintből épülnek fel és mindegyikük győzelmi pontot ér (3, 5, 5, 7), összesen 20 pontot.



#### Az alexandriai világlátótorony

- Az első szintért a játékos minden körben egy választása szerinti alapanyagot kap a 4 fajta nyersanyagtípus (kő, agyag, fa, érc) valamelyikéből.
- Az második szintért a játékos minden körben egy választása szerinti alapanyagot kap a 3 fajta kézműves terméktípus (üveg, szövet, papirusz) valamelyikéből.
- A harmadik szint 7 győzelmi pontot ér.

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



#### Az olümpiai Zeusz-szobor

- Az első szint megépítésével a játékos 2 érme helyett 1-ért vásárolhat nyersanyagokat (kő, agyag, fa, érc) a két szomszédos városból.
- A második szint 5 győzelmi pontot hoz.
- A harmadik szint megépítéséért a játékosok „lemásolhatnak” egy választásuk szerinti Céhet (lila kártya), melyet valamelyik szomszédos városban építettek fel.

Magyarázat:

- Az első szint egyenértékű a keleti vagy nyugati Kereskedelmi Ügynökséggel (sárga kártyák): hatásuk összeadódik, de a két Ügynökség megépítésére továbbra is lehetőség van...

- A harmadik szintért a játék végén választanak Céhet a győzelmi pontok összeszámolásánál. A játékos úgy adja össze pontszámait, mintha megépítette volna azt a Céhet.

- A Céh lemásolása nem lesz hatással a Céh tulajdonosára.



#### Az epheszoszi Artemisz-templom

- Az első szint 4 érmét és 2 győzelmi pontot hoz.
- A második szint 4 érmét és 3 győzelmi pontot hoz.
- A harmadik szint 4 érmét és 5 győzelmi pontot hoz.

Magyarázat: az érméket csak egyszer vesszük el a bankból, rögtön a szint megépítése után.



#### A halikarnasszoszi mauzóleum

- Az első szint 2 győzelmi pontot hoz és a játékos megnézheti a játék eleje óta eldobott összes lapot, kiválaszthat egyet belőlük és ingyen megépítheti azt.
- Az második szint 1 győzelmi pontot hoz és a játékos megnézheti a játék eleje óta eldobott összes lapot, kiválaszthat egyet belőlük és ingyen megépítheti azt.
- A harmadik szint megépítésekor a játékos megnézheti a játék eleje óta eldobott összes lapot, kiválaszthat egyet belőlük és ingyen megépítheti azt.

Magyarázat: ezt a különleges akciót annak a körnek a végén hajtjuk végre, melyben a szint megépül. Ha a játékosok kártyákat dobna el abban a körben (például egy Kor hatodik körében), a játékos azokból a kártyákból is választhat.

# Kártyák listája és láncok



## Készítők

SZERZŐ: Antoine Bauza

FEJLESZTÉS: „A Sombrerót viselő belgák”, az *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.

JÁTÉKTESZTELŐK: Mikaël Bach, Façoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maia 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 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 Goube

ANGOL FORDÍTÁS: Eric Harlaux

REVÍZIÓ: Eric Franklin, Konstantinos Theodorakakos

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

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.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 magánjellelű 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+ 		
FORUM 3+ 6+ 7+ 		
HAVEN 3+ 4+ 		

### I. Kor

### II. Kor

### III. Kor

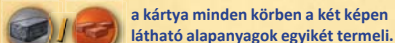
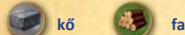
STOCKADE 3+ 7+ 		
BARRACKS 3+ 5+ 		
GUARD TOWER 3+ 4+ 		
WALLS 3+ 7+ 	FORTIFICATIONS 3+ 7+ 	
TRAINING GROUND 4+ 6+ 7+ 	CIRCUS 4+ 5+ 6+ 	
ARSENAL 3+ 4+ 7+ 		

STABLES 3+ 5+ 		
APOTHECARY 3+ 5+ 	ARENA 3+ 5+ 7+ 	
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+ 		
ACADEMY 3+ 7+ 		
SCHOOL 3+ 7+ 		
STUDY 3+ 5+ 		

# A szimbólumok leírása

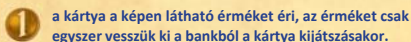
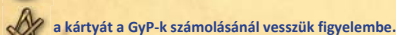
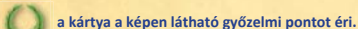
## I. Kor kártyái

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 bármelyiket megvásárolhatják, attól függetlenül, hogy tulajdonosa melyik termelését választja.

a kártya a képen látható kézműves termékek egyikét termeli.



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 érmet 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 amelyekben a Nyomdát (Press) számoljuk el.



a kártya 2 érmet 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 amelyekben 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 érmet 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 érmet hoz kijátszásakor a játékos városában megépített barna kártyáért. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot hoz a játékos városában megépített minden barna kártyáért.



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



a kártya 1 érmet 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 kártyáért.

**Magyarázat:** az Arénához (Arena), a Kikötőhöz (Port), a Kereskedelmi Kamarához és a Világítótoronyhoz (Lighthouse) az érmeiket 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.



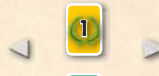
**Előljárók Céhe:** 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített kék kártyáért.



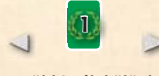
**Munkások Céhe:** 1 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített barna kártyáért.



**Kézművesek Céhe:** 2 győzelmi pont minden szomszédos városban leépített sárga 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 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 Társasjátékolt megbízásából: X-ta