

ANTOINE BAUZA

7<sup>CSODA</sup><sup>TM</sup>

# VÁROSOK

*„Nem a falak teszik a várost, hanem a benne lakó emberek.” (Platón)*



# A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 2 csodatábla (Bizánc és Petra)
- 42 városkártya (minden korból 14)
- 4 diplomáciajelző
- 26 adósságjelző (22 darab –1 és 4 darab –5 értékű)
- 6 darab 6 értékű érme
- 1 pontozótömb
- 3 segédlet az új hatások leírásával
- ez a szabálykönyv

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Adósság, fosztogatás, diplomácia... Fedezzétek fel a *7 Csoda* ezen kiegészítőjével az ókor nagy városainak egy újabb oldalát!

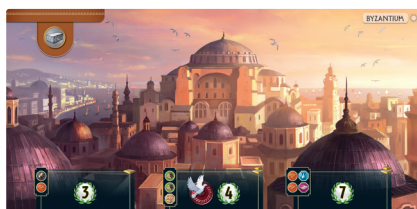
A 42 új karkártya és a 2 új csoda eddig nem látott hatásokat vezet be a játékba.

A *Városok* kiegészítő új szabályokat vezet be a *7 Csoda* alapjátékba, de a győzelmi feltételeken nem változtat.

Ennek a kiegészítőnek a segítségével már csapatokban is játszhattok (4 vagy 6 játékos esetén).

## A TARTOZÉKOK LEÍRÁSA

### CSODATÁBLÁK





**Bizánc** és **Petra** csak ezzel a kiegészítővel együtt használható.

### VÁROSKÁRTYÁK

A **fekete** kártyák egy új épülettípust jelentenek.

Keverjétek ezeket az alapjáték megfelelő korának kártyái közé.

#### Megjegyzés:

- A *válogatás megkönnyítésének érdekében a Városok kiegészítő mindegyik kártyájának bal alsó sarkában az alábbi szimbólum látható:* 
- A *színtévesztő játékosoknak segítségül minden fekete kártyán az alábbi szimbólum látható:* 



Színtévesztő szimbólum

Városok kiegészítő szimbólum

## ADÓSSÁGJELZŐK

Ezek a negatív (–1 és –5) értékű jelzők mutatják a játékosok által a játék során felhalmozott adósságot.



## DIPLOMÁCIAJELZŐK

Ezek a jelzők mutatják az új diplomácia hatást.



## ÉRMÉK

Új érmék kerülnek a készletbe, ezek értéke 6.



**Megjegyzés:** Amikor a szabálykönyvben az „x érme” kifejezést látod, ott az „x” az érmék összértékére vonatkozik. Vagyis a „vegyél el x érmét” azt jelenti, vegyél el érméket x összértékben.

## PONTOZÓTÖMB

Ezzel a pontozótömbbel könnyen számolhatók a *Városok*, *Vezetők* és *Armada* kiegészítőkben szerzett győzelmi pontok is.

## SEGÉDLET AZ ÚJ HATÁSOK LEÍRÁSÁVAL

Ezek a segédletek tartalmazzák a játék új szimbólumainak részletes leírását.

# ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek az alapjáték szabályai szerint zajlanak, az alábbi módosításokkal:

- Készítsétek elő a **korkártyákat**:
  1. Válogassátok szét a **fekete** kártyákat három paklira (I. kor, II. kor és III. kor), majd mindegyik paklit keverjétek meg.
  2. Minden korhoz vegyetek el annyi **fekete** kártyát, **amennyien játszatok**. A maradék kártyák **kikerülnek a játékból**; ezekre a játék során nem lesz szükség.
  3. Keverjétek meg az alapjáték **lila** kártyáit, és húzzatok **kettővel többet, mint amennyien játszatok**.
  4. A kihúzott **fekete** és **lila** kártyákat keverjétek az alapjáték megfelelő korpaklijába, majd keverjétek meg mindegyik korpaklit.
- Tegyétek az **adósság**- és a **diplomáciajelzőket** az asztal közepére.



# A JÁTÉK MENETE

A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik, az alábbi három új szabály kivételével:


- A. Extra kör
- B. Érmék elvesztése és adósság
- C. Diplomácia

## A. EXTRA KÖR

A játékosok minden kör elején **8 kártyát** kapnak (az alapjáték 7 kártyája helyett). Így minden korban egy extra kör áll a játékosok rendelkezésére.

## B. ÉRMÉK ELVESZÍTÉSE ÉS ADÓSSÁG

Egyes **fekete** kártyák minden más játékos számára érmevesztést  okoznak. Ezeket az érmeiket a játékosok mindig a **kör végén** veszítik el, miután mindenki kijátszott egy kártyát, és kifizette az esetleges építési költséget.

Minden alkalommal, amikor érmét kellene veszítened  (vagyis vissza kellene tenned a készletbe), de nem tudsz, **el kell venned minden hiányzó érméd után egy –1 értékű adósságjelzőt**. Akkor is dönthetsz úgy, hogy adósságjelzőt veszel el, ha van elég érme a kincstáradban. Az érmevesztést fizetheted vegyesen, érmék beadásával és adósságjelzők elvételével is.

### *Fontos:*

- *A megszerzett adósságot soha nem fizetheted vissza.*
- *Az érmék elvesztése mindig az érmék szerzése **után** történik.*

A játék végén minden adósságjelződ után elveszíted az azon látható győzelmi pontokat.

## C. DIPLOMÁCIA

Egyes **fekete** kártyák, valamint a **Bizánc** csodatábla, diplomáciajelzőket biztosítanak.

Azok a játékosok, akik rendelkeznek ilyen jelzővel, **nem vesznek részt a következő konfliktusban**. Nem szereznek konfliktusjelzőt (sem vereség-, sem győzelemjelzőt). A szomszédai így egymással szomszédosnak számítanak, és a seregeik között az alapjáték szabályai szerint konfliktusra kerül sor.

A megszerzett diplomáciajelzőt **köteles** vagy ugyanannak a körnek a konfliktusában felhasználni, amelyikben megszerezted azt, még akkor is, ha nagyobb haderővel rendelkezel, mint a szomszédaid. Használat után dobd el a diplomáciajelzőt.

*Pontosítás: Lehet egyszerre több diplomáciajelződ is, de minden konfliktus során köteles vagy eldobni egyet.*

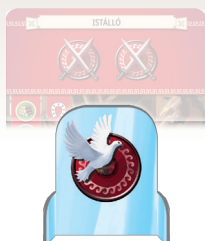
Ha egy konfliktusban csak 2 játékos vesz részt, akkor ők csak egyszer csatáznak egymással, és mindketten csak egy konfliktusjelzőt szereznek.

**Példa:** A II. kor végén 2-es katonai erővel rendelkezel. A tőled balra ülő szomszédod ereje 5, a jobbra ülőé 4. Van 1 diplomáciajelző; nem veszel részt a konfliktusban, és egyetlen jelzőt sem szerzel. A bal és jobb oldali szomszédaid egymással csatáznak, és elveszik a megfelelő konfliktusjelzőket.

Bal oldali szomszédod



A városod a II. korban



Jobb oldali szomszédod



## A JÁTÉK VÉGE

A játék a III. kor befejeztével ér véget, a konfliktusok lejátszása után.

Ezután az alapjáték szabályainak megfelelően számoljátok össze a győzelmi pontokat.

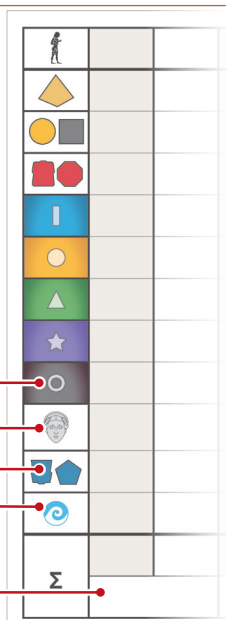
**Megjegyzés:** Az egyszerűség érdekében az adósságaitok számoljátok a pontozólap „Érmék” sorába.

Ebbe a sorba írjátok a **fekete** kártyákkal szerzett pontjaitokat.

Vezetők kiegészítő

Armada kiegészítő

Összérték helye a csapatjátékhoz



## A ZÖLD KÁRTYÁKRÓL RÉSZLETESEN

Ezzel a kiegészítővel lehetőség nyílik több azonos tudománszimbólumot gyűjteni, mint az alapjátékban.

Azonos szimbólumok száma	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Győzelmi pontok	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

\* Az azonos szimbólumaid számát önmagával megszorozva megkapod a győzelmi pontjaid számát (10 azonos szimbólum 10x10, vagyis 100 győzelmi pontot jelent).

# A CSAPATJÁTÉK SZABÁLYAI

Négy- vagy hatjátékos játszmaánál lehetőségek van a 7 Csodát csapatokban játszani. Alakítsatok kétfős csapatokat, és mindenki üljön a **csapattársa mellé**.

A játék a *Városok* kiegészítő szabályai szerint zajlik, az alábbi módosításokkal:

## EGY KOR ÁTTEKINTÉSE

A játék során szabadon beszélhatsz a csapattársaddal, és megmutathatjátok egymásnak a kártyáitokat (akár a vezetőtöket is, ha használjátok azt a kiegészítőt).

### A CSAPATOK KORLÁTOZÁSAI:

- Előbb mindig a saját erőforrásaidat kell használnod, mielőtt vásárolnál a szomszédaidtól.
- Ha az építésnél rendelkezel a megfelelő szimbólummal, mindenképp a láncolatot kell használnod.
- Nem adhattok egymásnak értéket.
- Nem cserélhettek egymással kártyákat.
- Ha egy épület építése érmevesztést vált ki, az a csapattársadra is érvényes.

## A KONFLIKTUSOK LEJÁTSZÁSA

Csapatjáték során **a csapattársaddal nem bocsátkozol konfliktusba**.

Hasonlítsd össze a katonai erődet a **szomszédos ellenfeleddel**, és **duplázd meg a konfliktusjelzőket**:

- Ha **azonos** katonai erővel rendelkeztél, nem kapsz **egy jelzőt sem**.
- Ha a katonai erőd **alacsonyabb**, **2 katonai vereségjelzőt kapsz**.
- Ha a katonai erőd **magasabb**, az adott korhoz tartozó katonai **győzelemjelzőt** kapsz.

*Példa: A II. kor végén 2-es katonai erővel rendelkezel, a szomszédos ellenfeled katonai ereje pedig 5. Elveszel 2 katonai vereségjelzőt, ellenfeled pedig két, a II. korhoz tartozó katonai győzelemjelzőt vesz el.*

A szomszédos ellenfeled



Győzelem

A városod a II. korban



Vereség

A csapattársad



## DIPLOMÁCIA

Ha a katonai konfliktusok lejátszása során rendelkezel diplomáciajelzővel, azt csak magadra használod, nem a csapatodra. Ezután a jelzőt el kell dobnod. Ilyen esetben is összehasonlítod a katonai erődet **a szomszédos ellenfeledével**, de **csak 1 győzelem- vagy vereségjelzőt** veszel el (nem kettőt).

Ha egy konfliktus során te és a szomszédos ellenfeled egyaránt használtok diplomáciajelzőt, akkor egyikőtök sem vesz el **egy konfliktusjelzőt sem**.

*Példa: A II. kor végén 2-es katonai erővel rendelkezel, a szomszédos ellenfeled katonai ereje pedig 5. Van egy diplomáciajelződ; így is részt veszel a konfliktusban, de a szomszédos ellenfeleddel csak egy-egy konfliktusjelzőt szereztek (nem kettőt-kettőt).*

A szomszédos ellenfeled



Győzelem

A városod a II. korban



Vereség

A csapatársad

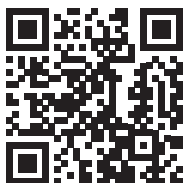


## A JÁTÉK VÉGE

A játék a III. kor befejeztével ér véget, a konfliktusok lejátszása után. Az alapjáték megszokott szabályai szerint számoljatok pontokat.

Minden csapat adja össze a két csapattag pontszámát. **A legtöbb pontot elérő csapat győz.** Döntetlen esetén a legtöbb kincessel rendelkező csapat győz. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a döntetlenben álló csapatok osztoznak a győzelmen.

*További kérdéseid vannak  
a kiegészítővel kapcsolatban?*  
Nézd meg az oldalunkon a GYIK-et,  
[www.7wonders.net/faq](http://www.7wonders.net/faq)  
vagy olvasd be a QR-kódot:



## KÉSZÍTŐK

Tervező: **Antoine Bauza** • Illusztrációk: **Miguel Coimbra** & **Etienne Hebinger**  
Fejlesztés és kiadás: **Cédric Caumont** & **Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombreros"  
és a **Repos Production team**. A készítőik teljes névsora az interneten: [www.7wonders.net/credits](http://www.7wonders.net/credits)

© REPOS PRODUCTION 2012. ALL RIGHTS RESERVED.  
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium  
+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

A játék tartalma csak saját szórakozásra használható.

