

Antoine Bauza

# 7 WONDERS LEADERS

SZABÁLYOK



*AB*

„Azon bölcs embereknek, akik visszautasítják az államügyekben való részvételt, az a büntetése, hogy a buta emberek által kormányzott államban kell élniök.”

(Platón)

## Tartalom

- 1 csodatábla
- 1 csodakártya
- 36 vezetőkártya
- 4 céhkártya
- 17 db 6-os értékű érme
- 1 kurtizánjelző
- 1 szabálykönyv
- 1 pontozófüzet
- 1 üres vezetőkártya



## Áttekintés

A *7 Wonders* ezen kiegészítője lehetőséget kínál arra, hogy a játékban létrehozott civilizációid élére vezetőket állíts.

Ezek a vezetők - akiket 36 új kártya fog képviselni – a maguk módján fogják városod növekedését befolyásolni.

A játékmenet egy kicsit módosul, de a győzelmi feltételek ugyanazok maradnak, mint a *7 Wonders* alapjátékában.



# Tartalom leírása

## Csodatábla

Az új táblát Róma és annak Kolosszeuma alkotják, melynek képességeit a szabálykönyv utolsó oldalán találjátok meg. Ez az új tábla csak a Leaders (Vezetők) kiegészítővel együtt használható.

## Vezetőkártyák

A vezetők (fehér kártyák) új kártyakategóriát alkotnak. Nem adjuk őket a Korok kártyáihoz és hátoldaluk is eltérő a megkülönböztetésük megkönnyítésére. Áruk, mely a kártya bal felső sarkában látható, csak érmékben van megadva.

## Üres vezetőkártya (Szemirámisz/Semiramis)

A dobozban egy üres vezetőkártyát is találhatsz. Ennek segítségével te is létrehozatsz egy új vezetőt és azt a játékhoz adhatod.



## Céhkártyák

A 4 új céhkártyát (lila kártyák) az alapjáték kártyáihoz adjuk.

**Azonban legyetek óvatosak, néhányuk csak a Leaders kiegészítővel használható.**

## Érmék

A 17 darab 6-os értékű érmét az alapjáték érméihez adjuk.

## Kurtizánjelző

Egy különleges jelző, melyet az egyik új céhvel, a Kurtizánok céhével fogunk használni.

## Pontozófüzet

Ebben a dobozban egy új pontozófüzet is található: ennek segítségével felírhatjátok azokat a pontokat is, melyeket néhány vezető segítségével szereztek meg.

# Előkészületek

- Az új céheket (lila kártyák) az alapjáték III. Korának kártyáihoz adjuk. A III. Kor paklijára vonatkozó szabályok nem változnak (vagyis a céhek számának meghatározása ugyanaz marad).
- Minden játékos 6 érmével kezdi a játékot (az alapjáték 3 érmeje helyett).



# Játékáttekintés

A játék ezúttal a Vezető fázissal kezdődik.

Továbbá minden Kor elején egy új fázis lép életbe, a *Toborzás* fázisa.

## Vezető fázis

Minden játékosnak osztunk véletlenszerűen 4 vezetőkártyát (melyeket titokban tartanak). A kimaradt vezetőket visszatesszük a dobozba.

1. Minden játékos választ titokban egy kártyát a 4 közül, és maguk elé helyezik azt képpel lefelé. Ezután a 3 megmaradt kártyát átadják a **tőlük jobbra ülő** játékosnak.
2. Minden játékos választ titokban egy kártyát a 3 közül, melyeket a baloldalukon ülő játékostól kaptak. Ezután a 2 megmaradt kártyát átadják a **tőlük jobbra ülő** játékosnak.
3. Minden játékos választ titokban egy kártyát a 2 közül, melyeket a baloldalukon ülő játékostól kaptak. Ezután a megmaradt kártyát átadják a **tőlük jobbra ülő** játékosnak.
4. A játékosok ezután a baloldalukon ülő játékostól kapott kártyát megtartják és hozzáadják a korábban kiválasztott 3 kártyához.

Így ennek a fázisnak a végére minden játékos összeállította magának a 4 vezetőből álló pakliját. Most már elkezdődhet az *I. Kor*.

## Egy Kor áttekintése

Ezúttal minden Kor a *Toborzás* fázisával kezdődik.

### EGY KOR ÁTTEKINTÉSE

1. Toborzás fázis
2. Egy Kor lejátszása
3. Konfliktus kiváltása

## Toborzás fázis

Ebben a fázisban minden játékos kijátssza egyik vezetőkártyáját. A kártyákat minden játékos titokban választja ki, majd egyszerre fedik fel őket.

Egy vezetőkártya háromféleképpen játszható ki:

- a. Egy vezető toborzása
- b. Egy csoda szintjének megépítése
- c. A kártya eldobása 3 érméért

### a. Egy vezető toborzása

A játékos kifizeti a vezető árát (az érméket a bankba dobjuk vissza) és a vezető kártyáját lehelyezi csodatáblája mellé, képpel felfelé.

### JÁTSSZATOK IGAZSÁGOSAN!

Hogy ellenfeleid jobban át tudják tekinteni városodat, azt tanácsoljuk, hogy Hannibalt (Hannibal) és Caesart (Caesar) ugyanoda helyezétek, ahova **piros kártyáitokat**, hogy a pajzsszimbólumok egy helyen legyenek.

Ugyanígy helyezétek le Eukleidészt (Euclid), Ptolemaioszt (Ptolemy) és Püthagoraszt (Pythagoras) a **szöld kártyák** megfelelő szimbólumaihoz.

### b. Egy csoda szintjének megépítése

Egy szint megépítéséhez a játékos a kiválasztott vezető kártyáját építésjelzőként használja (képpel lefelé). Ehhez ki kell fizetnie a csodatáblán látható árat és nem a vezető kártyáján feltüntetett árat.

*Megjegyzés: ezt az akciót ritkán tudjuk végrehajtani az első Toborzás fázis során, mivel a városoknak általában még nincs elég nyersanyaga csodájuk első szintjének megépítéséhez.*

### c. A kártya eldobása 3 érméért

A játékos úgy is dönthet, hogy a kártyát eldobja 3 érméért, melyet a banktól kap meg és hozzáadja városa kincstárához. Az ilyen módon eldobott vezetőkártyákat visszatesszük a dobozba (képpel lefelé).

A játékosok kezében maradt vezetőkártyákat a játék későbbi részében fogjuk használni: ezeket képpel lefelé helyezzük a toborzott vezető alá. Ennek a fázisnak a befejezése után a *Kort* a *7 Wonders* alapszabályai szerint játszunk le.

*Különleges eset: A III. Kor előtti Toborzás fázisban minden játékos tulajdonában 2 vezetőkártya lesz. Az egyiket kijátsszák a fent említett 3 mód valamelyikén (a, b vagy c), a másikat pedig visszatesszük a dobozba, képpel lefelé.*

## A játék vége

A játék az alapjátékhoz hasonlóan a *III. Kor* befejezésével ér véget, miután kiosztottuk a *konfliktusjelzőket*. A játékosok összeadják civilizációjuk pontszámait és a legmagasabb pontszámot elért játékos lesz a győztes.

## „Haladó” variáns 2 személyre

A kétszemélyes játékhoz használjuk a *7 Wonders* alapjátékában található szabálmódosításokat. A *Toborzás* fázis a rendes szabályoknak megfelelően zajlik, csak a *Vezető* fázis módosul egy kicsit:

Mindkét játékos 4 vezetőkártyát kap, képpel lefelé. **A szabad város nem kap vezetőt.** Mindkét játékos választ egyet 4 kártyájából, majd a 3 megmaradt kártyát átadják ellenfelüknek.

Választanak egy második kártyát a 3 kártyából, majd kicserélik megmaradt kártyáikat, és így tovább. Így ennek a fázisnak a végén mindkét játékosnak lesz 4 vezetője, melyekkel elkezdhetik a játékot.

A játék az alapjátékban leírt kétjátékos szabályok szerint fog zajlani a *Toborzás* fázis hozzáadásával, melyet ebben a szabályban részleteztünk.





### AMÜTHISZ (AMYTIS)



Amüthisz a játék végén 2 győzelmi pontot (GyP-t) hoz a játékos saját csodájának minden megépített szintjéért.

### NAGY SÁNDOR (ALEXANDER)



Nagy Sándor a játék végén minden győzelemjelzőhöz 1 GyP-t ad (így a győzelemjelzők értéke 1, 3 és 5-ről felemelkedik 2, 4 és 6 GyP-re).

### ARISZTOTELÉSZ (ARISTOTLE)



Arisztotelész a játék végén további 3 GyP-t ad a három különböző tudományos szimbólum csoportjaiért (vagyis az egy gyűjteményért járó bónusz 7-ről 10 GyP-re emelkedik).

### I. JUSTINIANUS (JUSTINIAN)



Justinianus a játék végén 3 GyP-t ad minden 3 színű Korkártyából álló csoportért, melyekben van egy piros, egy kék és egy zöld kártya és a játékos városában kerültek kijátszásra.

### PLATÓN (PLATO)



Platón a játék végén 7 GyP-t ad minden 7 színű Korkártyából álló csoportért, melyekben van egy barna, egy szürke, egy kék, egy sárga, egy zöld, egy piros és egy lila kártya és a játékos városában kerültek kijátszásra.

## A vezetők

### MÍDÁSZ (MIDAS)



Mídász a játék végén 3 érmékként 1 győzelmi pontot hoz a játékos kincstárában lévő érmék után. *Magyarázat: Ezek a pontok hozzáadódnak az alapértékelés során kapott pontokhoz (így 3 érmékként 2 GyP-t fog kapni a játékos).*

### BILKÍSZ (BILKIS)



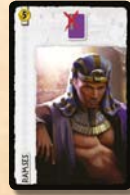
Miután Bilkisz játékba került, a játékos **körönként egyszer** bármilyen alapanyagot megvehet 1 érméért, melyet a banknak fizet ki.

### MAECENAS (MAECENAS)



Miután Maecenas játékba került, tulajdonosa minden jövőbeni vezetőjét ingyen helyezheti le (a *Toborzás* fázis során), vagyis nem kell értük kifizetnie az árukként megjelölt érméket.

### II. RAMSZESZ (RAMSES)



Miután Ramszesz játékba került, a játékos minden céhét ingyen építheti meg, vagyis nem kell értük kifizetnie a megjelölt alapanyag költségeket.

# leírása

## TOMYRIS (TOMYRIS)



Miután Tomyris játékba került, a konfliktuskiváltás során a játékos veszteségjelzőit a szomszédos győztes város kapja meg. *Megjegyzés: Tomyris nem fejt ki hatását, ha a játékos városa győző a konfliktuskiváltás során, és azokra a konfliktusokra sem lesz hatással, melyek játékba kerülése előtt zajlottak le.*

## HANNIBAL (HANNIBAL) JULIUS CAESAR (CAESAR)



Miután ezek a vezetők játékba kerültek, a kártyájukon látható pajzsokat biztosítják a játékos számára.

## HATSHEPSUT (HATSHEPSUT)



Miután játékba került, a játékos minden alkalommal, amikor egy vagy több alapanyagot vásárol egyik szomszédjától, 1 érmét kap a banktól. Jegyezzük meg, hogy ez **körönként és szomszédonként csak 1 érmét** hozhat. *Magyarázat: a játékos azonnal elveszi ezt az összeget a banktól, MIUTÁN fizetett a vásárlásáért.*

## NERO (NERO)



Nero kártyájának kijátszását követően 2 érmét hoz minden elnyert győzelemjelzőért. Ezeket az érméket a győzelemjelzőkkel egyidejűleg vesszük el a banktól. *Magyarázat: Nero nincs hatással a játékba kerülése előtt elnyert győzelemjelzőkre.*

## XENOPHÓN (XENOPHON)



Xenophón kártyájának kijátszását követően 2 érmét hoz minden kereskedelmi létesítményért (sárga kártyák), melyet a játékos kijátszik maga elé. Ezeket az érméket a létesítmények megépülésével egyidejűleg vesszük el a banktól. *Magyarázat: Xenophón nincs hatással a játékba kerülése előtt megépült kereskedelmi létesítményekre.*

## VITRUVIUS (VITRUVIUS)



Játékba kerülése után Vitruvius minden alkalommal hoz 2 érmét, amikor a játékos lánc segítségével épít le ingyen egy létesítményt. Ezeket az érméket a létesítmény megépítésével egyidejűleg vesszük el a bankból. *Magyarázat: Vitruvius nincs hatással a játékba kerülése előtt lánc segítségével megépült létesítményekre.*

## SALAMON (SOLOMON)



Salamon játékba kerülése után a játékos választhat egy Korkártyát az eldobott kártyák közül és ingyen lehelyezheti azt.

## KROISZOSZ (CROESUS)



Kroiszosz játékba kerülése után azonnal hoz 6 érmét, melyet a játékos a banktól vesz el.

**HŰPATIA** **NABUKODONÓZOR** **PHEIDIASZ** **VARRO**  
**(HYPATIA)** **(NEBUCHADNEZZAR)** **(PHIDIAS)** **(VARRO)**



A játék végén ezek a vezetők 1 győzelmi pontot (GyP-t) hoznak a kártyáikon megjelölt színű kártyák darabjáért, melyek a játékos városában találhatóak.

**PERIKLÉSZ** **PRAXITELÉSZ** **HIRÁM**  
**(PERICLES)** **(PRAXITELES)** **(HIRAM)**



A játék végén ezek a vezetők 2 győzelmi pontot hoznak a kártyáikon megjelölt színű kártyák darabjáért, melyek a játékos városában találhatóak.

**SZAPPHÓ** **ZENOBIA** **NOFERTITI** **KLEOPÁTRA**  
**(SAPPHO)** **(ZENOBIA)** **(NEFERTITI)** **(CLEOPATRA)**



A játék végén ezek a vezetők a rajtuk látható győzelmi pontokat érik.

**ARKHIMÉDÉSZ** **LEÓNIDASZ** **HAMMURÁPI** **IMHOTEP**  
**(ARCHIMEDES)** **(LEONIDAS)** **(HAMMURABI)** **(IMHOTEP)**



Miután ezek a vezetők játékba kerültek, a hozzájuk tartozó játékos egy alpanyaggal kevesebbet fizethet a kártyájukon megjelölt színű létesítmények leépítésért (Imhotepnél a csoda szintjeiért), mint amennyi a megjelölt költségük lenne.

*Magyarázat: a játékos választhatja ki, hogy melyik alpanyagot nem fizeti ki. Ez lehet nyersanyag (barna) vagy késztermék (szürke).*

**EUKLEIDÉSZ** **PTOLEMAIOSZ** **PÜTHAGORASZ**  
**(EUCLID)** **(PTOLEMY)** **(PYTHAGORAS)**



Ezek a vezetők a kártyájukon látható szimbólumokat biztosítják. Ezek hozzáadódnak a játékos városában található szimbólumokhoz (zöld kártyák).



# A céhek leírása

## JÁTEKOSOK CÉHE



1 győzelmi pont 3 érmékként a játékos kincstárában lévő érmékért.

*Megjegyzés: Ez hozzáadódik az érmékért alaptól járó győzelmi pontokhoz.*

## KURTIZÁNOK CÉHE



Amikor a Kurtizánok céhe megépül, a játékosnak azonnal rá kell helyeznie a kurtizánjelzőt egy olyan vezetőre, mely valamelyik szomszédos városban található. A játékos ezután ennek a vezetőnek a segítségét is megkapja és az ő képességeit is használhatja.

*Megjegyzés: ez a céh nincs hatással arra a játékosra, akinek vezetőjére a kurtizánjelzőt helyezték.*

## DIPLOMATÁK CÉHE



1 győzelmi pontot hoz a szomszédos városokban található vezetők (fehér kártyák) darabjáért.

*Megjegyzés: csak a toborzott vezetők számítanak, azok nem, amelyeket a csodák szintjeinek megépítéséhez használtak fel.*

## MÉRNÖKÖK CÉHE



3 győzelmi pontot hoz a szomszédos városokban található lila kártyák darabjáért.

## GY.I.K.

### Vezető: Salamon

K: Mi történik, ha Salamon ugyanabban a körben kerül játékba, mint amikor Halikarnasszosz megépíti csodájának egyik szintjét?

V: Halikarnasszosz Salamon előtt választja ki kártyáját az eldobott kártyák közül.

### Vezető: Hiram

K: Hoz Hiram 2 győzelmi pontot Az olümpiai Zeusz-szobor B oldalának harmadik szintje után (egy szomszédos céh lemásolása)?

V: Nem, a csodának ezt a szintjét nem tekintjük céhnek.

### Vezető: Platón

K: Ha a játék végén a *Korkártyák* minden színéből 2 kártyám van, 14 pontot kapok?

V: Igen!

### Vezető: Hatshepsut

K: Halmazható a Kereskedelmi Ügynökség (Trading Post) vagy a Piac (Marketplace) képessége Hatshepsut képességével?

V: Igen, vehetünk nyersanyagot 1 érméért, majd megkaphatjuk az 1 érmét a banktól.

### Kurtizánok céhe

K: A Diplomáták céhe hoz pontot a „lemásolt” vezető után?

V: Nem, ő nem számít vezetőnek.

### Tudományos szimbólumok

K: A vezetők által adott szimbólumok beleszámítanak a szimbólumgyűjteményekbe?

V: Igen, teljesen mindegy, hogy milyen forrásból származnak (zöld kártyák, céhek, csodák, vezetők), a szimbólumok mindkét szempont szerinti pontozásba beleszámítanak (azonos szimbólumok és 3 különböző szimbólum).

# A vezetők életrajza

## NAGY SÁNDOR

Makedónia királya, hódító, az ókori görög birodalom alapítója. A történelem egyetlen uralkodója, aki a keleti és nyugati oldalak összekovacsolásával egyesített egy birodalmat.

## AMÜTHISZ

A babiloni függőketeket állítólagos építetőjének, Nabukodonozornak felesége.

## ARKHIMÉDÉSZ

Görög matematikus, tudós, fizikus és mérnök; nevéhez kapcsolódik a  $\pi$  (pi) száma, illetve a testek térfogatának vízbe mártással történő kiszámítása.

## ARISZTOTELÉSZ

Görög filozófus; nyugaton sokáig az ókori bölcsesség legnagyobb megtestesítőjének tartották a művészetekről és tudományokról szóló enciklopédikus tudásának köszönhetően.

## BILKÍSZ

Sába királynője. Fenséges, lenyűgöző bölcsességgel és intelligenciával megáldott; leginkább Salamon király elbeszéléseiből ismert, melyek az ő virágzásáról szólnak.

## JULIUS CAESAR

Római hadvezér, politikus és író. Neki és katonai éleslátásának köszönheti Róma korai napjait.

## KLEOPÁTRA

A legismertebb egyiptomi uralkodó; bájának és ravaszságának köszönhetően országa a római hódítás ellenére is ragyoghatott.

## KROISZOSZ

Lüdia utolsó királya; óriási vagyonáról ismerték, mellyel jelentős mértékben finanszírozta az ókori világ egyik csodájának, Artemisz templomának megépítését.

## EUKLEIDÉSZ

Görög matematikus, a geometria szakértője, és egy nagyon fontos, modern matematikáról szóló írás, az Elemek szerzője.

## HAMMURÁPI

Abban az időben volt Babilon királya, mikor a történészek által ismert legrégebbi törvénykönyv íródott.

## HANNIBAL

Karthágói hadvezér. A történelem egyik legnagyobb katonai taktikusa; arról híres, hogy elefántjaival a Pireneusokon átvágva támadta meg Rómát.

## HATSEPSUT

A XVIII. dinasztia fáraó-királynője. Uralkodásának tulajdonítják a gazdaság virágzását, mivel Egyiptom kereskedelmi hálózata jelentősen megerősödött.

## HIRÁM

Kohász és kovács mesterember, nagymértékben segítette Salamon királyt temploma megépítésékor.

## HÜPATIA

Filozófus és matematikus, az alexandriai Muszeion utolsó igazgatójának lánya. Ugyanolyan ismert volt kecsességéről és szépségéről, mint intelligenciájáról és ékesszólásáról.

## IMHOTEP

Az egyiptomi orvostudomány alapítója, vallási újító és egyiptomi építész. Ő az építésze a világ legősibb lépcsős piramisának.

## I. JUSTINIANUS

Bizánci császár. A késő ókori világ legismertebb alakja; a Római birodalom helyreállításáról vált híressé, még ha ez csak részben sikerült is neki.

## LEÓNIDASZ

Spárta Agiada királya, aki 300 katonájával halt hősi halált a Thermopülai csatában, ellenállva a perzsa támadásnak.

## MAECENAS

Római politikus, aki befolyását és vagyonát a művészetek és az irodalom támogatására áldozta.

## MÍDÁSZ

Phrúgia királya. Leginkább vagyonáról ismert és az abból eredő mítoszról, miszerint bármi, amihez hozzáért, arannyá változott.

## NABUKODONOZOR

Babilon királya. Számos művéről és műemlékéről ismeretes, melyeket királyságában emeltetett, valamint az azoknak köszönhető kulturális vonatkozásoknak.

## NOFERTITI

Ehnaton fáraó nagy királyi felesége, akit népe nagyon szeretett; sokkal több művészi ábrázoláson látható, mint férje.

## NERO

Római császár. Harcias és könnyen felbosszantható természetéről ismeretes; uralkodása és a dénár átértékeléséről szóló monetáris reformja a Birodalom katonai sikeréhez vezetett.

## PERIKLÉSZ

Rendkívüli athéni szónok és politikus, valamint briliáns stratégia. A peloponnészoszi háború alatt csapataira nagy befolyást gyakorolt, ellenfelei pedig rettegtek tőle.

## PHEIDIASZ

Az első görög klasszikus stílus szobrásza, az athéni Parthenón főépítésze.

## PLATÓN

A legfontosabb görög filozófusok egyikének és mintegy tudónak tartják. Munkássága igazolja tudásának sokrétűségét: politika, igazságszolgáltatás, tudomány, kultúra, művészetek...

## PRAXITELÉSZ

A második görög klasszikus stílus szobrásza. Az első művész, aki meztelen nőt ábrázolt a görög szobrászatban.

## PTOLEMAIOSZ

Görög csillagász és csillagjós, egy fontos csillagászati írás, az *Almagest* szerzője, mely jelentősen befolyásolta a nyugati gondolkodást egészen a reneszánszig.

## PÜTHAGORASZ

Az első önjelölt filozófus és a számok törvényére szakosodott görög matematikus; tanulmányai a számtan, a zene és a geometria fejlődéséhez vezettek.

## II. RAMSZESZ

A XIX. dinasztia harmadik fáraója. Az Egyiptomban leghosszabb ideig uralkodók egyike, és a legtöbb kulturális emlék is hozzá kapcsolható.

## SALAMON

Izrael királya, akinek bölcsessége és megvesztegethetetlen igazságérzete legendás volt. Az ő utasítására épült meg Jeruzsálem első temploma, továbbá királyságában jól szerkesztett állam-szervezetet hozott létre.

## SZAPPHÓ

Görög költőnő, aki Leszbosz szigetén élt. Egy olyan korban volt eltökélt feminista, melyben a nőgyűlölet volt a norma.

## SZEMIRÁMISZ

Asszíria királynője. A médek ellen vezetett sikeres katonai hadjáratai nyomán számos mítosz született róla.

## TOMYRIS

A massageták legendás királynője, aki a legenda szerint levágta a perzsa király, Nagy Cyrus fejét, hogy bosszút álljon fiáért.

## VARRO

Római katona, tudós és író. Műve, a *Rerum Rusticarum* egy szöveggyűjtemény, mely az ókor egyik legteljesebb képét alkotta meg a mezőgazdaság irányításáról.

## VITRUVIUS

Római építész. Írásai erős hatással voltak a reneszánsz művészetre, és tanulmánya, a *De Architectura* a klasszikus ókor egyik nagy műve lett.

## XENOPHÓN

Görög filozófus, történész és katona. A történelem legelső ismert mezőgazdasági értekezésének, az *Oeconomicus*-nak szerzője.

## ZENOBIA

Palmüra birodalmának királynője a harmadik században. Városát virágzó kulturális központtá tette, a kor számos figyelemre méltó személyiségét odavonzva.

---

# Készítők

Szerző: Antoine Bauza  
Átdolgozás és fejlesztés:  
„A Sombrerót viselő belgák”,  
azaz Cédric Caumont & Thomas  
Provoost

Illusztráció: Miguel Coimbra  
Szerkesztés: Alexis Vanmeerbeeck  
Szabályok szerkesztése: Matthieu  
Bonin

Fordítás: Éric Harlaux  
Revízió: Éric Franklin

A 7 WONDERS LEADERS A REPOS PRODUCTION JÁTÉKA.  
Tel: +32 (0) 477 254 518 \* 7, RUE LAMBERT VANDERVELDE\*  
1170 BRÜSSZEL \* BELGIUM  
WWW.RPROD.COM

©REPOS PRODUCTION 2011. MINDEN JOG  
FENNTARTVA.

EZ A TARTALOM CSAK MAGÁNJELLEGŰ  
SZÓRAKOZÁSRA HASZNÁLHATÓ.

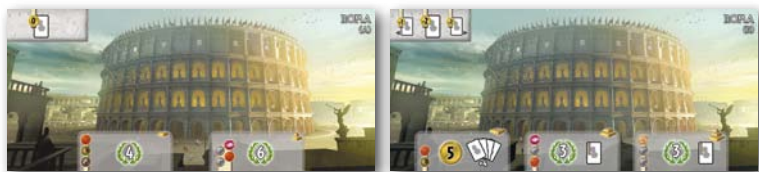


Játéktesztelők: Françoise Sengissen,  
Geneviève Sengissen, Mikaël Bach,  
Michaël Bertrand, Mathieu Houssais,  
Jenny Godard, Julie Politano, Bruno  
Goube, Mathias Guillaud, Émilie  
Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin  
Lebrat, Fanny Zerbib, Cyril Sandelion,  
Matthieu Bonin, Olivier Reix, a „Moi  
j'm'en fous je triche” gamer kávézó  
játékosai, a „Repaire”-ből valók Annecy-  
ben és a „Maison des Jeux”-ből valók  
Grenoble-ban, Muriell, Brigitte, Éric,  
Camille, Alexis, Nadèle Miaou, Ben  
Isabelle, Papytrick, Alice, John, François,  
Nicolas, Laure, Dimitri, Perrier, John - je  
coupe - Berny, Cécile Gruhier, Yann.

A szerző nagy köszönetet szeretne  
mondani Nathalie Martinnak és Pierre  
Pissant Marquisnak is a történelmi  
adatokhoz való hozzájárulásukért.



# A csoda leírása



## Róma – Kolosseum A oldal

Róma nem termel nyersanyagot, de tulajdonosa ingyen toborozhatja vezetőit (költség: 0 érme).

- Az első szint 4 győzelmi pontot hoz.
- A második szint 6 győzelmi pontot hoz.

## Róma – Kolosseum B oldal

Róma nem termel nyersanyagot, de tulajdonosának minden vezető toborzása 2 érmével kevesebbe fog kerülni (így néhány vezető ingyenes lesz). **A szomszédos városoknak minden vezető toborzása 1 érmével kevesebbe fog kerülni.**

- Az első szint 5 érmét hoz. Ezen kívül a játékos azonnal húz 4 vezető kártyát a dobozban lévők közül és hozzáadja a kezében lévő vezető kártyáihoz.
- A második szint 3 győzelmi pontot hoz és a játékos azonnal játékba hozhat egy extra vezetőt (2 érmével kevesebbé, mint ami fel van rajta tüntetve).
- A harmadik szint 3 győzelmi pontot hoz és a játékos azonnal játékba hozhat egy extra vezetőt (2 érmével kevesebbé, mint ami fel van rajta tüntetve).

*Megjegyzés: Róma B oldalával a játékos akár 5 vezetőt is játékba hozhat a szokásos 3 helyett.*

**Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta Lektorálta: Artax**

