

# 7 CSODA

ANTOINE BAUZA <sup>TM</sup>

„Mindenféle dolog érkezik a világ minden területéről a városba.” (Periklész)

*Te vagy a vezetője az ókor egyik legnagyobb városának.*

*Fejleszd a városodat tudományos vívmányokkal, katonai hódításokkal, kereskedelmi egyezményekkel és nagyszerű épületekkel, amelyek elhozhatják a dicsőséget a civilizációnak!*

*Eközben tartsd szemmel szomszédaid fejlődését, hiszen szándékaik hasonlóan nagyra törők. Túléli-e a csodád a következő évezredek?*

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Egy játszma 3, kornak nevezett fordulóból áll, amelyek során a játékosok egyszerre játszanak ki kártyákat, hogy bővítsék a városukat. Ezek a kártyák jelképezik a különböző megépíthető épületeket: erőforrás-termelő, polgári, kereskedelmi, katonai, tudományos és a céhek által használt létesítményeket.

A játékosok minden kor végén háborúba indulnak a két szomszédos város ellen. A harmadik kor végén összeszámolják a városukért, a csodájukért, a katonai sikereikért és a kincseikért járó győzelmi pontokat. Aki a legtöbb pontot gyűjti össze, megnyeri a játékot.

## A DOBOZ TARTALMA

- 7 csodatábla
- 148 korkártya: 49 „I. kor” kártya, 49 „II. kor” kártya és 50 „III. kor” kártya
- 78 érme: 54 db 1-es és 24 db 3-as értékű
- 48 konfliktusjelző: 24 vereség és 24 győzelem (koronként 8)
- 1 pontozófüzet
- 3 hatások leírása lap
- 1 kártyalista és láncolatok lap
- ez a szabálykönyv



# A JÁTÉK ELEMEI

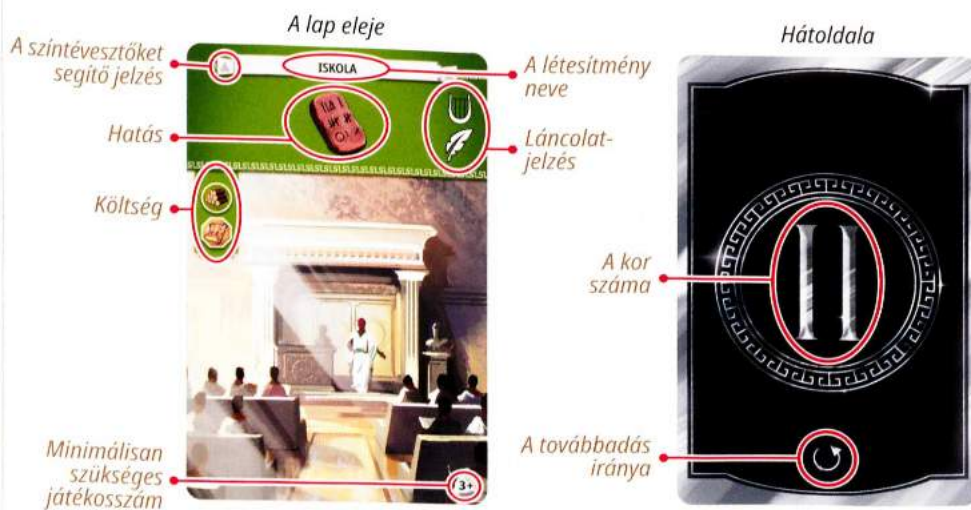
## KORKÁRTYÁK

A korkártyák a játék során megépíthető létesítményeket jelképezik. Mindegyik kártya hátoldalán látható, hogy melyik korhoz tartozik (I. kor, II. kor, III. kor).

Hét különböző típusú kártya van:

- A **barna** kártyák (nyersanyagok) **gyakori erőforrásokat** adnak: agyag, kő, érc és fa.
- A **szürke** kártyák (kézműves termékek) **ritka erőforrásokat** adnak: üveg, textil és papirusz.
- A **kék** kártyák (polgári létesítmények) **győzelmi pontokat** adnak.
- A **sárga** kártyák (kereskedelmi létesítmények) **kereskedelmi előnyökhöz** juttatnak.
- A **piros** kártyák (katonai létesítmények) a játékos **katonai erejét** növelik meg.
- A **zöld** kártyák (tudományos létesítmények) a **tudományos fejlődést** segítik elő három tudományágban: , és .
- A **lila** kártyák (céhek) **győzelmi pontokat** adnak meghatározott feltételeknek megfelelően.

Minden korkártyán látható a költsége, a hatása, a neve, egy szintévesztőket segítő jelzés, esetleg egy vagy két láncolatjelzés és a minimális játékosság. A kártya hátulján a kor száma és a továbbadás iránya látható.



## CSODATÁBLA

Minden egyes csodatáblán egy, a játék során megépíthető csoda látható. A csodatábláknak van egy nappali és egy éjszakai oldaluk, ezeken kettő, három vagy négy megépíthető szint. Minden szintnek látható az építési költsége és a hatása. A csodatábla valamilyen kezdő erőforrást is biztosít a játékosnak.



## KONFLIKTUSJELZŐK

A konfliktusjelzők a játékos katonai győzelmeit és vereségeit jelzik. Négyféle konfliktusjelző van:

- Katonai vereség -1 jelzők
- Katonai győzelem +1 jelzők
- Katonai győzelem +3 jelzők
- Katonai győzelem +5 jelzők



## ÉRMÉK

Az érmék jelképezik a játékos kincseit. 1-es és 3-as értékűek.

**Megjegyzés:** Ebben a szabálykönyvben, ha bármikor „x érme” szerepel, az „x” az érmék összértékét jelenti. Vagyis a „Kapsz x érmét” azt jelenti, hogy a játékos x értékben kap érmét.

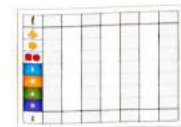


## A HATÁSOK LEÍRÁSA LAPOK

Ezek a lapok elmagyarázzák a játékban szereplő szimbólumok jelentését.

## PONTOZÓLAPOK

A pontozólapokat a játék végén a győzelmi pontok könnyebb összeszámolására használhatjátok.



## A KÁRTYÁK LISTÁJA ÉS LÁNCOLATOK LAP

Ezen a lapon a kártyákról és az építési láncolatokról találhattok információkat.



## JELZÉSEK A SZINTÉVESZTŐK SZÁMÁRA

A szintévesztőket segítő a játékban használt összes kártyaszínek megvan a maga jelzése.

- Barna    ◆ Szürke    | Kék    ● Sárga    ✕ Piros    ▲ Zöld    ★ Lila

# ELŐKÉSZÜLETEK

## 1 Készítsétek elő a karkártyákat:

- Válogassátok a karkártyákat három pakliba: I. kor, II. kor, III. kor.
- Mindhárom kor paklijában csak azokat a lapokat hagyjátok benne, amelyeken a minimális szükséges játékoszám **egyenlő vagy kevesebb** a játékosok számánál.  
A többi lapot tegyétek vissza a dobozba, a játék során nem lesz ezekre szükség.

*Példa: Egy 5 személyes játék esetén minden karkártyapakliban a 3+, 4+ és 5+ jelölésű kártyákat hagyjátok benne.*

- A III. kor **lila** kártyái közül véletlenszerűen húzzatok **2-vel többet, mint ahány játékos van**, és anélkül, hogy megnéznétek, tegyétek be ezeket a III. karkártyapakliba.  
A többi **lila** lapot tegyétek vissza a dobozba, a játék során nem lesz rájuk szükség.

*Példa: Egy 5 személyes játékhoz 7 lila kártyát kell használni (5 játékos +2).*

- Keverjétek meg mindhárom **karkártyapaklit**, és tegyétek ezeket képpel lefelé fordítva az asztalra.

- ## 2
- Minden játékos véletlenszerűen húz egy **csodatáblát**, és lerakja maga elé, kiválasztva a neki jobban tetsző oldalt (nappal ☀️ vagy éjszaka ☾).

*Megjegyzés: Az első pár játék alkalmával azt javasoljuk, hogy a csodatáblák nappali oldalát használjátok. A későbbi játszmák során szabadon választhatjátok a táblák nappali és éjszakai oldalát. Ha szeretnétek, véletlenszerű kiosztás helyett ki is választhatjátok a táblákat.*

- ## 3
- Minden játékos vegyen magához **3 érmét** (1-es értékűeket), és tegye azokat a csodatáblájára. Ezek az érmék alkotják a játékos kezdő kincstárát. A megmaradt érméket tegyétek az asztal közepére, ez a **kincskészlet**.

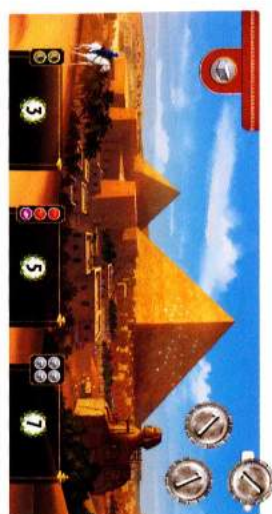
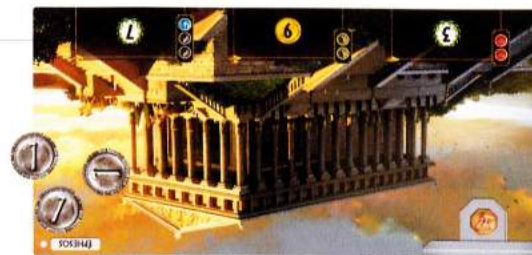
- ## 4
- Tegyétek a konfliktusjelzőket az asztal közepére, ez a **konfliktusjelzők készlete**.

- ## 5
- A játék további elemeit tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség a játszma során.



## PÉLDA AZ ELŐKÉSZÜLETEKRE 5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Dobópakli  
(helye)



A bal oldali  
szomszédod

## 4 Konfliktus- jelzők készlete



## 1 Karkártyák

## 3 Kincskészlet



## 2 A csodatáblád

## 3 A kincstárad



A jobb oldali  
szomszédod

# A JÁTÉK MENETE

Egy játszma **három egymást követő fordulóból** (I. kor, II. kor, III. kor) áll. A három fordulót ugyanúgy kell lejátszani. A győzelmi pontokat a III. kor végén összesítitek.

## Meghatározások:

**Szomszédok:** Ez a kifejezés a balra **és** jobbra közvetlenül mellettetek ülő játékosokra vonatkozik.

**Város:** Ez a kifejezés a saját fejlesztéseitekre vonatkozik, amibe a csodátok és a megépített kártyáitok tartoznak bele.

## EGY KOR ÁTTEKINTÉSE

Minden kor kezdetén a megfelelő pakliból (I., II. vagy III.) véletlenszerűen osszatok **7 kártyát** képpel lefelé fordítva minden játékosnak. Ezek a kártyák képezik a játékos **induló kezét**.

Minden kor **6 körből** áll, amelyek mindegyikében a játékosok **egyidejűleg** cselekednek. Egy kör három fázisból áll, amelyek ebben a sorrendben történnek:

1. Egy kártya kiválasztása
2. A kártya kijátszása
3. A kézben maradt lapok továbbadása

## 1. EGY KÁRTYA KIVÁLASZTÁSA

Minden játékos megnézi a kapott kártyákat, anélkül, hogy a többieknek megmutatná. Ezek közül kiválaszt 1-et, majd azt képpel lefelé fordítva maga elé helyezi. A megmaradt kártyákat képpel lefelé fordítva félrerakja. Ezekkel később foglalkozik majd.

## 2. A KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Amikor már **mindenki** kiválasztott egy kártyát, **egyidejűleg** végrehajtják az akciójukat. Az adott kártyával **egyetlen akciót** hajthatnak végre az alábbiak közül:

- A. A kártyán látható létesítmény megépítése
- B. A csoda egy szintjének megépítése
- C. A kártya eladása

**Megjegyzés:** A legelső játék során javasoljuk, hogy kövessétek végig egyesével, egymás után a játékosok akcióit, hogy jobban megismerjétek a játékot.

### A. A kártyán látható létesítmény megépítése

A kártyán látható létesítmény megépítéséhez a játékos kifizeti a kártya költségét, és képpel felfelé fordítva lerakja a lapot a csodatáblája fölé (lásd az *Építkezés a 7 Csodában* című részt a 6–7. oldalon). A megépített létesítmény a játékos városában marad a játék végéig.

**Fontos:** Egy játékos sosem építhet két egyforma létesítményt, vagyis a városában nem lehet két olyan kártya, amelyeknek a neve megegyezik.

## KÁRTYALEHELYEZÉS A VÁROSBAN

Úgy tegyétek egymásra az azonos színű kártyákat, hogy a hatásuk látható maradjon, és az erőforrásokat a kezdő erőforrások fölé tegyétek. (Lásd a példát a 8. oldalon.)

### B. A csoda egy szintjének megépítése

A csoda egy szintjének megépítéséhez a játékos **csak** a csodatábláján ennél a szintnél látható költséget fizeti meg (lásd az *Építkezés a 7 Csodában* című részt a 6–7. oldalon). A játékos a kártyáját képpel lefelé fordítva a csodatáblája alá csúsztatja úgy, hogy azt félig eltakarja a csoda éppen épülő szintje. Ennek a szintnek a hatását megkapja a játékos.



**Megjegyzés:** Bármelyik kártya felhasználható a csoda egy szintjének megépítésére, és ez a kártya nem használható másra, mint hogy aktiválja ennek a szintnek a hatását.

A csoda szintjei a játék **bármelyik időpontjában** megépíthetők. Más szóval, a játékos a csodája első szintjét megépítheti az I., II. vagy akár III. korban is. Fontos viszont, hogy a csodája szintjeit **balról jobbra, sorban kell megépítenie** (az 1. szintet a 2. előtt, aztán a 2. szintet a 3. előtt).

**Megjegyzés:** A csoda szintjeinek megépítése **nem kötelező**.

### C. A kártya eladása

Hogy érmékhez jusson, a játékos eladhatja a kártyáját. Ez esetben a lapot képpel lefelé fordítva eldobja az asztal közepén kialakuló **dobópakliba**, és elvesz **3 értékben** érmét a kincskészletből, amit a saját kincstárába tesz.

### 3. A KÉZBEN MARADT LAPOK TOVÁBBADÁSA

Amint minden játékos befejezte az akcióját, minden játékos kézbe veszi a ki nem választott lapjait, és átadja a bal oldali szomszédjának (az I. és III. korban) vagy a jobb oldali szomszédjának (a II. korban). A **továbbadás iránya** látható a korkártyák hátoldalán.

A játékos tehát a szomszédjától kap lapokat. Ezek a kártyák alkotják a kezét a következő körben. Minden körben eggyel kevesebb kártyát kapnak a játékosok, az utolsó körig, amikor végül már csak kettő kerül a kezükbe.


### A HATODIK ÉS EGYBEN UTOLSÓ KÖR

Minden kor hatodik és egyben utolsó körének elején a játékosok a szomszédjuktól 2 kártyát kapnak. Minden játékos kiválaszt 1 kártyát, és a másikat eldobja képpel lefelé fordítva középre, a dobópakliba. Az eldobott lapért nem kapnak értelmet. A hatodik és egyben utolsó kártyájukat az előző köröknek megfelelően játsszák ki a játékosok.

Ezt követi a konfliktusok lejátszása.

## A KONFLIKTUSOK LEJÁTSZÁSA

Minden kor a konfliktusok lejátszásával ér véget.

Adjátok össze a pajzsok  számát az általatok megépített kártyákon és csodaszinteken (ha azokon van ilyen), hogy mindenki meghatározza a **katonai erejét**. Ezt követően minden játékos összehasonlítja a katonai erejét mindkét szomszédjával.

**Mindkettő** szomszéd esetén:

- Ha a két játékos katonai ereje **azonos**, egyikük sem kap jelzót.
- Akinek a katonai ereje **alacsonyabb**, egy katonai vereségjelzőt kap.
- Akinek a katonai ereje **magasabb**, az adott korhoz tartozó katonai győzelemjelzőt kap.



Vereség



I. kor



II. kor



III. kor

A konfliktusok lejátszása után a kor véget ér, és a következő korral folytatódik a játék. A III. kor konfliktusainak lejátszása után a játék vége következik (8. oldal).

*Példa:* A II. kor végén a játékos katonai ereje 4. A tőle balra ülő játékos katonai ereje 5, a jobb oldalié 2. A bal oldali játékostól vereséget szenved, ezért kap egy katonai vereségjelzőt. A tőle jobbra ülő játékos viszont sikerül legyőznie, ezért elvesz egy II. kornak megfelelő győzelemjelzőt.

Bal oldali szomszéd



Katonai erő = 5

A játékos városa a II. korban



Katonai erő = 4

Jobb oldali szomszéd



Katonai erő = 2



Vereség



Győzelem

# ÉPÍTKEZÉS A 7 CSODÁBAN

A játékosoknak az egész játék során lehetőségük van **létesítmények** és a **csodáik szintjeinek** építésére. Ehhez ki kell fizetniük a vonatkozó építési költségeket, amelyek a kártyák költségeket jelölő részén, illetve a csodák szintjein láthatók.

**Emlékeztetőül:** *Egyazon játékos soha nem építhet két egyforma épületet, vagyis nem lehet kettő azonos nevű kártya a városában.*

A költségek különböző típusai:

- A. Ingyenes építés
- B. Érmeköltség
- C. Erőforrásköltség
- D. Ingyenes építés láncolatok segítségével

## A. INGYENES ÉPÍTÉS

Ha nincs feltüntetve költség a költségek helyén, a kártya ingyen van, és nincs szükség erőforrásokra vagy érmékre a megépítéséhez.



## C. ERŐFORRÁSKÖLTSÉG

Bizonyos kártyák és csodaszintek megépítéséhez egy vagy több erőforrásra van szükség. A játékos ehhez felhasználhatja a városában termelt erőforrásokat és/vagy vásárolhat erőforrásokat a szomszédjaitól.

**Fontos:** *Az építéshez használt erőforrások soha nem vesznek el; az egész játék során minden körben felhasználhatók.*



## A játékos városa által termelt erőforrások felhasználása

A játékos a városában látható erőforrás-szimbólumként egy erőforrást termel, ezek lehetnek a kezdő erőforrások a csodatáblán, szürke, barna és sárga kártyák és bizonyos csodaszintek által termelt erőforrások.

Minden erőforrás-szimbólum körönként egyszer használható.

**Példa:** *A játékos 2 követ, 1 ércet és 1 papiruszt termel. Meg tudja tehát építeni a Barakkot, mivel a városa megtermeli az 1 ércet; vagy meg tudja építeni a Scriptoriumot, hiszen a városa 1 papiruszt is termel. Az Őrtornyot azonban nem tudja megépíteni, mert agyagot nem termel a városa.*

## B. ÉRMEKÖLTSÉG

Bizonyos kártyák 1 érmébe kerülnek. A játékos befizet 1 érmét a kincstárából a kincskészletbe, amikor a kártyán látható létesítményt akarja megépíteni.



## Erőforrások vásárlása egy szomszédos városból

Ha a játékos városa nem termeli meg a kártya vagy csodaszint megépítéséhez szükséges erőforrásokat, ellenőrizheti a szomszédjai városait. Ha ezek megtermelik a szükséges erőforrásokat, akkor ezeket megvásárolhatja tőlük.

A játékos minden megvásárolt erőforrásért **2 érmét** fizet a tulajdonosnak. Ez a tulajdonos megtartja a kártyáját, és az éppen megvásárolt erőforrást továbbra is használhatja.

**Egy játékos** minden erőforrás-szimbólumot **körönként egyszer** vásárolhat meg. Az erőforrásokat ugyanabban a körben kell felhasználnia, amelyben megvásárolta.

A szomszédoktól vásárolható erőforrások a következők lehetnek:

- A kezdő erőforrás a csodatáblájukon;
- A **barna** kártyáikon található erőforrások;
- A **szürke** kártyáikon található erőforrások.

Nem lehetséges a **sárga** kártyáik vagy a csodáik **szintjei** által termelt erőforrások megvásárlása.

Ha a játékos szomszédjának olyan kártyája van, amely két lehetséges erőforrásból **szabadon választhatóan termeli az egyiket**, a játékos eldöntheti, melyiket vásárolja meg, **függetlenül attól, hogy mit választott a szomszédja**.

### Megjegyzések:

- Az erőforrások vásárlásához a játékos csak olyan érméket használhat fel, amelyek már a köre elején nála voltak. Olyan érméket nem használhat, amelyeket ugyanebben a körben más játékosoktól kapott.
- A játékos nem vásárolhat erőforrásokat olyan létesítményről, amit a szomszédja ugyanebben a körben épített meg.
- A játékos nem akadályozhatja meg, hogy a többiek erőforrásokat vásároljanak tőle.
- A játékos mindkét szomszédja megvásárolhatja ugyanazt az erőforrást a városából.

## D. INGYENES ÉPÍTÉS LÁNCOLATOK SEGÍTSÉGÉVEL

A II. kortól kezdve bizonyos kártyák **ingyenesen is megépíthetők**, amit egy **láncolatszimbólum** jelez. Ha a játékos korábban megépített egy olyan kártyát, amelyen jobbra, fent ugyanez a szimbólum látható, **ingyen** megépítheti ezt a kártyát.

*Példa:* Ha a játékos az I. körben megépítette a Színházat, a III. körben ingyen megépítheti a Kerteket, mert megtalálható rajta a vonatkozó láncolatszimbólum.



### Megjegyzések:

- Egy kártya megépíthető az erőforrásköltség megfizetésével is, ha nem látható megfelelő láncolatszimbólum a játékosnál.
- Bizonyos kártyák két láncolatot is lehetővé tesznek; ebben az esetben a kártya jobb felső sarkában két szimbólum látható.



# A JÁTÉK VÉGE

A játék a III. kor befejeztével ér véget, a konfliktusok lejátszása után. Ezt követi a győzelmi pontok összeszámolása a pontozólapon. A legtöbb pontot elérő játékos megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az győz, akinek a legtöbb kincse van a játék végén. Ha még mindig fennáll a döntetlen, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

## A GYŐZELMI PONTOK KISZÁMÍTÁSA

A pontozófüzet segítségével számoljátok össze a győzelmi pontokat.

### 1 Csodatábla

Adjátok össze a játékos csodájának megépített szintjeiért járó pontokat.

### 2 Kincs

1 győzelmi pont jár minden 3 érméért a játékos kincstárában.

### 3 Konfliktusok

A játékos összeadja a vereség- és győzelemjelzőin szereplő pontokat, hogy meghatározza a konfliktusok pontszámát (a végösszeg negatív szám is lehet).

### 4 Kék kártyák

A játékos összeadja a városában lévő kék kártyákon látható győzelmi pontokat.

### 5 Sárga kártyák

A játékos összeadja a városában lévő sárga kártyákért járó pontokat a kártyákon jelzett hatásoknak megfelelően (lásd a *Hatások leírása* lapot).

### 6 Zöld kártyák

A játékos összeszámolja a városában és a megépített csodaszintjein látható tudományos szimbólumokat. Ezek a szimbólumok két különböző módon adnak győzelmi pontokat, amelyeket azután össze kell adni.

- **Egyforma szimbólumok:** A játékos ellenőrzi, típusonként hány darab egyforma szimbóluma van, és az alábbi táblázat szerint kap érték pontot:

Egyforma szimbólumok	1	2	3	4	5	6
Győzelmi pontok	1	4	9	16	25	36

- **3 különböző szimbólumból álló készletek:** Minden 3 különböző tudományos szimbólumból álló készletért 7 győzelmi pont jár.

### 7 Lila kártyák

A játékos a városában lévő lila kártyákért járó pontokat is összeadja a kártyákon jelzett hatásoknak megfelelően (lásd a *Hatások leírása* lapot).

Név	Alex
1	10
2	3
3	6
4	9
5	2
6	21
7	4
Győzelmi pontok összesen	Σ 55

## KÉSZÍTŐK

Tervező: **Antoine Bauza** • Illusztrációk: **Miguel Coimbra**  
 Fejlesztés és kiadás: **Cedrick Caumont & Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombremos»  
 és a **Repos Production** csapata.  
 A készítők teljes névsora az interneten: [www.7wonders.net/credits](http://www.7wonders.net/credits)

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS RESERVED.  
 Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium  
 +32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)  
 A játék elemei kizárólag személyes és privát szórakozás céljára felhasználhatók.





## A HATÁSOK LEÍRÁSA



Játékba kerülésétől kezdve **körönként egyszer** a képen látható erőforrást termeli minden erőforrás-szimbólum a játékos városában.



Játékba kerülésétől kezdve **körönként egyszer** a képen látható erőforrások egyikét termeli a játékos döntésének megfelelően.



A játék végén a játékos megkapja a jelzett győzelmi pontokat.



Játékba kerülésétől kezdve a játékos katonai ereje a jelzett katonai szimbólumok (pajzsok) számával növekszik.



A játék végén a játékos megkapja a jelzett tudományos szimbólumot, és hozzáadja a **zöld** kártyái gyűjteményéhez.



A játék végén a játékos megkapja az általa választott egyik tudományos szimbólumot, és hozzáadja a **zöld** kártyái gyűjteményéhez.



A szimbólum játékba kerülésekor a játékos azonnal elvesz érméket a jelzett értékben a kincskészletből, és a saját kincstárába teszi.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos 2 helyett 1 érméért vásárolhat gyakori erőforrásokat (fa, kő, érc és agyag) a (nyilaknak megfelelően bal vagy jobb) szomszédjától.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos 2 helyett 1 érméért vásárolhat ritka erőforrásokat (üveg, textil, papirusz) a szomszédjaitól.



A szimbólum játékba kerülésekor a játékos azonnal elvesz érméket a jelzett értékben (a kincskészletből) minden egyes adott színű kártyáért, ami a saját **és** a szomszédos városokban található. Azok a kártyák is számítanak, amelyeket a játékos és a szomszédjai ebben a körben építettek.



A játék végén a játékos megkapja a jelzett számú győzelmi pontot minden egyes adott színű kártyáért, ami a szomszédos városokban található.



A játék végén 1 pont jár minden **barna**, **szürke** és **lila** kártyáért (beleértve ezt is) a játékos városában.



**A szimbólum játékba kerülésekor** a játékos azonnal elvesz érméket a jelzett értékben (a kincskészletből) minden egyes adott színű kártyáért, ami a saját városában található. Ezen felül **a játék végén** megkapja a jelzett számú győzelmi pontot minden egyes adott színű kártyáért, ami akkor a saját városában található.



**A szimbólum játékba kerülésekor** a játékos azonnal elvesz 1 érmét (a kincskészletből) minden egyes **sárga** kártyáért, ami a saját városában található (beleértve ezt a lapot is). Ezen felül **a játék végén** kap 1 győzelmi pontot minden egyes **sárga** kártyáért, ami akkor a saját városában található.



**A szimbólum játékba kerülésekor** a játékos azonnal elvesz 3 érmét (a kincskészletből) a csodája minden egyes megépített szintjéért. Ezen felül **a játék végén** kap 1 győzelmi pontot a csodája minden megépített szintjéért.



A játék végén a játékos 1 győzelmi pontot kap minden csoda minden szintjéért, ami a saját **és** a szomszédok városaiban megépült.



A játék végén a játékos 7 győzelmi pontot kap, de **csak akkor**, ha a csodája **minden** szintje megépült.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos **kijátszhatja minden kor utolsó karkártyáját is** a szokásos szabályok szerint, ahelyett, hogy eldobná. Ez egy hetedik körnek számít, amit **az után** hajt végre a játékos, hogy minden másik játékos már kijátszotta az utolsó kártyáját.



Annak a körnek a végén, amikor ez a szimbólum játékba kerül, a játékos a kezébe veszi a dobópaklit. Ezek közül kiválaszt egyet, és ingyen megépíti.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos **minden kártyaszínből a legelsőt ingyen építheti meg**.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos minden korban **az első karkártyáját ingyen építheti meg**.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos minden korban **az utolsó karkártyáját ingyen építheti meg**.

*Szükséged lenne egy hatás részletesebb magyarázatára?*

Nézz utána a GYIK-ban,  
[www.7wonders.net/faq](http://www.7wonders.net/faq)  
vagy olvasd be ezt a kódot:



# KÁRTYÁK LISTÁJA

I. kor

II. kor

III. kor

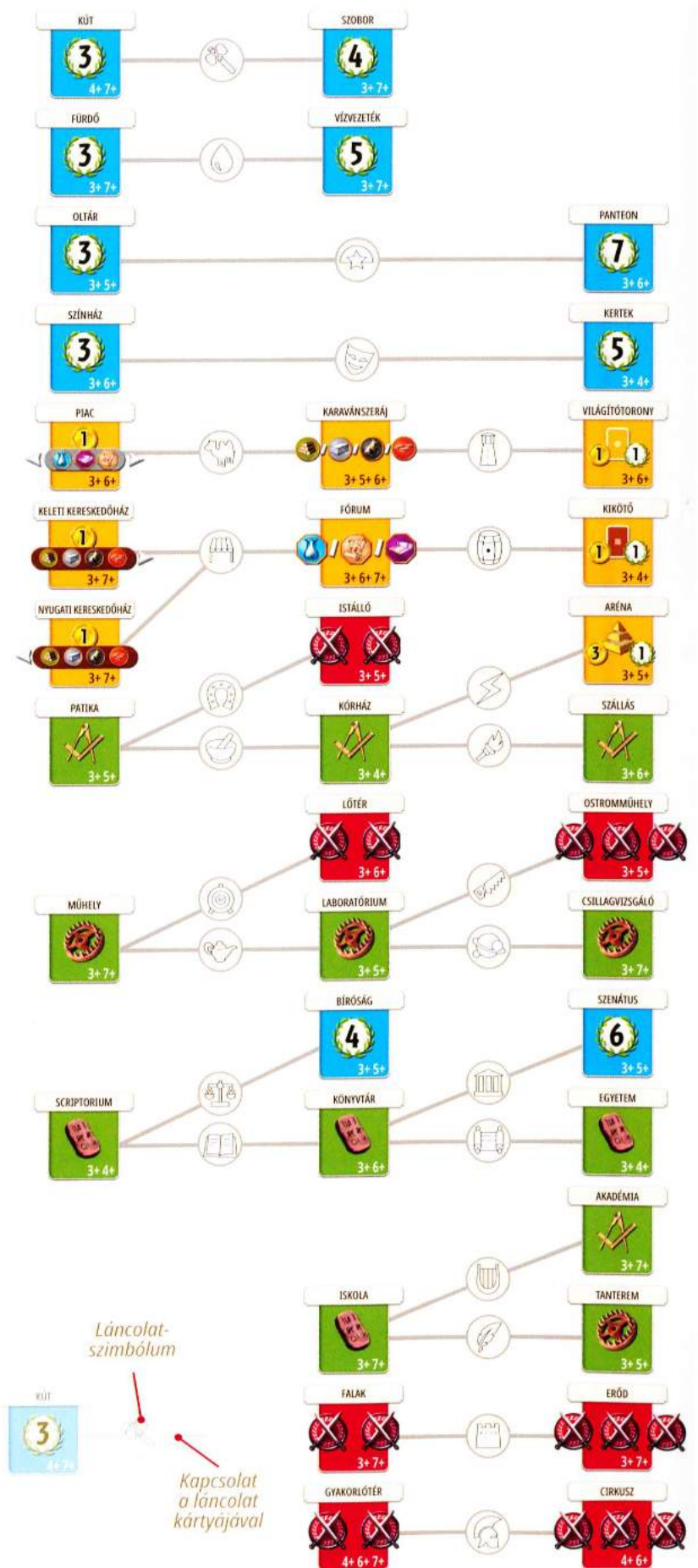



# LÁNCOLATOK LISTÁJA

I. kor

II. kor

III. kor



A kártya hatása  A kártya neve  
Minimum játékoszám

