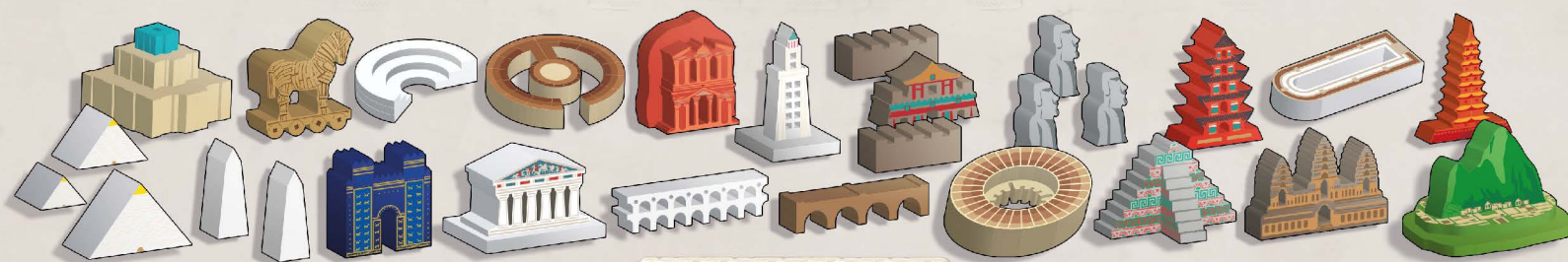


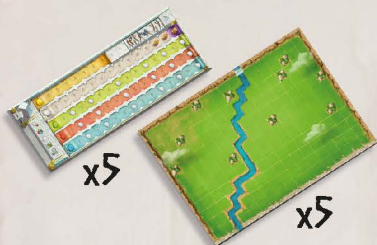
# A VILÁG CSODÁI

A legnagyobb vezetők az ókori világban vagyonaikat költötték arra, hogy megépítsék a valaha volt leggyönyörűbb várost. Most a te felelősséged, hogy bölcsen kiválaszd, melyik tekintélyes építmény és lélegzetelállító műemlék illik legjobban a településed látképébe. A megfelelő építményekkel több lakost vonzhatsz a városodba, ami a termelésre is hatással lesz. Tartsd szemmel a vetélytársaidat is, hisz könnyen lehet, hogy ugyanarra az építményre fáj a foguk, mint neked. A játék végén az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van, ezzel megszerezve az ókor legnagyobb városszépítője címét!

## TARTOZÉKOK



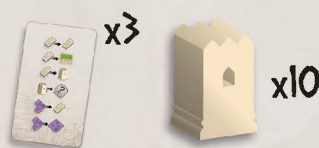
21 fa műemlék



5 térképtábla  
5 nyersanyag tábla



1 főtábla  
2 bővítőlapka



3 játékossegédlet  
10 fatorony



25 fa  
nyersanyagjelölő



5 játékosjelölő  
2 sorrendjelölő talapzat



21 műemlékkártya



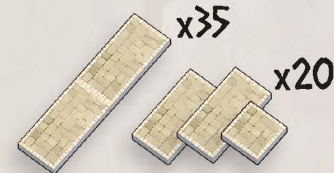
15 célkártya



14 kártya az egyszemélyes  
játékváltozathoz



80 épületlapka  
5 hitellapka



35 hosszú útlapka  
20 készlet rövid útlapka

## KÉSZÍTŐK

JÁTÉKTERVEZŐ ÉS MŰVÉSZETI VEZETŐ: Zé Mendes

FEJLESZTŐ: Diego Bianchini és Michael Alves

GYÁRTÓ ÉS FORGALMAZÓ: Meeple BR

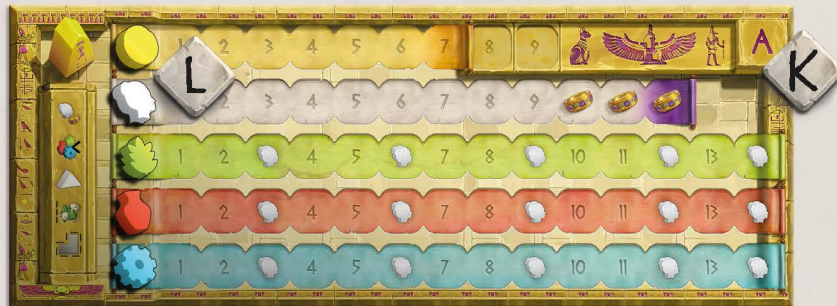
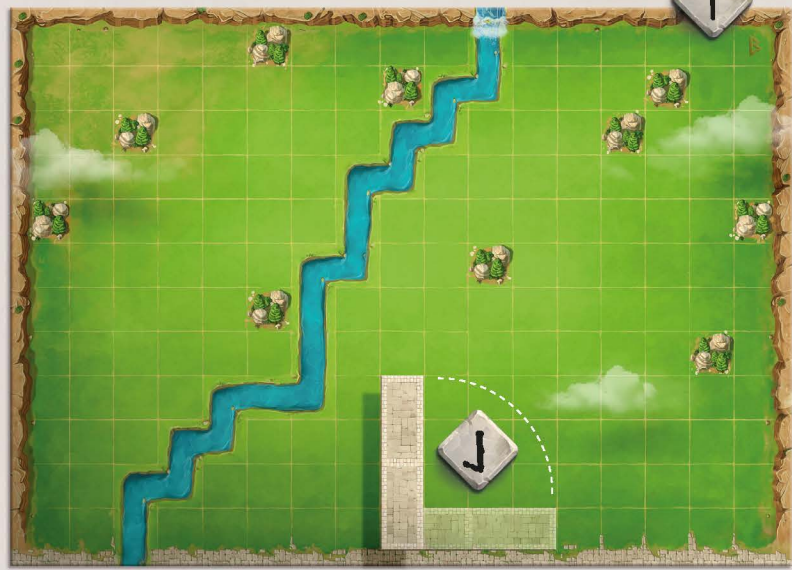
GRAFIKUS: Mundus

ILLUSZTRÁTOR: Tom Ventre, Roy Wijnen és Odysseas Stamoglou

FORDÍTÓ: Bors Dániel

KÖSZÖNET A TESZTELŐKNEK: Isabela Ferreira, Thiago Leite, Jordy Adan, Rennan Gonçalves, Túlio Barros, Francys Johns és Weverséson „Nego”, Clóvis Corrêa, Ricardo „Jauuuu” Magana, Eduardo Carvalho, Dalton Leonardo és Duque BG, Raphael Riveiro és Vitor Rondó (Dinastia Geek), Iago Piffero, Eduardo Felipe (Jogada Histórica), Jonathan Carletti (Green House BG), Uwe Rummel, Abidjan Corrêa, Ikaro Souza, Hércules Lourenço, Daniel Caixeta, Aristides da Costa Júnior, Marcius Fabiani, Pedro Pires, Thiago Manzo, Alexandre és Monike Teles, Marcio Zerwes, Daniel Torres, Carol Mika, Roberto Ritter, Guilherme Portugal, Danielle Burghi, Abidjan Corrêa, Vitor Rondó, Baraky, Isabela Faccio, Amanda P. Campos, Fernanda Guimarães, Paulo Rezende (Bofa na Mesa), Gabriel Nascimento, Leno Schemidt, Felipe Fachini, André Guimarães, Gabriel Eberhardt, Breno Caldeira, Neide és Ester és Luiza Souza.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI:



4 JÁTÉKOS ESETÉN



5 JÁTÉKOS ESETÉN

**A.** Tedd a **főtáblát** az asztal közepére, és amennyiben szükséges, tegyél hozzá **bővítőlapkát** a játékosok számának megfelelően:

**1-3 játékos esetén** csak a főtáblát és az ehhez tartozó épületlapkákat használd.

**4 játékos esetén** használd a négyszemélyes bővítőlapkát és a hozzá tartozó épületlapkákat.

**5 játékos esetén** a négyszemélyes és az ötszemélyes bővítőlapkát és a hozzájuk tartozó épületlapkákat is tedd a főtábla mellé.

**B.** Válogasd szét a formájuk alapján az **épületlapkákat**, keverd meg ezeket, majd alkoss belőlük egy-egy képpel lefelé fordított kupacot, és tedd azokat a nekik megfelelő helyre a táblán. Mindegyik kupacból fordíts fel egyet, majd tedd ezeket a tábla alá.

**C.** Helyezd a **két sorrendjelölő talapzatot** a főtáblára.

**D.** Minden játékos válasszon magának színt. Ezután véletlenszerű sorrendben tedd fel a **játékosjelölőket** a főtábla sorrendsávjára.

**E.** Helyezd a **hosszú útlapkákat** és a **rövid útlapkák készleteit** a felfedett épületlapkák alá a játékoszámnak megfelelően:

**1-2 játékos esetén** 1 hosszú útlapka és 1 készlet rövid útlapka;

**3 játékos esetén** 2 hosszú útlapka és 1 készlet rövid útlapka;

**4 játékos esetén** 2 hosszú útlapka és 2 készlet rövid útlapka;

**5 játékos esetén** 3 hosszú útlapka és 2 készlet rövid útlapka.

*Megjegyzés:* Egy készlet rövid útlapka mindig két 2x1-es és egy 1x1-es lapkából áll. A fennmaradó lapkákat egyelőre tedd félre.

**F.** Tegyél **1 tornyot** a kezdő útlapkák mellé, a többi tornyot egyelőre tedd félre.

**G.** Keverd meg a **műemlékkártyákat**, majd fedd fel a felső 3 kártyát, és tedd a kártyákra a hozzájuk tartozó műemlékeket. A többi műemlékkártyát egyelőre tedd félre képpel lefelé (a fa műemlékekkel együtt).

**H.** A **hitellapkákat** tedd egy kupacba a főtábla mellé.

**I.** Adj minden játékosnak **1 térképtáblát**. A térképtáblák A oldalán egy tó, a B oldalán pedig minden táblán más folyó található. Minden játékos a tábla ugyanazon oldalát használja.

**J.** Adj minden játékosnak **1 hosszú útlapkát**. Ezt a lapkát az első körben minden játékosnak fel kell helyeznie a térképtáblájára – ingyen – a többi megvásárolt elemmel együtt.

*Megjegyzés:* Az első útlapkát úgy kell elhelyezni, hogy az érintkezzen a térképtábla alján található járdával.

**K.** Adj minden játékosnak **1 nyersanyag táblát** a saját színében. A nyersanyag tábláknak is van A és B oldala. Minden játékos a nyersanyag tábla ugyanazon oldalát használja.

**L.** Adj minden játékosnak **1 arany-, 1 népesség- és 3 nyersanyagjelölőt**. Ezeket tegye mindenki a nyersanyag tábláján jelzett kezdő helyekre (0).

# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS FORDULÓK

A játékosok minden fordulóban 7 aranyat kapnak, hogy abból felépítsék a városukat. **A körében minden játékos 1 akciót hajt végre:** vásárol egy elemet, majd lehelyezi azt a saját térképére, hogy ezzel győzelmi pontokat szerezzen a játék végén (lásd A játék vége és pontozás az 5. oldalon).

Ha egy játékos elköltötte az összes aranyát (általában több kör alatt), az aktuális forduló hátralévő részéből ez a játékos kimarad. Ha minden játékos elköltötte az összes aranyát, a forduló véget ér, és egy új kezdődik. Hajtsd végre az alábbi lépéseket, hogy **előkészítsd a táblát az új fordulóhoz:**

- 1) Az előző fordulóban meg nem vásárolt **épületlapkákat** távolítsd el;
- 2) Fedj fel új **épületlapkákat** mindegyik kupacból a főtábla alá;
- 3) Pótold a megvásárolt **útlapkákat** a játékoszámnak megfelelően;
- 4) Pótold a **tornyot**, ha megvásárolta valaki;
- 5) Állítsd be az új **játékosrendet** a következő oldalon látható szabályok alapján, és tedd vissza a **sorrendjelölő talapzatokat**, ha valaki megvásárolta azokat;
- 6) A játékosok tegyék az **aranyjelölőjüket** a (0) mezőre a nyersanyag táblán. A népesség és a nyersanyagjelölők a helyükön maradnak.

A játék kétféleképpen **érhet véget:** a 10. forduló végén (ekkor már nem marad felfedhető épületlapka) VAGY ha egy forduló végén bármelyik játékos jelölője a népességsáv utolsó (lila) mezőjén van. **A játék végén a következők alapján lehet győzelmi pontokat szerezni:** népesség, műemlékek, legalacsonyabb termelés, természeti erőforrások és kerületek (teljesen körülvett épületek a térképen). A legtöbb pontot szerző játékos lesz a játék győztese.

## AKKIÓK

A körükben a játékosok az akciójuk végrehajtásakor az alábbi lehetőségek közül választanak egyet:

- > **1 hosszú útlapka** megvásárlása – 1 arany;
- > **1 készlet rövid útlapka** megvásárlása – 1 arany;
- > **1 épületlapka** megvásárlása – a költsége az adott kupactól függ;
- > **A torony** megvásárlása – 2 arany;
- > **A kezdő- vagy a másodikjátékos-talapzat** megvásárlása – 1 arany;
- > **1 műemlék vásárlása** – a játékos összes megmaradt aranya.

**Megjegyzés:** A műemlékek kivételével a megvásárolható elemek nem frissülnek az új fordulóig.

Ezenkívül a játékosoknak lehetőségük van hitelt felvenni, vagy azt kiegyenlíteni a körükben (lásd Hitel a 4. oldalon). Mindkét lehetőség ingyenes akció, így az adott körben a játékosnak ugyanúgy vásárolnia is kell az elérhető elemek közül (kivéve, ha az összes aranyát a hitel kiegyenlítésére költötte).

**Megjegyzés:** Ha egy játékosnak még van aranya, de semmit nem tud megvásárolni az elérhető elemek közül, a forduló számára véget ér.

*Példa:*

*Az épületlapkák ebben a kupacban 3 aranyba kerülnek.*



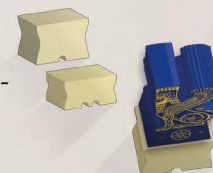
# JÁTÉKOSSORREND

Minden játékosnak van egy **jelölője** a játékossorrendsávon, amely megegyezik a nyersanyag táblája színével. Bár az első fordulóban a játékosrend véletlenszerű, azt ajánljuk, hogy a kevésbé gyakorlott játékosok kezdjék a játékot.

Fontos, hogy minden jelölő addig a helyén maradjon, amíg meg nem állapítjátok az új forduló játékosrendjét. Az új forduló elején kövesd az alábbi lépéseket az új játékosrend eldöntésére:

- 1) Azok a játékosok, akik megvásárolták a kezdő- és a másodikjátékos-talapzatot, elfoglalják ezeket a helyeket a játékossorrendsávon.
- 2) A megmaradt játékosok a népességsávon lévő jelölőik alapján foglalják el az új helyüket a játékossorrendsávon, a legkisebb népességgel rendelkező játékostól (előrebb kerül) a legnagyobbig (hátrébb kerül).
  - a) Ha két vagy több játékosnak is ugyanazon a mezőn van a népességsávon a jelölője, akkor a megépített műemlékek alapján dől el a sorrend. Aki kevesebbet épített, előrebb, aki többet, hátrébb kerül a játékosrendben.
  - b) Ha még mindig egyenlőség állna fent két vagy több játékos között, akkor megtartják az előző fordulóban elfoglalt helyüket (egymáshoz viszonyítva).

Amikor egy játékos megvásárolja az egyik sorrendjelölő talapzatot, azt azonnal tegye a játékosjelölője alá, hogy mindenki lássa, kihez tartozik.



**Tipp:** Ha egy játékos már nem vesz részt az aktuális fordulóban, a jelölőjét tegyék a játékossorrendsáv mellé; így könnyebb számotartani, ki lesz a soron következő játékos.

**Példa:**

A köre során a sárga játékos megvásárolta a kezdőjátékos-talapzatot, amelyet a jelölője alá helyezett. Mivel elköltötte az összes aranyát, a játékossorrendsáv mellé teszi a jelölőjét, ezzel jelezve, hogy már nem vesz részt az aktuális fordulóban. Ezután a zöld játékos a megmaradt aranyát egy műemlék felépítésére költi, így ő is a játékossorrendsáv mellé helyezi a jelölőjét.



**A játékosrend megállapítása a következő fordulóra:**

- > Mivel a sárga játékos megvásárolta a kezdőjátékos-talapzatjelölőt, ő kerül az első helyre.
- > A fehér és a piros játékosnak is a legalacsonyabb helyen van a jelölője a népességsávon. Mivel a fehér játékosnak kevesebb műemléke van, mint a pirosnak, ő kerül előrebb.
- > A kék és a zöld játékosnak a jelölője ugyanazon a helyen van a népességsávon, és a megépített műemlékeik száma is megegyezik, így megtartják a korábban (egymáshoz képest) elfoglalt helyüket.



## ELEMÉK LEHELVEZÉSE A TÉRKÉPRE

Ha a térképtáblára való elemet vásárolsz, azt **fel kell helyezned egy még el nem foglalt helyre**, a következő szabályokat betartva:



Az **útlapkáknak** mindig szomszédosnak kell lenniük egy másik **útlapkával**, a térkép alján futó **járdával** vagy egy **torony**-nyal. Az egy készlethez tartozó rövid útlapkáknak nem kell egymással szomszédosnak lenniük.



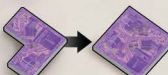
A hosszú útlapkákat **vízmezőre** is lehet tenni, de a lapka **két végének földmezőn kell lennie**. Ilyenkor fordítsátok az útlapkát a híd oldalára. A hídra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az útlapkákra.



A **tornyot** mindig földmezőre kell tenni, egy már korábban felhelyezett elemmel **szomszédosan**.



Az **épületlapkáknak** szomszédosnak kell lenniük egy **útlapkával** vagy egy ugyanolyan **színű épületlapkával**. Az épületlapkát bárhogyan elforgathatod, de csak földmezőre teheted le.



Minden műemléknek egyedi lehelyezési szabálya van (lásd Műemlékek az 5. oldalon).

A **természeti erőforrások** földmezőnek minősülnek, és le lehet őket fedni elemekkel. Azonban, ha nem feded le ezeket, az extra pontokat jelenthet a játék végén.

**Tipp:** A játék ritmusának érdekében a soron következő játékos már azelőtt elkezdheti a körét, hogy az előző játékos lehelyezte volna a megvásárolt eleme(ke)t.

**Példa:**



Járda (a térkép alja)

A játékban ötféle épület van, és mindegyik típushoz tartozik egy szín és egy betű:  
B = könyvtár F = farm H = lakóépület,  
M = piac T = templom

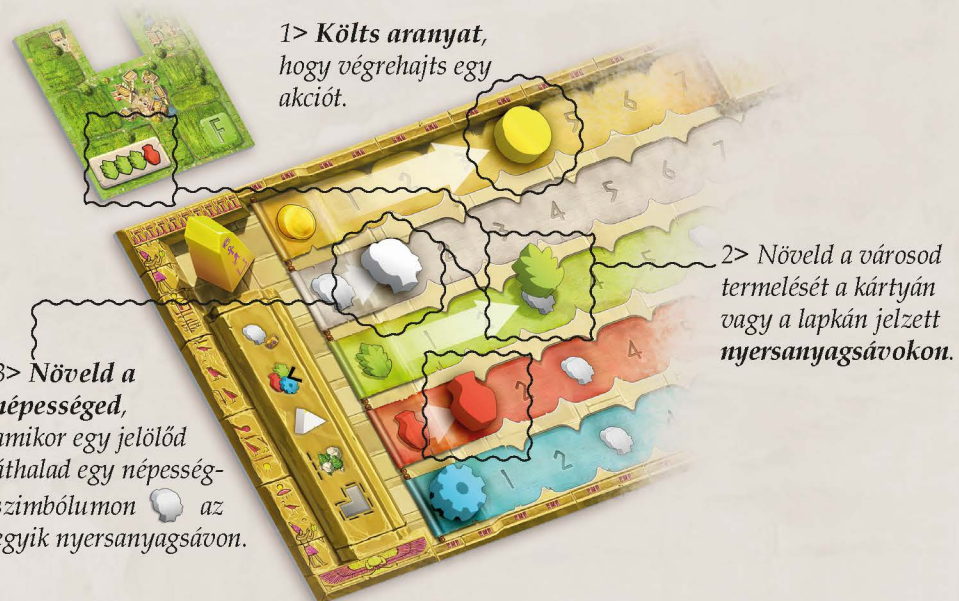


## NYERSANYAGOK SZÁMONTARTÁSA

A **játékosok aranyat költenek**, hogy elemeket vásároljanak a saját körükben. Minden játékosnak mozgatnia kell a jelölőjét az aransávon a forduló során, amíg az el nem éri a maximum elkölthető 7 aranyat (vagy 9-et, lásd Hitel). Amikor ez megtörténik, a játékos köre véget ér, és nem vesz részt tovább az aktuális fordulóban.

Amikor egy épületet vagy műemléket vásárolsz, az azonnal **növeli a városod termelését**. Az elemen vagy a kártyán látható minden nyersanyagszimbólum után mozgasd **előre egyet** a hozzá tartozó nyersanyagsávon **a jelölőt**. Három típusú nyersanyag van a játékban: étel, kerámia és szerszám.

Amikor az egyik **jelölőd** megáll vagy áthalad egy **népességszimbólumon**, mozgasd eggyel előrébb a **népességsávon lévő jelölőd** – ahogy nő a termelés, úgy nő a népesség is. Ha bárkinek a városa eléri a befogadóképessége csúcsát (az utolsó mezőt a népességsávon), az adott forduló végén a játék véget ér.



1> **Költs aranyat**, hogy végrehajts egy akciót.

2> **Növedd a városod termelését** a kártyán vagy a lapkán jelzett nyersanyagsávokon.

3> **Növedd a népességed**, amikor egy jelölőd áthalad egy népességszimbólumon az egyik nyersanyagsávon.

## HITEL

Mielőtt elköltenéd az összes aranyad egy fordulóban, lehetőség van felvenni hitelt. **Ez egy ingyenes akció** (a fő akciódon felül a körödben), amivel két aranyat szerzel az adott fordulóra: így 7-ről **9-re növeli** az elkölthető arany mennyiségét. A hitelt 3 arany befizetésével tudod egy későbbi forduló során kiegyenlíteni. A hitel kiegyenlítése is ingyenes akció, így ha utána marad elkölthető aranyad, végre kell hajtandó a vásárlás akciódát. Amennyiben **a játék végéig nem tudod kiegyenlíteni a hitelt, vonj le 2-t a megszerzett győzelmi pontjaidból**.

Amikor hitelt veszel fel, a hitellapkát képpel lefelé tedd magad elé; a hitel kiegyenlítésekor a lapkát a főtábla mellé képpel felfelé tedd vissza.

**Megjegyzés:** Egy játékos **egyszerre csak egy hitelt vehet fel**; ahhoz, hogy újra felvehessen hitelt, előbb ki kell egyenlítenie a már meglévő hitelét.



# MŰEMLEKEK



Amíg van elég műemlékkártya a pakliban, mindig legyen **3 kártya képpel felfelé** a főtábla mellett. Amikor egy műemléket vásárolsz, vedd magadhoz a kártyát és az ahhoz tartozó eleme(ke)t; majd fordíts fel egy új kártyát a régi helyére, és tedd rá a hozzá tartozó eleme(ke)t. Egy műemlék megvásárlásához **teljesítened kell az összes lehelyezési követelményt**, ami a kártyáján szerepel, illetve **el kell költened a fordulóban megmaradt összes aranyad**. Ez azt jelenti, hogy ha műemléket vásárolsz, a forduló számodra véget ér.



A műemlékkártyák három részre vannak osztva:  
**A.** Nyersanyagok, népesség és/vagy győzelmi pont, amiket a megépítéséért kapsz.  
**B.** Lehelyezési követelmények: milyen mezőkre és hogyan helyezhető le a műemlék.  
**C.** Lehelyezési követelmények: milyen épületekkel kell szomszédosnak lennie a műemléknek. Minden itt jelzett épületnek érintkeznie kell legalább a műemlék egyik oldalával.

## Példa:

A műemlék által lefedett mezők legalább egyike vízmező, van mellette könyvtár, és érintkezik egy útlapkával. *Megjegyzés: ez a műemlék épülhetett volna csak vízmezőkre is.*

Amikor egy műemlék több elemből áll, bármelyiket felhasználhatod, hogy teljesítsd a szomszédsági követelményeket.

A több részből álló műemlékek elemeit a játékosok tetszés szerint helyezhetik le, de azokat egymással szomszédos mezőkre kell tenni...

...kivéve, ha a műemlék lehelyezési követelményei közé tartozik, hogy egy üres mezőnek vagy valamilyen elemnek kell lennie az épületek között.

Néhány műemléket **vízmezőre lehet (vagy kell) helyezni**, de mindig ellenőrizd, hogy **földmezőn** kell-e kezdődnie és végződnie az épületnek. Az Akvadukt esetében az is követelmény, hogy vízmezővel szomszédos legyen.

Járda

Földmező

B F H M T Épülettípus

Vízmező

Természeti erőforrás

Föld- vagy vízmező

Szomszédosság

Vízzel szomszédos

Bármilyen elem vagy mező

# A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Ha bármelyik játékos jelölője eléri a **népességsávon az utolsó mezőt**, az aktuális forduló végén a játék véget ér. Máskülönben a **tizedik forduló végén** ér véget a játék, mivel már nem marad megvásárolható épületlapka. Ilyenkor fordítsátok meg a főtáblát, és az itt található pontozósáv segítségével mindenki számolja össze a győzelmi pontjait:



**1. Népesség:** 1 győzelmi pontot kapsz minden gyűrű után, amit elértél a jelölőddel a népességsávon.



**2. Legalacsonyabb termelés:** Győzelmi pontot kapsz az alapján, hogy a termelésásvokon hol van a leghátrább álló jelölőd. Példa: Ha a jelölőd az étel-, kerámia- és szerszámsávkokon a 8., 9. és a 11. helyen állnak, akkor 8 győzelmi pontot kapsz.



**3. Műemlékek:** 1 győzelmi pontot kapsz minden gyűrű után, ami a műemlékkártyáidon látható.



**4. Természeti erőforrások:** 1 győzelmi pontot kapsz minden le nem fedett természeti erőforrás után, ami szomszédos legalább egy felhelyezett elemmel.



**5. Kerületek:** 1 győzelmi pontot kapsz minden olyan épület után, ami teljesen körbe van véve. Minden oldalának szomszédosnak kell lennie másik épületlapkával, útlapkával, toronnyal, műemlékkel, természeti erőforrással, vízmezővel, járdával vagy a térkép szélével.

**6. Hitel:** 2 győzelmi pontot veszítesz, ha a játék végén van nálad hitellapka.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz! Döntetlen esetén az a győztes, aki több műemléket épített fel.



A nyersanyag-tábla bal oldalán található egy összegzés a játék végi pontozásról.

Minden olyan **természeti erőforrás**, ami szomszédos egy felhelyezett elemmel, 1 pontot ér.

**Kerületek:** A földmezőn kívül bármivel körbe veheted az épületlapkáidat. Minden kerület 1 pontot ér.



A főtábla másik oldala

## HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZAT



A haladó játékváltozathoz vegyétek elő a **célkártyákat**. A játék előkészítésekor keverjétek meg a paklit, majd tegyetek képpel felfelé három célkártyát a főtábla mellé. A megmaradt célkártyákat tegyétek vissza a dobozba.

A célkártyáknak két része van:

- A. Követelmények
- B. Jutalom a követelmények teljesítéséért

A győzelmi pontokat azok a játékosok kapják meg a játék végén, akik a legjobban teljesítik a célkártyákon meghatározott feltételeket. Ha két vagy több játékos is az első helyen végez, akkor adjátok össze az első és második helyért járó összes győzelmi pontot (gyűrűt), és egyenlően osszátok el ezeket a játékosok között (felfelé kerekítve). Ha két vagy több játékos végez a második helyen, akkor mindegyikük 1 győzelmi pontot kap.



1. Neked legyen a legnagyobb földmészől álló területed, amit körülvesznek a térképen elhelyezett elemek, természeti erőforrások és/vagy vízmezők. A térkép széle és a járda **nem számít** ebben a célban!

2. Neked legyen a leghosszabb úthálózatod (összekapcsolt mezők száma).

3. Neked legyen a legtöbb megépített műemléked.

4. Neked legyen a legtöbb épületlapkád, ami természeti erőforrással szomszédos.

5. Neked legyen a legtöbb épületlapkád, ami vízmezővel szomszédos.

6. Neked legyen a legtöbb épületlapkád a megadott típusból.

7. A te jelölőd legyen a legmagasabb értékű mezőn a megadott erőforrássávon.

8. Neked legyen a legtöbb szomszédos épületlapkád a megadott típusból.

9. Neked legyen a legtöbb térkép szélével szomszédos épületlapkád. A járda **nem számít** ebben a célban!

10. Legyen kerületed mind az öt típusú épületlapkából. (Ha több játékos teljesíti ezt a célt, oszd el a 4 győzelmi pontot egyenlően közöttük.)

= Bármilyen épületlapka

## EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT



Az egyszemélyes játékváltozatban szükséged lesz az **egyszemélyes kártyákra**, ezek fogják szimulálni az ellenfeled vásárlásait. Az előkészületek során keverd meg ezt a paklit, és tedd képpel lefelé az asztalra.

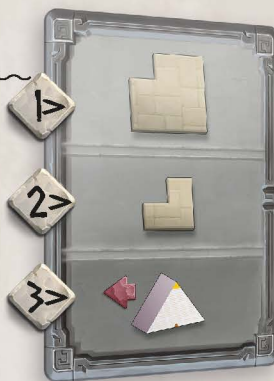
Készítsd elő a játékot, mintha ketten játszanátok (lásd A játék előkészületei a 2. oldalon) az alábbi fontos különbségekkel:

- > Mindig **2 műemlékkártya** legyen képpel felfelé (megvásárolható), nem pedig 3.
- > Először mindig az egyszemélyes kártyák közül húzol, és végrehajtod a rajta lévő utasításokat. Utána te kerülsz sorra, így a fordulosorrend beállításához nem lesz szükség a sorrendjelölőkre.

**Az ellenfeled körében fordíts fel 1 kártyát a paklijából.** Minden kártya több részre van osztva, és azokat a megvásárolható elemeket mutatja, amelyeket azonnal el kell dobni (ha a felső elem nem elérhető, akkor a középsőt, ha az sem, akkor az alsót kell eldobni). Amikor **a forduló számodra véget ér, akkor ér véget az ellenfél számára is**, és új forduló következik.

**Példakártyák:**

- 1 > Dobd el a kártya legfelső részén látható épületlapkát. 2 > Ha ez nem megvásárolható, dobod el a kártya középső részén látható épületlapkát. 3 > Ha ez az épületlapka sem elérhető, az ellenfeled megszerzi a bal oldali műemlékkártyát (a nyilak / mutatják, hogy melyik kártyát szerzi meg).



Ennek a kártyának a felső része egyszerre két elem eldobására utasít. Ha ezek közül egyiket sem tudod eldobni, akkor a kártya következő részét kell végrehajtanod.



Ha ezt a kártyád húzod fel, keverd meg az összes egyszemélyes kártyát (beleértve ezt is), majd húzz egy új kártyát az ellenfelednek.

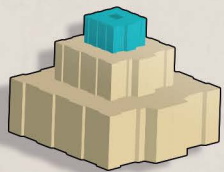


A játék végén a megszokott módon számold össze a győzelmi pontjaid. Az itt látható pontok alapján dönts el, hogy legyőzted-e az ellenfeled:

- > **Könnyű ellenfél:** add össze a 3 nyersanyagásvodon lévő jelölők értékét.
- > **Nehéz ellenfél:** Az előző összeghez még add hozzá az ellenfeled által megszerzett műemlékkártyákon lévő győzelmi pontokat.

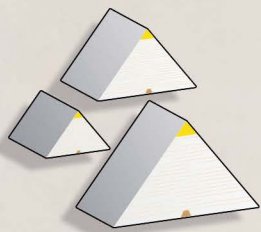
Ha több pontot értél el, mint az ellenfeled, akkor te győztél!

# EGY KIS TÖRTÉNELEM



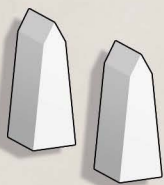
## Zikkurat

A zikkuratok teraszos piramis formájú templomok, amelyek rámpákkal rendelkeztek, és az ókori Mezopotámia népei építették őket. Építésük az i. e. III. évezredre nyúlik vissza; úgy hitték, ezek az istenek lakhelyei, mivel magasságuk miatt közelebb vannak a mennyhez. Néhány modern tudós úgy gondolja, hogy a bibliai Bábel tornya egy zikkurat volt.



## Gízai piramisok

Az egyiptomi Gíza-fennsíkon található épületegyüttes – amely valószínűleg az i. e. XXVI. században épült – a világ egyik legrégebbi építménye. A Khufu, Khafre és Menkauré piramisok a legjelentősebb épületek, amelyeket a három fáraó építtetett sírhelyüknek. Az ókori világ hét csodája közül ez az utolsó, amely sértetlenül fennmaradt.



## Obeliszkok

Az obeliszkok az ókori Egyiptomban jelentek meg i. e. 2000 körül; műemlékoszlopok, amelyeknek négy oldaluk talpazatuk és piramis alakú csúcsuk van. Eredetileg monolitikusak voltak (egy darab kőből készültek), és védelmet jelentettek a negatív energiák és a katasztrófákat okozó természeti jelenségek ellen.



## Trójai faló

A mítikus trójai háborúval azonosított trójai faló egy i. e. 1200 körül épült nagy faló volt, amelyet a görög hadsereg taktikai céllal készített, hogy elrejtse több tucat harcosát. A legenda szerint miután bevették Trója városába mint hadi trófeát, a benne rejtőző görög harcosok éjszaka előjöttek, és kitérték a város kapuit a hadseregük előtt.



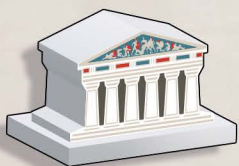
## Istár-kapu

II. Nabukodonozor babiloni király i. e. 575 körül építtette az azonos nevű istennő tiszteletére. Kék mázas téglákkal burkolták, és rendkívül gazdag művészi díszítéssel látták el. Ez a kapu az ókori világ eredeti hét csodája közé tartozott.



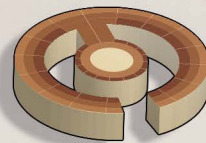
## Színház

Az első színház az ókori Görögországban épült i. e. 550 előtt. Kezdetben ideiglenes szabadtéri előadásokra használták, a színpadok fából készültek, hogy könnyen össze- és szétszerelhetők legyenek. Az ókori Rómában kezdtek állandó jellegűvé válni, téglából és habarcsból építve.



## A Parthenón

A Parthenón az V. században épült görög templom, amelyet a mitológiai Pallasz Athéné istennőnek szenteltek. A klasszikus görög építészeti ismertetőjegyének számító karcsúsodó oszlopokkal ellátott Parthenón ma is az egyik leggyönyörűbb kulturális műemléknek számít a világon.



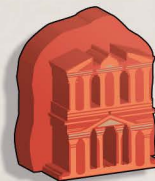
## Karthágó kikötője

A stratégiai helyen, Afrika partján fekvő, a mai Tunéziában található Karthágó volt az ókori Földközi-tenger legfontosabb kereskedelmi központja és korának egyik legvirágzóbb városa. A kikötő építése i. e. 300 körül kezdődött, a tengerészeti parancsnokság székhelyeként és kereskedelmi kikötőként szolgált (a kereskedelem volt a karthágóiak fő gazdasági tevékenysége). Kör alakú szerkezete lehetővé tette a nagy hajók behajtását vizsgálat és javítás céljából, mielőtt visszatértek volna a nyílt tengerre.



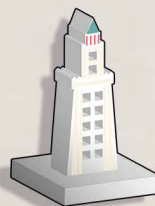
## Akvadukt

Az ókori időkben sok civilizáció használt vízvezetékeket, csatornákat, amelyek vizet szállítottak közösségi fürdők és szökőkutak számára. A római vízvezetékek i. e. 312-re nyúlnak vissza, és kiemelkedően tartósak voltak: még ma is találhatóak részben használatban lévő vízvezetékek.



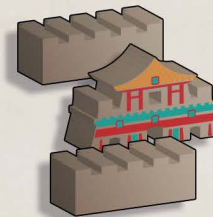
## Petra

Petra városa a mai Jordániában található, és már az i. e. V. században megépítették. Egyidejűleg erőd és kereskedelmi központ is volt, híres fejlett vízvezetékrendszeréről, és arról, hogy közvetlenül a kősziklából vájták ki. Petra rendelkezik számos műemlékkel, színházzal, múzeumokkal, templomokkal, sziklába épített sírhelyekkel és vallási áldozatokhoz használt oltárokkal. Világörökségi helyszín, 2007-ben az világ hét új csodája közé választották.



## Pharoszi világítótorony

Az i. e. 280 és 247 között emelt alexandriai világítótorony az ókori világ hét csodája közé tartozott. A navigátorok referenciapontja volt több mint 100 méteres magasságával; hosszú ideig az egyik legmagasabb ember által épített építmény volt a világon. Négyzetes alap, nyolcszögletes középső szakasz és hengeres csúcs jellemzi, amelyben éjszaka gyújtottak lángot. A műemléket Poszeidón szobra koronázta, aki a görög mitológiában a tenger istene volt (és ironikus módon a földrengéseké, amelyek végül a szobor pusztulásához vezettek).



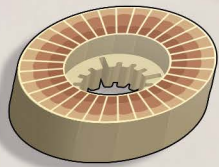
## Kínai nagy fal

A kínai nagy fal a világ hét új csodájának egyike, és Kína egyik legfontosabb turisztikai látványossága. A többnyire egybefüggő, 21 196km-es falat az i. e. V. században kezdték el építeni, és a későbbi dinasztiák a XVII. századig bővítették. Fő célja közé tartozott a határellenőrzés, a kereskedelem fejlődése és az ország védelme az invázióktól.



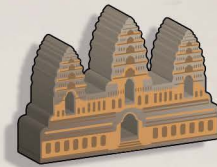
## Római híd

A rómaiak kőből és betonból ívelt hidakat építettek, ami mérnöki szempontból forradalmi volt az ókorban: ez az építési módszer a legtartósabbak közé tartozik a világon. Az első ilyen híd Rómában az i. e. II. században épült, és néhány még ma is használatban van.



### Colosseum

A Colosseum, amelyet i. e. 80-ban fejeztek be, egy ovális amfiteátrum, Róma egyik legismertebb műemléképülete. A Római Birodalom minden pompáját képviselve ez az építmény lehetővé tette, hogy akár 80 ezer ember gyűljön össze egy helyen, hogy látványosságokat, bemutatókat, gladiátormérkőzéseket, sőt keresztény vértanúk brutális kivégzését is nézze. A Colosseum ovális szerkezetének zsenialitása abban rejlett a jó látótávolságon és akusztikán felül, hogy mindössze három perc alatt ki lehetett üríteni.



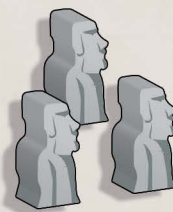
### Angkorvat

Az i. sz. IX. és XV. század között épült Angkor városa Kambodzsában a világ egyik legnagyobb régészeti kincsének számít. A 400 négyzetkilométeres, világörökségi területen található komplexum – mintegy félmillió lakossal – a Khmer Birodalom politikai és vallási központjaként épült, és magában foglalja az Angkorvat templomegyüttest és a királyi palotát.



### Hippodrom

A hippodromok olyan építmények voltak, amelyeket a görögök kifejezetten ló- és fogatversenyekre terveztek; utóbbi sportág nagy népszerűségnek örvendett az ókorban, és hagyománya egészen az i. e. VII. századig nyúlik vissza, amikor olimpiai versenyszám is volt. A versenyek részei voltak több görög és római vallási ünnepségnek, de egy hippodrom fő funkciója általában a szórakoztatás volt.



### Moai

A moai nevű monolit szobrok a Húsvét-szigeten található, amelyek Chile tulajdonában állnak, és a Csendes-óceán délkeleti részén találhatók. A kutatók becslése szerint körülbelül 900 hatalmas szobrot faragtak a sziget őslakosai, a rapanuik i. sz. 1250 és 1500 között. Azt tartják, hogy ezek a hatalmas műemlékek – amelyek közül a legnagyobb 10 méter magas és tufából, vulkáni hamuból álló kőzetből készült – vallási és társadalmi jelentőséggel bírtak, mivel szent és ünnepi helyekre állították őket.



### El Castillo / Chichén Itzá

A Chichén Itzával azonosított maja templom építése az i. sz. VI. században kezdődött. Négyzetes piramis alakjával a naptár része volt, jelölte a napfordulókat és napéjegyenlőségeket, a tetején található téglalap alakú rész pedig borzalmas rituális emberáldozatok helyszíne volt.



### Machu Picchu

Az új hét csoda közé sorolt Machu Picchut gyakran emlegetik az inkák elveszett városaként. Az i. sz. XV. század közepén épült a perui Andok magasan fekvő, szent földrajzi jellemzőkkel bíró területén. Valószínűleg vallási vagy királyi funkciója miatt választották ezt a helyszínt.



### Shitennō-ji templom

A Shitennō-ji templomot i. sz. 593-ban építtette Shōtoku herceg, és a Négy Mennyei Király Templomaként ismert; Japán első és legrégebbi buddhista templomának tartják. Tartalmaz egy arany pavilont, ötlépcsős pagodát és egy fedett folyosót három bejárati kapuval. A templom központi infrastruktúráját az évszázadok során többször elpusztították és újjáépítették; legutóbb 1963-ban állították helyre teljesen.



### Thien Mu Pagoda

Ez a buddhista templom i. sz. 1601-ben épült, és a régióban betöltött státuszát az építését övező helyi legendának köszönheti. Manapság a terület legfeltűnőbb építménye a nyolcszögletes, hét emeletes Phuoc Duyen Pagoda. 21 méteres magasságával ez a legmagasabb ilyen jellegű építmény Vietnámban, és Hue városának, az utolsó vietnámi dinasztia birodalmi fővárosának nem hivatalos szimbólumának számít.

Kövess minket a közösségi oldalainkon  
társasjátékos tartalmakért és kihívásokért:  
@meeplebr @brazilmundus @gem\_klub



Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu

info@gemker.hu

