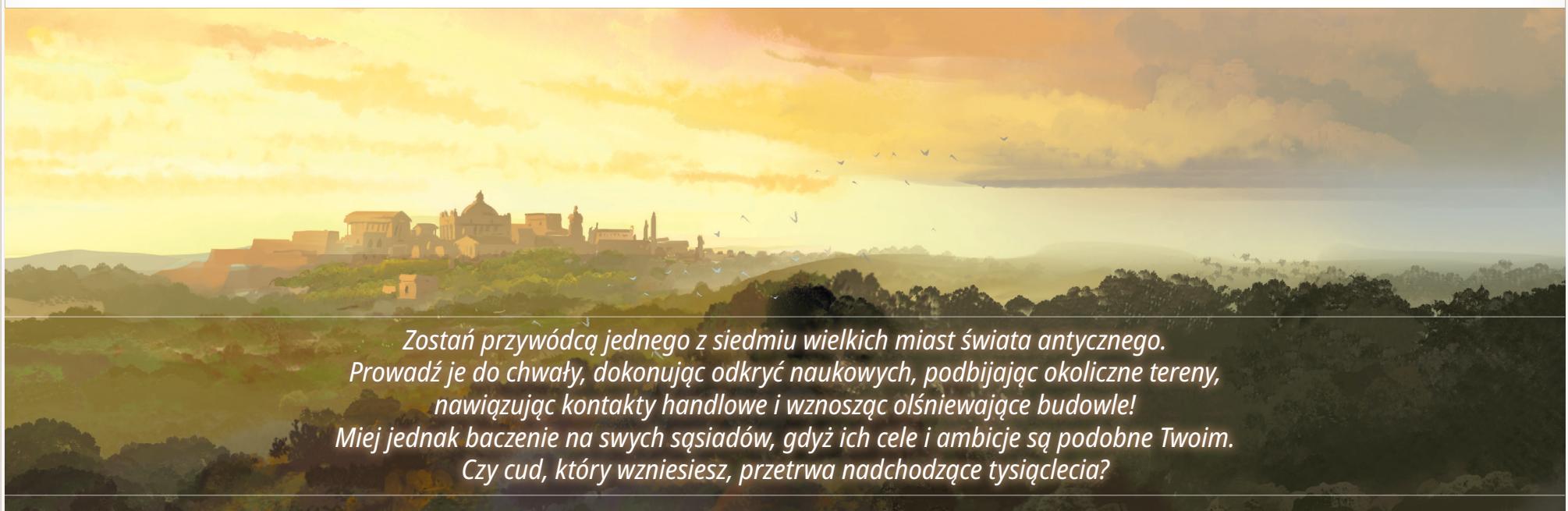


7 CUDÓW ŚWIATA

ANTOINE BAUZA TM

„Z powodu zaś wielkości miasta zwozi się tutaj towary z całej ziemi”. (Perykles)



*Zostań przywódcą jednego z siedmiu wielkich miast świata antycznego.
Prowadź je do chwały, dokonując odkryć naukowych, podbijając okoliczne tereny,
nawiązując kontakty handlowe i wznosząc olśniewające budowle!
Miej jednak baczenie na swych sąsiadów, gdyż ich cele i ambicje są podobne Twoim.
Czy cud, który wzniesiesz, przetrwa nadchodzące tysiąclecia?*

WPROWADZENIE

Rozgrywka toczy się przez 3 rundy zwane Epokami, w czasie których gracze równocześnie zagrywają karty, aby rozwijać swoje miasta.

Karty przedstawiają różne typy Budowli: produkujące Surowce i Dobra, a także cywilne, handlowe, militarne, naukowe i Gildie.

Na koniec każdej Epoki gracze porównują swoją siłę militarną z siłą sąsiadów. Po rozegraniu Epoki III każdy gracz sumuje swoje punkty pochodzące z miasta, wybudowanych Cudów, przewagi militarnej i skarbca. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

ZAWARTOŚĆ

- 7 plansz Cudów
- 148 kart Epok: 49 kart Epoki I, 49 kart Epoki II i 50 kart Epoki III
- 78 monet: 54 o wartości „1” i 24 o wartości „3”
- 48 żetonów Konfliktów: 24 żetony Porażki i 24 żetony Zwycięstwa (po 8 na Epopę)
- notes punktacji
- 3 arkusze z opisami efektów
- arkusz ze spisem kart i siatką powiązań
- instrukcja

ELEMENTY GRY

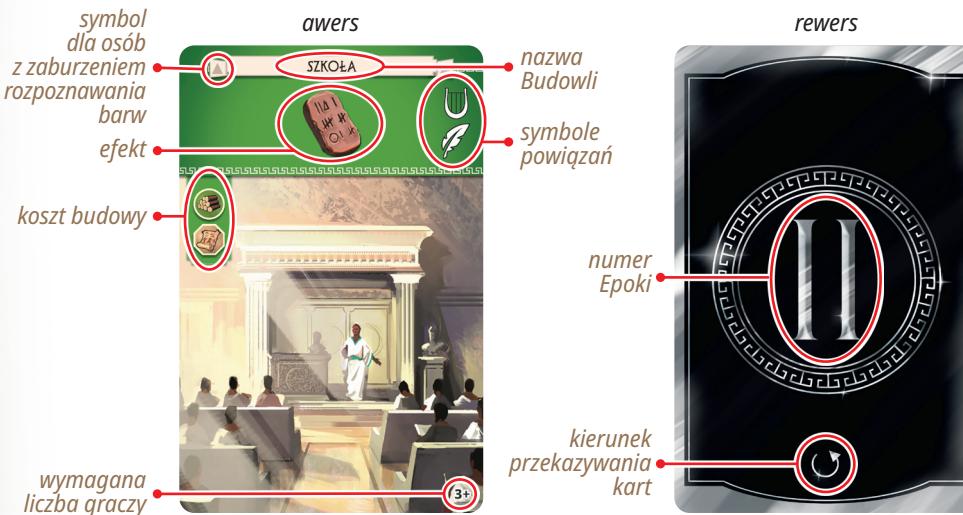
KARTY EPOK

Karty Epok przedstawiają Budowle, jakie gracz może wznieść w trakcie rozgrywki. (Dla uproszczenia słowo „Budowla” stosuje się do wszystkich kart, nawet tych, które nie przedstawiają żadnej konstrukcji). Na rewersie każdej karty Budowli znajduje się numer Epoki, do której należy dana karta (I, II albo III).

W grze występuje 7 rodzajów kart Budowli:

- **Brażowe** karty (Surowce): te Budowle produkują **powszechnie dostępne materiały**: glinę (potrawka), kamień (kostka), rudę (łupinę) i drewno (drzewo).
- **Szare** karty (Dobra): te Budowle produkują **trudno dostępne materiały**: szkło (szklanka), tkaninę (tkanina) i papirus (papirus).
- **Niebieskie** karty (Budowle cywilne): te Budowle są warte określona liczbę **punktów** (1).
- **Żółte** karty (Budowle handlowe): te Budowle zapewniają różne **korzyści materialne**.
- **Czerwone** karty (Budowle militarne): te Budowle zwiększą **siłę militarną** (koszty) gracza.
- **Zielone** karty (Budowle naukowe): te Budowle zapewniają **rozwój naukowy** w 3 dziedzinach: (medycyna), (chemia) i (astronomia).
- **Fioletowe** karty (Gildie): te Budowle pozwalają zdobyć **punkty** (1) za spełnienie określonych warunków.

Na awersie każdej karty Epoki znajdują się: koszt budowy, efekt działania, nazwa, symbol dla osób z zaburzeniem rozpoznawania barw, czasami 1 albo 2 symbole powiązań i oznaczenie wymaganej liczby graczy. Na rewersie znajdują się: numer Epoki i symbol kierunku przekazywania kart.



SYMBOLE DLA OSÓB Z ZABURZENIEM ROZPOZNAWANIA BARW

Aby osoby cierpiące na zaburzenia rozpoznawania barw mogły bez przeszkód grać w naszą grę, każdemu kolorowi kart odpowiada określony symbol.

■ brażowy ♦ szary □ niebieski ● żółty ✕ czerwony ▲ zielony ★ fioletowy

PLANSZE CUDÓW

Każda plansza przedstawia Cud, który gracz może wybudować w trakcie rozgrywki. Cuda mają stronę dzienną ☀ i nocną 🌙 obie pokazują 2, 3 albo 4 etapy budowy. Każdy etap ma koszt budowy i efekt działania.

Plansza Cudu zapewnia także materiał początkowy.



ŽETONY KONFLIKTÓW

Žetony Konfliktów odzwierciedlają militarne zwycięstwa i porażki gracza. W grze występują 4 rodzaje žetonów Konfliktów:

- žeton Porażki o wartości -1 punkt,
- žeton Zwycięstwa o wartości +1 punkt,
- žeton Zwycięstwa o wartości +3 punkty,
- žeton Zwycięstwa o wartości +5 punktów.



MONETY

Monety stanowią skarbiec gracza. W grze występują monety o wartościach „1” i „3”.

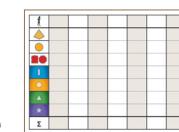
***Uwaga!** Zapis „x monet” oznacza sumę monet o wartości „x”. Polecenie „Weź x monet” należy rozumieć jako „Weź monety o łącznej wartości x”.*

ARKUSZE Z OPISAMI EFEKTÓW

Na arkuszach znajdują się objaśnienia dotyczące wszystkich symboli występujących w grze.

NOTES PUNKTACJI

Notesu używa się na koniec rozgrywki, aby podliczyć punkty zdobyte przez wszystkich graczy i ustalić zwycięzcę.



ARKUSZ ZE SPISEM KART I SIATKĄ POWIĄZAŃ

Na arkuszu znajdują się dodatkowe informacje dotyczące kart i siatki powiązań.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Przygotowanie kart Epok:

- Należy rozdzielić karty Epok na 3 talie: Epoka I, Epoka II i Epoka III.
- Z każdej talii wybiera się karty, na których oznaczenie liczby graczy wskazuje **wartość niższą lub równą** liczbie graczy biorących udział w rozgrywce. Pozostałe karty odkłada się do pudełka – nie będą używane w grze.
Przykład. W grze 5-osobowej wybiera się z każdej talii karty z oznaczeniami 3+, 4+ i 5+.
- Dodatkowo w przypadku talii Epoki III należy wziąć wszystkie **fioletowe** karty i losowo dobrać z nich tyle kart, ile graczy uczestniczy w rozgrywce + 2. Karty należy dodać do talii Epoki III, nie patrząc na ich treść. Pozostałe **fioletowe** karty odkłada się do pudełka – nie będą używane w grze.
Przykład. W rozgrywce 5-osobowej wybiera się 7 fioletowych kart (5 graczy + 2).
- Następnie należy osobno potasować talie kart każdej Epoki i położyć zakryte na środku stołu. Obok nich należy zostawić trochę miejsca na stos kart odrzuconych.

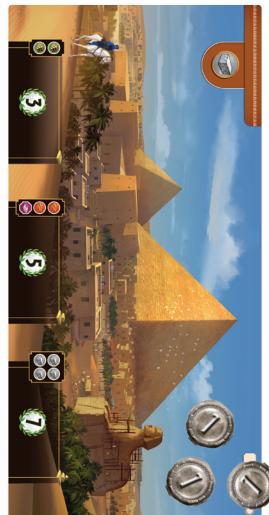


PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE GRY DLA 5 GRACZY

stos kart
odrzuconych



4 pula żetonów Konfliktów



sąsiad
po lewej

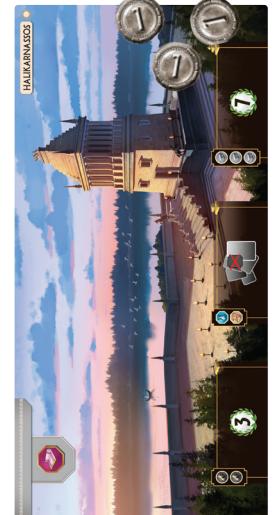
1 karty Epok



3 bank



3 Twój skarbiec



sąsiad
po prawej

2 Twoja plansza Cudu

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa **3 rundy**: Epokę I, Epokę II i Epokę III. Wszystkie rundy przebiegają w podobny sposób. Na koniec Epoki III podlicza się punkty.

Definicje:

Sąsiedzi. Określenie „sąsiedzi” odnosi się do graczy siedzących bezpośrednio po Twojej lewej i prawej stronie.

Miasto. Określenie „miasto” dotyczy Twojej planszy Cudu i wszystkich wyłożonych przez Ciebie kart.

PRZEBIEG EPOKI

Na początku każdej z Epok należy wziąć odpowiedni stos kart Epoki (I, II albo III) i losowo rozdać graczom po **7 zakrytych kart**.

Te karty stanowią **początkowy zestaw kart** gracza.

Każda Epoka składa się z **6 tur**, podczas których gracze wykonują działania **równocześnie**. W turze należy rozegrać 3 kroki w podanej kolejności:

1. Wybór karty.
2. Zagranie karty.
3. Przekazanie kart sąsiadowi.

1. WYBÓR KARTY

Gracz bierze swój zestaw kart na rękę, nie pokazując ich treści pozostałym graczom.

Wybiera 1 kartę i kładzie ją zakrytą przed sobą.

Pozostałe karty odkłada zakryte na bok – będą potrzebne na późniejszym etapie rozgrywki.

2. ZAGRANIE KARTY

Gdy **wszyscy** gracze wybrali karty, **równocześnie** je zagrywają.

Dzięki zagranie karcie gracz może wykonać **1 z 3 akcji**:

- A. Wzniesień Budowlę.
- B. Zbudować 1 etap Cudu.
- C. Odrzucić kartę i pozyskać monety.

Uwaga! Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy rozgrywanie akcji po kolejce (nie równocześnie), aby uniknąć pomyłek i dobrze poznać mechanizmy gry.

A. Wznoszenie Budowli

Gracz opłaca koszt budowy Budowli i kładzie jej odkrytą kartę nad planszą swojego Cudu (zob. „Budowanie w grze 7 Cudów Świata” str. 6–7). Wzniesiona Budowla pozostanie w mieście gracza już do końca rozgrywki.

Uwaga! Gracz nie może wznieść 2 identycznych Budowli. To oznacza, że w jego mieście nie mogą się znajdować 2 karty o tej samej nazwie.

JAK UKŁADAĆ KARTY W MIEŚCIE

Karty należy układać kolorami na zakładkę tak, aby widoczne były ich efekty.

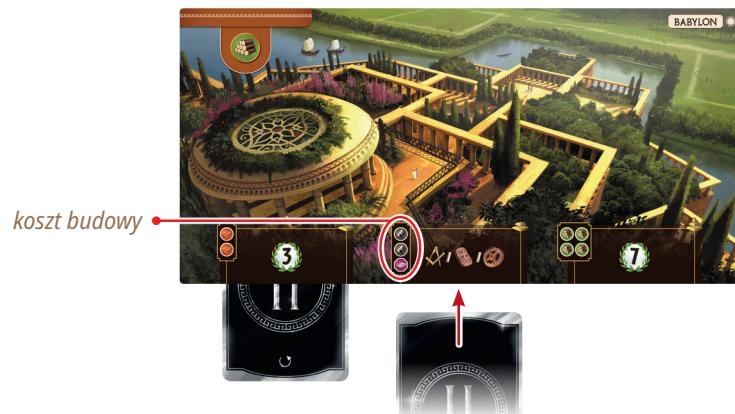
Karty materiałów (**brązowe** i **szare**) należy układać w taki sam sposób, ale **nad symbolem materiału początkowego** na planszy Cudu.

(Zob. przykład na str. 8).

B. Budowa 1 etapu Cudu

Gracz opłaca **tylko** koszt budowy etapu, który widnieje na **planszy Cudu** (a nie koszt zagrywanej karty, zob. „Budowanie w grze 7 Cudów Świata” str. 6–7).

Następnie wsuwa zakrytą kartę Budowli pod planszę Cudu tak, aby połowa karty wystawała spod budowanego etapu. Od tej chwili gracz może korzystać z efektu tego etapu do końca gry.



Uwaga! Gracz może wykorzystać do budowy etapu Cudu dowolną kartę. Ta karta nie ma żadnego efektu i służy jedynie do zaznaczenia, że dany etap został wybudowany.

Gracz może budować **etapy Cudu** w dowolnym momencie gry. To oznacza, że etap I może zbudować w I, II albo w III Epoce. Gracz musi budować etapy w kolejności od lewej do prawej (najpierw etap I, potem etap II i na koniec etap III).

Uwaga! Budowa etapów Cudu jest opcjonalna.

C. Odrzucenie karty i pozyskanie monet

Gracz odrzuca zakrytą kartę na **stos kart odrzuconych** i pobiera z banku **3 monety**. Pobrane monety zasilają skarbiec gracza.

3. PRZEKAZANIE KART SĄSIADOWI

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje, biorą niewykorzystane zakryte karty, które odłożyli wcześniej na bok, i przekazują swojemu sąsiadowi po lewej stronie (w Epoce I i III) albo sąsiadowi po prawej stronie (w Epoce II). **Kierunek przekazywania kart** jest pokazany na rewersie kart danej Epoki.

Każdy gracz otrzymuje od swojego sąsiada zestaw kart, z którymi przystępuje do następnej tury. Z każdą kolejną turą gracze przekazują sobie o 1 kartę mniej. W ostatniej turze zestaw kart składa się tylko z 2 kart.

OSTATNIA, 6. TURA

Na początku 6. tury każdej Epoki każdy gracz otrzymuje od swojego sąsiada zestaw 2 kart. Gracz wybiera jedną z tych kart, a drugą odrzuca zakrytą na stos kart odrzuconych.

Odrzucona w ten sposób ostatnia karta nie zapewnia żadnych monet!

Wybraną kartę rozgrywa się według standardowych zasad.

Następnie gracze przechodzą do rozstrzygania Konfliktów militarnych.

ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW MILITARNYCH

Każda Epoka kończy się rozstrzygnięciem Konfliktów militarnych.

Gracz liczy wszystkie Tarcze  na kartach Budowli, które wzniósł, i na planszy Cudu (przy wybudowanych etapach), aby określić wartość swojej **siły militarnej**. Następnie porównuje swoją siłę militarną z siłą militarną każdego z sąsiadów.

Porównanie siły z każdym sąsiadem:

- Jeśli wartości siły militarnej gracza i sąsiada są **równe**, żaden z nich nie otrzymuje żetonu Konfliktu.
- Jeśli wartość siły militarnej gracza jest **niższa** od siły sąsiada, gracz otrzymuje żeton Porażki.
- Jeśli wartość siły militarnej gracza jest **wyższa** od siły sąsiada, gracz otrzymuje żeton Zwycięstwa bieżącej Epoki.



Porażka



Epoka I



Epoka II



Epoka III

Przykład. Na koniec Epoki II siła militarna gracza wynosi 4. Sąsiad po jego lewej stronie dysponuje siłą 5, a sąsiad po prawej – siłą 2. Gracz przegrywa Konflikt z sąsiadem po lewej i bierze żeton Porażki. Wygrywa natomiast z sąsiadem po prawej, dzięki czemu otrzymuje żeton Zwycięstwa Epoki II.

sąsiad po lewej



siła militarna = 5

miasto gracza w Epoce II



siła militarna = 4

sąsiad po prawej



siła militarna = 2



Porażka



Zwycięstwo

Po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych bieżąca Epoka kończy się i rozpoczyna się kolejna. Po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych w Epoce III następuje koniec gry (zob. „Koniec gry” str. 8).



WZNOSZENIE BUDOWLI I CUDÓW W GRZE 7 CUDÓW ŚWIATA

W trakcie rozgrywki gracze mogą wzniosić Budowle i Cuda. Aby to zrobić, muszą opłacić koszt budowy, który znajduje się na karcie Budowli albo na polu etapu na planszy Cudu.

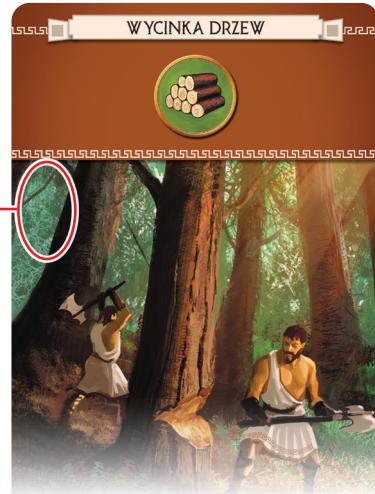
Przypomnienie. Gracz nie może wznieść 2 identycznych Budowli. To oznacza, że w jego mieście nie mogą się znajdować 2 karty o tej samej nazwie.

W grze występują różne rodzaje kosztów:

- A. Wznoszenie Budowli za darmo.
- B. Koszt wyrażony w monetach.
- C. Koszt wyrażony w materiałach.
- D. Warunek darmowej budowy (białe symbole).

A. WZNOSZENIE BUDOWLI ZA DARMO

Niektóre karty nie posiadają kosztu i mogą zostać wybudowane za darmo bez konieczności wydawania materiałów czy monet.



B. KOSZT WYRAŻONY W MONETACH

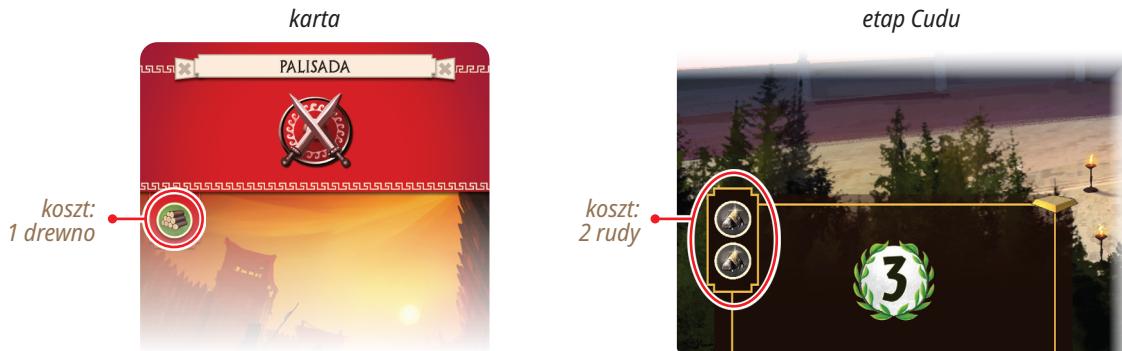
Niektóre karty posiadają koszt 1 monety, którą gracz musi wziąć ze swojego skarbca i wpłacić do banku, jeśli chce wznieść daną Budowlę.



C. KOSZT WYRAŻONY W MATERIAŁACH

Niektóre Budowle i etapy Cudu posiadają koszt wyrażony w materiałach. Aby je wznieść, gracz musi wyprodukować wymagane materiały w swoim mieście i/lub kupić je od sąsiadów.

Uwaga! Gracz nie traci materiałów wykorzystanych do budowy. Może z nich skorzystać w każdej swojej turze do końca gry.



Korzystanie z materiałów produkowanych przez miasto gracza

Miasto gracza produkuje 1 sztukę materiału za każdy symbol materiału znajdujący się w mieście. Symbole występują na planszy Cudu (materiał początkowy), na szarych, brązowych i żółtych kartach i na niektórych polach etapów Cudu.

Każdy symbol materiału może być wykorzystany tylko raz na turę.

Przykład. Miasto produkuje 2 kamienie, 1 rudę i 1 papirus, więc gracz może wznieść „Koszary” (koszt: 1 ruda) albo „Skryptorium” (koszt: 1 papirus). Gracz nie może wznieść „Wieży strażniczej”, ponieważ jego miasto nie produkuje gliny.





Kupowanie materiałów od sąsiadów

Jeśli miasto gracza nie produkuje materiałów wymaganych do wzniesienia Budowli lub budowy etapu Cudu, gracz może kupić materiały od swoich sąsiadów, o ile ich miasta produkują te materiały.

Za każdą kupioną sztukę materiału gracz płaci właścicielowi **2 monety**.

Właściciel nie traci karty, na której widnieje symbol kupionego przez gracza materiału, i nadal może z niej korzystać (nawet w tej samej turze).

W turze gracz może kupić **po 1 materiale** za każdy odpowiedni symbol występujący u sąsiada. Z kupionych materiałów musi skorzystać w tej samej turze.

Gracz może kupić od swoich sąsiadów:

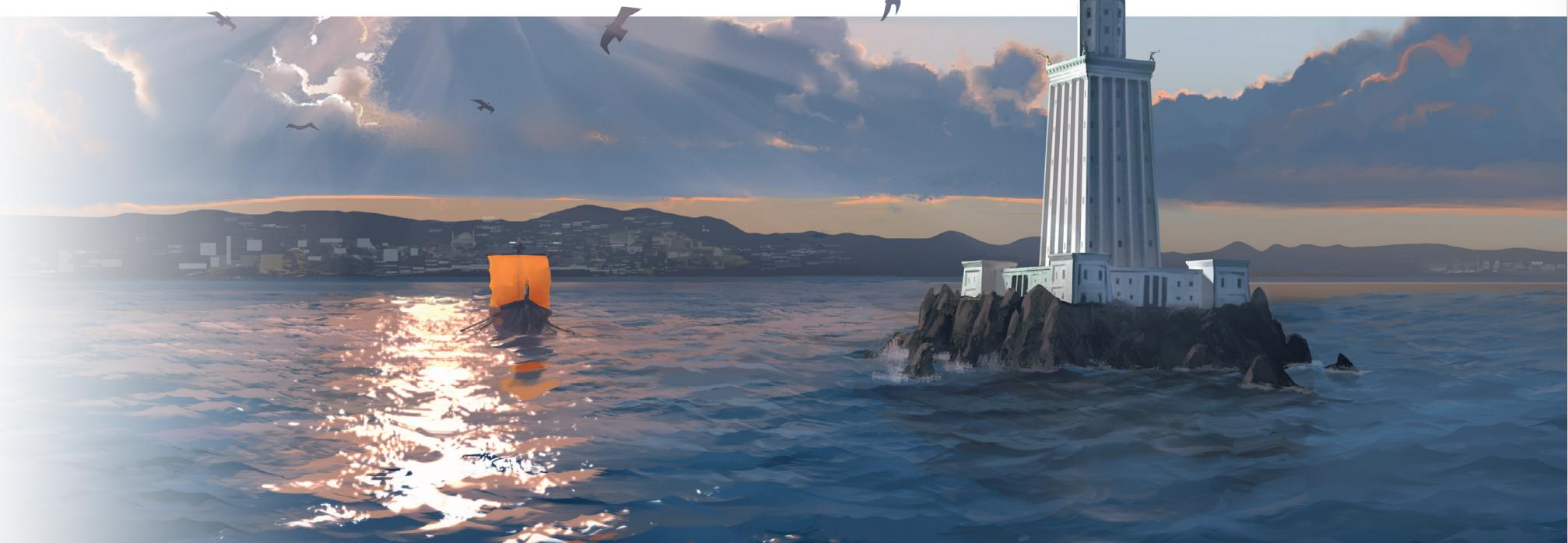
- materiał początkowy z planszy Cudu,
- materiały z **brązowych** kart;
- materiały z **szarych** kart.

Gracz **nie może** kupować od sąsiadów materiałów produkowanych przez ich **żółte** karty ani przez **etapy** Cudu.

Jeśli karta sąsiada pozwala na wybór **1 z 2 produkowanych materiałów**, gracz wybiera, który chce kupić. **Nie ma znaczenia, z którego materiału skorzystał w tej turze sąsiad.**

Objaśnienia:

- Aby kupić materiały, gracz musi mieć odpowiednią liczbę monet na początku turty.
Nie może użyć monet, które otrzyma w tej samej turze od innych graczy.
- Gracz nie może kupować materiałów produkowanych przez Budowlę, którą jego sąsiad wzniósł w tej samej turze.
- Sąsiad nie może zabronić graczu kupowania materiałów.
- Obaj sąsiedzi mogą kupić od gracza ten sam symbol materiału w tej samej turze.
- Jeśli obaj sąsiedzi gracza posiadają potrzebny materiał, gracz może wybrać, od którego z nich go kupi.

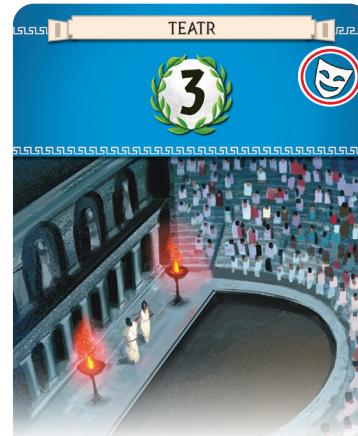


D. WARUNEK DARMOWEJ BUDOWY (BIAŁE SYMBOLE)

Na niektórych kartach Budowli Epoki II i III obok kosztu budowy znajduje się **biały symbol powiązania**, który pozwala na **darmowe wzniesienie** tej Budowli. Jeśli gracz posiada Budowlę z takim białym symbolem w prawym górnym rogu karty w swoim mieście, może wznieść nową Budowlę z tym samym symbolem w polu kosztu za **darmo**.

Przykład. Jeśli w Epoce I gracz wzniósł w swoim mieście „Teatr”, to w Epoce III może wznieść za darmo „Ogrody”, ponieważ obie karty łączy ten sam biały symbol.

Epoka I



Epoka III



Ten sam symbol powiązania

Objaśnienia:

- Jeśli w mieście gracza nie ma karty z takim samym symbolem powiązania, gracz nadal może wznieść Budowlę, ale musi opłacić jej koszt budowy.
- Dzięki niektórym kartom można wznieść za darmo aż 2 Budowle, dlatego w prawym górnym rogu widnieją 2 różne symbole.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych w Epoce III. Następnie gracze podliczają zdobyte punkty w notesie punktacji. Grę wygrywa ten z nich, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu zwyciężą zostaje ten z remisujących, który ma więcej monet w skarbcu. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Punkty należy podliczyć w notesie punktacji.

1 Plansza Cudu

Gracz sumuje punkty z wybudowanych etapów swojego Cudu.

2 Skarbiec

Gracz dolicza 1 punkt za **każdy zestaw 3 monet**, który ma w skarbcu.

3 Konflikty militarne

Gracz sumuje wartość wszystkich swoich żetonów Konfliktów (Zwycięstw i Porażek). Suma może być liczbą ujemną.

4 Niebieskie karty

Gracz sumuje punkty z **niebieskich** kart w swoim mieście.

5 Żółte karty

Gracz sumuje punkty z **żółtych** kart w swoim mieście zgodnie z efektami ich działania (zob. arkusz z opisami efektów).



6 Zielone karty

Gracz podlicza wszystkie symbole naukowe na swoich wyłożonych kartach i na wybudowanych etapach Cudu. Te symbole zapewniają punkty na 2 sposoby, oba wyniki należy do siebie dodać.

- **Identyczne symbole.** Gracz sprawdza, ile identycznych symboli każdego rodzaju ma w swoim mieście i przyznaje sobie punkty według tabeli.

Liczba identycznych symboli	1	2	3	4	5	6
Punkty	1	4	9	16	25	36

- **Zestawy 3 różnych symboli.** Gracz zdobywa **7 punktów** za każdy zestaw 3 różnych symboli.

7 Fioletowe karty

Gracz sumuje punkty z **fioletowych** kart w swoim mieście zgodnie z efektami ich działania (zob. arkusz z opisami efektów).



Imię	Alex
1	10
2	3
3	6
4	9
5	2
6	21
7	4
Suma punktów	Σ 55

AUTORZY

Projekt gry: Antoine Bauza • Ilustracje: Miguel Coimbra

Opracowanie i publikacja: Cédric Caumont & Thomas Provoost aka «Les Belges à Sombreros» oraz zespół Repos Production team.

Pełna lista autorów dostępna na stronie: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
Producent: Repos Production • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgia
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Gra może być wykorzystywana
tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

