

7CSODATM

ANTOINE BAUZA

TM

„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 civilizációdnak!
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

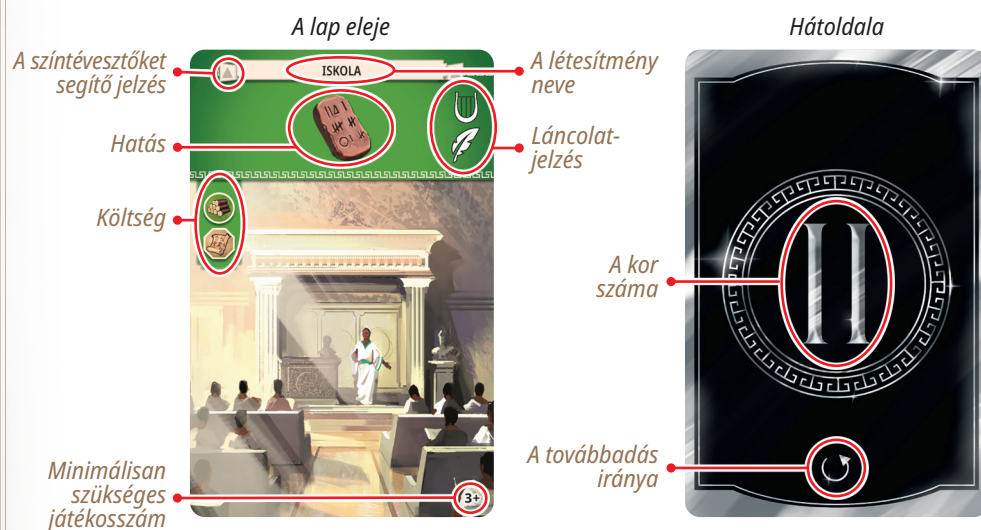
KORKÁRTYÁK

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 játékosszám. 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.

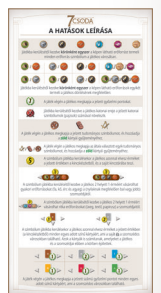
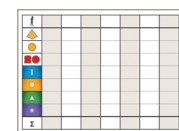
Megjegyzés: Ebben a szabálykönyvben, ha bármikor „x érme” szerepel, az „x” az érmék összértékét jelenti. Vagyis a „Kapsz x érmét” azt jelenti, hogy a játékos x értékben kap érmét.

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 LÁNCSOLATOK LAP

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



JELZÉSEK A SZÍNTÉVESZTŐK 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)

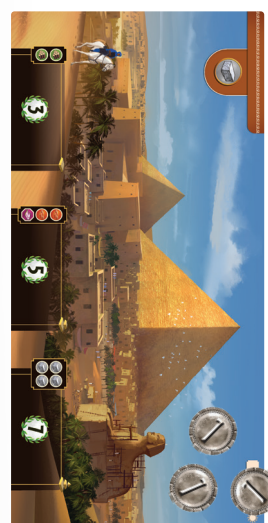


4 Konfliktus- jelzők készlete



1 Karkártyák

3 Kincskészlet

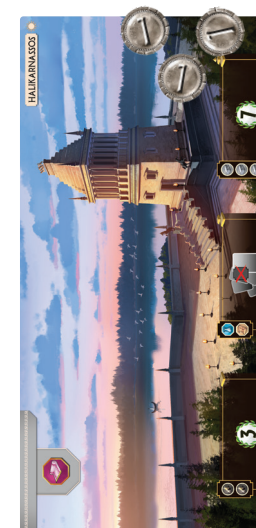


A bal oldali
szomszédod



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 akciót, 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 a III. korban) vagy a jobb oldali szomszédjának (a II. korban). A **továbbadás iránya** látható a karkártyák 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 jelzőt.
- 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 korról folytatódik a játék. A III. kor konfliktusainak lejátszása után a játék vége következik (8. oldal).

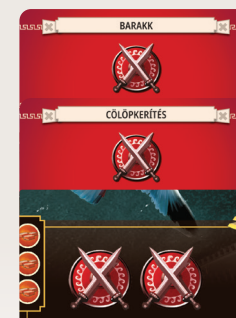
Példa: A II. kor végén a játékos katonai ereje 4. A tőle balra ülő játékos katonai ereje 5, a jobb oldalié 2. A bal oldali játékostól vereséget szenved, ezért kap egy katonai vereségjelzőt. A tőle jobbra ülő játékos viszont sikerül legyőznie, ezért elvesz egy II. kornak megfelelő győzelemjelzőt.

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 **csodák szintjeinek** építésére. Ehhez ki kell fizetniük a vonatkozó építési költségeket, amelyek a kártyák költségeket jelölő részén, illetve a csodák szintjein láthatók.

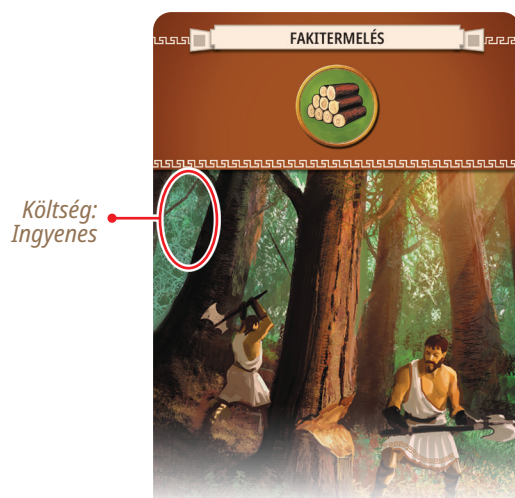
Emlékeztetőül: *Egyazon játékos soha nem építhet két egyforma épületet, vagyis nem lehet kettő azonos nevű kártya a városában.*

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.



B. ÉRMEKÖLTSÉG

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



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-szimbólumokként 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.*



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 összeszámlálása 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 értük 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).

9 pont
2 pont
9 pont (3 azonos szimbólum)
4 pont (2 azonos szimbólum)
1 pont (1 szimbólum)
9 pont (3 azonos szimbólum)
3 pont (3-szor 3 érméért)
10 pont
4 pont
7 pont (1 készlet 3 különböző szimbólumból)

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 készítőik teljes névsora az interneten: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

A játék elemei kizárólag személyes és privát szórakozás céljára felhasználhatók.

