

7CSODATM

KOCKAJÁTÉK

Virágoztasd fel az ókor hét legnagyobb városának egyikét! Építs fel egy csodát, ami dacol az idővel, érij el tudományos áttöréseket, fejleszd a kereskedelmet, gazdálkodj körültekintően az erőforrásaiddal és az aranytartalékokoddal, de tartsd szemmel a szomszédos városokat is: ha ezt elmulasztod, annak súlyos ára lehet!

A játék fordulóból áll, és minden fordulóban kockák értékeit használjátok majd a városaitok felépítésére. A játék végén számoljátok össze a győzelmi pontjaitokat. A játék győztese az, aki a legtöbb pontot szerezte.



Színtévesztőket segítő szimbólumok

A színtévesztés különböző típusait figyelembe véve, a játékban minden egyes épületszínhez tartozik egy szimbólum:



Zöld



Szürke



Kék



Sárga



Piros



Lila



Fekete



Fehér



Tartozékok: 10 kocka (3 szürke, 1 kék, 1 zöld, 1 piros, 1 sárga, 1 fehér, 1 fekete és 1 lila), 7 játékos tábla, 7 ceruza, 7 törlőkendő, 1 kis doboz (a fórum), 1 pontozó tábla, 3 játékos segédlet és 1 játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Minden játékos vegyen magához egy **játékos táblát** és egy **ceruzát**.
- 2 Helyezzétek a **fórumnak** nevezett kis dobozt az asztal közepére.
- 3 Helyezzétek a dobozba a **7 kezdő kockát**: 3 szürke, 1 kék, 1 piros, 1 sárga és 1 zöld kockát.
- 4 Helyezzétek a fórum közelébe a **3 különleges kockát**: 1 fekete, 1 fehér és 1 lila. Ezeket a játék későbbi szakaszában fogjátok használni.

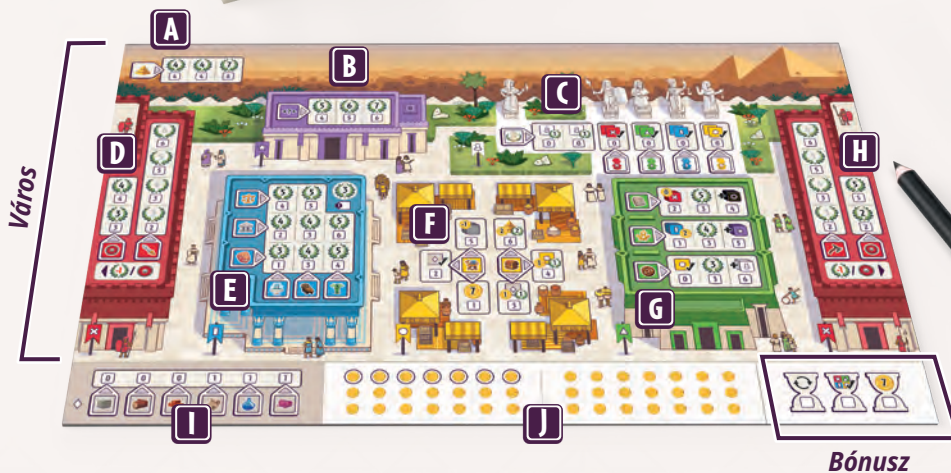


AZ ÉPÜLETEK A VÁROSODBAN

- A** Csoda
- B** Céhéület
- C** Szoborpark
- D** Nyugati kaszárnya
- E** Agora
- F** Piac
- G** Egyetem
- H** Keleti kaszárnya

KÜLSŐ ÉPÜLETEK

- I** Raktár
- J** Aranytartalék



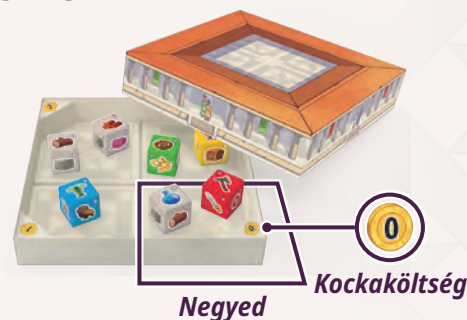
A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

A játék több fordulóból áll, és minden fordulónak 2 fázisa van.

1. KEVERJÉTEK ÖSSZE A KOCKÁKAT

Az egyik játékos helyezze a fedelet a fórumra, és körkörös mozdulatokkal **az asztalon** keverje meg a kockákat. Ezután vegye le a fedelet, hogy felfedje a kockák értékét és költségét.

A fórum 4 negyedre van osztva, és mindegyikhez tartozik egy költség: 0, 1, 2 vagy 3 érme.



2. HAJTSATOK VÉGRE EGY AKCIÓT

Egyidejűleg minden játékos hajtson végre a következő 3 akció közül 1-et:

A. EGY ÉPÜLET ÉPÍTÉSE

B. A CSODÁD ÉPÍTÉSE

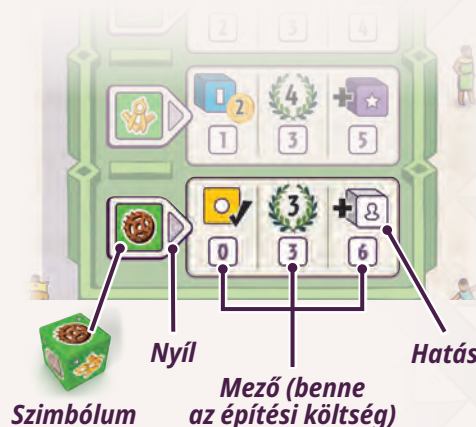
C. PASSZOLÁS

A. EGY ÉPÜLET ÉPÍTÉSE

- ✱ Válassz egyet a fórumban lévő 7 kocka közül. A kocka felső oldalán lévő szimbólum meghatároz egy épületet a játékos táblán. A választott **kocka költsége** attól függ, hogy a fórum melyik negyedében található. Ezt a költséget az aranytartalékod **érméivel** kell kifizetned (lásd az **aranytartalékot** az 5. oldalon).

Megjegyzés: Ne távolítsatok el kockákat a fórumból; több játékos is választhatja ugyanazt a kockát.

- ✱ A játékos táblán a szimbólumhoz csatlakozó nyíl mutatja az **építés sorrendjét**, a mezőket csak ebben a sorrendben jelölheted meg. Fizesd ki a mezőn feltüntetett **építési költséget** a raktárad **erőforrásaival**, illetve az aranytartalékod **érméivel** (lásd **Raktár** és **Aranytartalék** az 5. oldalon).
- ✱ Végül **jelöld meg a megfelelő mezőt**. Mostantól érvényesül a hatása (lásd **Játékossegédlet**).



Ebben a példában a mezőket balról jobbra kell megjelölnöd.

B. A CSODÁD ÉPÍTÉSE

A csodád az egyetlen olyan épület a városodban, amit anélkül építhetsz, hogy választanál a kockák közül. A mezőit a **nyíl által jelzett sorrendben** kell megjelölnöd.

Fizesd ki a mezőn feltüntetett **építési költséget** a raktárad **erőforrásaival**, illetve az aranytartalékod **érméivel** (lásd *Raktár* és *Aranytartalék* az 5. oldalon).

Végül **jelöld meg a megfelelő mezőt**. Mostantól érvényesül a hatása (lásd *Játékossegédlet*).

C. PASSZOLÁS

Ha nem tudsz vagy nem akarsz egy mezőt sem megjelölni, passzolj. Ezért **3 érmét** kapsz (lásd az *aranytartalékot* az 5. oldalon).

Bónusz mezők

Amikor megjelölted egy épület utolsó mezőjét is a **városodban**, jelentsd be ezt, és **jelöld meg egy általad választott**, még elérhető bónuszt. Azonnal megkapod a hatását (lásd *Játékossegédlet*).



Bónusz

Miután minden játékos végrehajtotta az akcióját, kezdődik a következő forduló, és így tovább, amíg ki nem váltjátok a játék végét.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor az egyik játékos kipipálja a **3. bónuszát**, kiváltja a játék végét. Fejezzétek be az aktuális fordulót, és játsszatok **még egy utolsó fordulót** a végső pontozás előtt (lásd a 8. oldalon).

JÁTÉKOSTÁBLA ÁTTEKINTÉSE

A játékos táblád két részre van osztva: az alsó rész a gazdaságodat, a felső pedig a városodat jelképezi. Minden épületnek egyedi jellemzői és különböző hatásai vannak: a **jellemzőket** a következő oldalakon magyarázzuk el, a **hatásokat** pedig a játékos segédletben ismertetjük.

Raktár



A raktárban minden egyes megjelölt mező **egy erőforrást termel**. Az erőforrásokat **soha nem kell elköltened**, a játék végéig a rendelkezésedre állnak.

A játékos tábládon lévő mezők megjelöléséhez 0–6 különböző erőforrásra van szükséged, de **nem számít, hogy mely erőforrásokat** használod. Ha nincs elég erőforrásod ahhoz, hogy kifizess egy mező építési költségét, **minden hiányzó erőforrást 1 érme elköltségével kell pótolnod**.

Aranytartalék



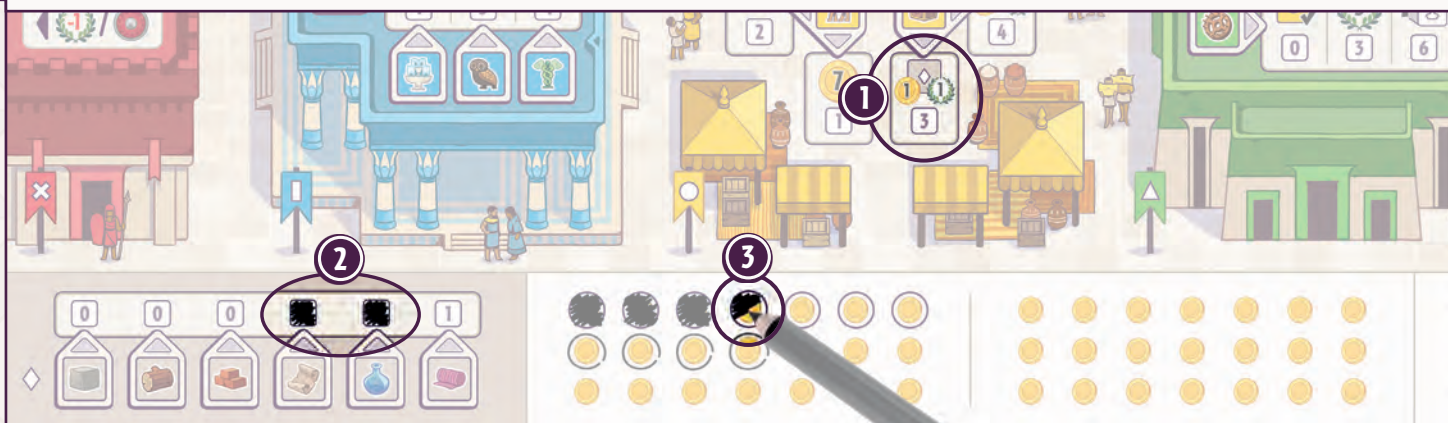
A **kockaköltséget** az érmeiddel tudod kifizetni. Az **építési költséget** is ezekkel kell kipótolnod, ha nem rendelkezel elegendő erőforrással.

Amikor érmeidet **kapsz, karikázd be** azokat az aranytartalékodból. A játékot **7 érmeével kezded**, ezek be vannak karikázva.

Amikor érmeidet **költesz**, satírozd be a **bekarikázott** érmeidet.

***Megjegyzés:** ha megtelt az aranytartalékod, és újabb érmeidet kapnál, töröld korábban kisatírozott érmeidet, hogy újra használhasd azokat.*

Példa: Az a mező, amit meg szeretnél jelölni, 3 erőforrást igényel ❶. Mivel csak 2 erőforrásod van ❷, el kell költened 1 érmet, ezért besatírozod ❸.



Csoda



Minden városban van egy csoda, ami 3 építési lépésben építhető meg. Mindegyik csodának egyedi hatásai vannak (lásd *Játékossegédlet*).

Emlékeztető: Amikor a csodádat építed, nem választasz kockát.

Agora

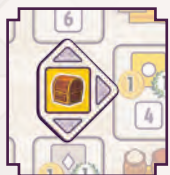


Az agora minden mezője a kék kocka **2 különböző szimbólumával** is megjelölhető.



Az **a játékos, aki elsőként** jelöli meg az agorája összes mezőjét, 3 győzelmi pontot kap. Ezt az agora jobb felső sarkában lévő mező megjelölésével jelezd.

Piac



A piacodon a 🐎 és 📦 szimbólumokhoz több nyíl is csatlakozik. Ezek a mezők tetszőleges sorrendben megjelölhetők.

Kaszárnya



A nyugati kaszárnya a tőled balra lévő város elleni harci (támadó 🗡️ és védekező 🛡️) erődet jelképezi. A keleti kaszárnya a tőled jobbra lévő város elleni harci (támadó 🗡️ és védekező 🛡️) erődet jelképezi.

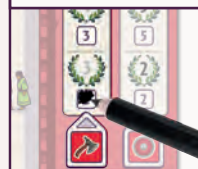
Amikor megjelölsz egy támadó mezőt, akkor attól függően kapsz győzelmi pontokat, hogy a védekező városnak hány védelmi mezője lett megjelölve a **korábbi fordulóban**:

- ✳ Ha a védekező városnak **nincs védelme**, megkapod a jelzett győzelmi pontokat.
- ✳ Ha a védekező városnak **1 védelme** van, akkor a jelzett értéknél 1-gyel kevesebb győzelmi pontot kapsz.
- ✳ Ha a védekező városnak **2 védelme** van, akkor a jelzett értéknél 2-vel kevesebb győzelmi pontot kapsz.

Fontos: Azonnal írd be a kapott győzelmi pontokat a 🌿 szimbólumba a megjelölt mezőnél.

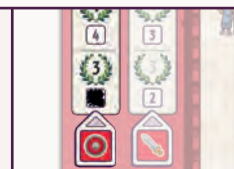
Megjegyzés: 2 játékos esetén a nyugati kaszárnyád az ellenfeled keleti kaszárnyájával, míg a keleti kaszárnyád az ellenfeled nyugati kaszárnyájával szomszédos.

Példa: Most először támadod meg a tőled jobbra lévő várost ①: mivel van 1 védelme ②, 2 győzelmi pontot kapsz ($3-1=2$), amit beírsz a babérkoszorúba ③.



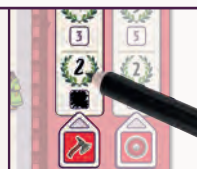
A keleti kaszárnyád

①



A jobb oldali szomszédod nyugati kaszárnyája

②



A keleti kaszárnyád

③

Egyetem



Az egyetem, egyebek mellett, lehetővé teszi, hogy megszerezd a 3 különleges kockát:

- ✱ A **fekete kocka** lehetővé teszi, hogy különböző épületeket jelölj meg a játékos táblán;
- ✱ A **fehér kocka** a szoborparkot teszi elérhetővé;
- ✱ A **lila kocka** a céhépületet teszi elérhetővé.

Amikor egy játékos elsőként szerzi meg az egyik különleges kockát, **a köre végén ki kell cserélnie egy véletlenszerű szürke kockát a fóruból a különleges kockára.**

Fontos: Nem választhatsz olyan különleges kockát a fóruból, amit még nem szereztél meg.

Kém



A városodban nincs fekete épület, de a fekete kocka mindegyik oldala lehetővé teszi, hogy közvetlenül megjelöld az egyik épületed egyik mezőjét (lásd *Játékossegédlet*).

Szoborpark



Bár a szoborparknak nincsenek különleges jellemzői, többek közt lehetővé teszi, hogy a hatásai segítségével **felgyorsítsd az építkezést** (lásd *Játékossegédlet*).

Céhépület



Ahhoz, hogy megjelölj egy mezőt a céhépületen, a következő feltételeknek kell megfelelned: legyen **legalább annyi** megjelölt mező **a lila kockán látható épületen**, mint a 2 szomszédos városnak külön-külön.

Kétfős játék esetén **több** mezőnek kell megjelölve lennie az épületen, mint az ellenfelednek.

Megjegyzés: Az ebben a fordulóban megjelölt mezők nem számítanak.

Példa: A lila kockán a látható. A piacodon két mező van megjelölve ①. A tőled jobbra lévő városnak is 2 ②. A tőled balra lévő városnak pedig 1 ③. Így megjelölhetsz egy mezőt a céhépületen ④.



A piacod

①



A tőled jobbra lévő város piaca

②



A tőled balra lévő város piaca

③



A céhépületed

④

VÉGSŐ PONTOZÁS

A pontozótábla segítségével adjátok össze a **városokban lévő épületekért** járó győzelmi pontokat. Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén az érintettek közül az a győztes, akinek a legtöbb fel nem használt bekarikázott érméje van az aranytartálékában. Ha továbbra is döntetlen az állás, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Példa a végső pontozásra:



	Elza
	15
	3
	22
	18
	8
	7
	5
	8
Σ	86

Tervező: **Antoine Bauza**

Illusztráció: **Agnès Ripoche**

További készítők és köszönetnyilvánítás: www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

