

ANTOINE BAUZA

7 DIVŮ SVĚTATM

PRAVIDLA HRY



*Staňte se vládcem jednoho ze sedmi velkých měst starověkého světa!
Odhalte ve své zemi přírodní zdroje, zapojte se do věčného koloběhu
pokroku, budujte obchodní vztahy a prosazujte svou vůli vojenskou silou!
Zanechte po sobě v dějinách nepřehlédnutelnou stopu vybudováním
architektonického zázraku, který přetrvá budoucí věky!*



Herní součásti

- 7 desek divů
- 7 karet divů
- 49 karet I. věku
- 49 karet II. věku
- 50 karet III. věku
- 42 žetonů střetu
- 20 větších dřevěných mincí v hodnotě 3
- 30 menších dřevěných mincí v hodnotě 1
- 1 bodovací tabulka
- 1 pravidla
- 2 referenční karty pro hru dvou hráčů

Přehled hry

Hra 7 divů světa se odehrává v průběhu tří věků. Každý z těchto věků používá jeden ze tří balíčků karet (nejprve se používají karty I. věku, poté II. věku a nakonec III. věku).

Všechny tři věky se hrají podobně. V každém věku může hráč zahrát 6 karet, aby rozvinul své město a vybudoval jeden z divů světa.

Na konci každého věku porovná každý hráč svou vojenskou sílu se dvěma svými sousedními městy (která představují nejbližší hráči po jeho levé a pravé ruce).

Na konci třetího věku si hráči spočtou vítězné body, které se jim podařilo nashromáždit. Vítězem celé hry se stává hráč s nejvíce body.

Herní prvky

Desky divů

Každá deska představuje jeden div světa, který mohou hráči vybudovat, a surovinu, kterou produkuje od začátku hry (ty jsou zobrazené v levém horním rohu desky). Tyto desky jsou oboustranné a každá strana zobrazuje různou verzi divu. Každý div se skládá ze dvou, tří nebo čtyř částí, které jsou znázorněny na jeho desce. U každé části je uvedena cena, kterou stojí její stavba, a odměna, kterou hráč získá za její dokončení.

Mince

Mince získávají hráči během obchodních transakcí mezi svým a dvěma sousedními městy. Počet mincí, které může hráč během hry shromáždit, není nijak omezen. Na konci hry se získané mince převedou na vítězné body.

Žetony střetu

Žetony střetu se používají na znázornění vojenských vítězství a porážek mezi sousedními městy.

Ve hře jsou 4 typy žetonů střetu:

- Žeton porážky s hodnotou -1 se používá na konci každého ze tří věků.
- Žeton vítězství s hodnotou +1 se používá na konci I. věku.
- Žeton vítězství s hodnotou +3 se používá na konci II. věku.
- Žeton vítězství s hodnotou +5 se používá na konci III. věku.

Karty

Ve hře 7 divů světa představují všechny karty různé budovy. Existuje celkem 7 typů budov, které se odlišují různou barvou okraje karty.

- Těžební budovy (hnědé karty):** tyto budovy produkují nezpracované suroviny:

- Zpracovatelské budovy (šedé karty):** tyto budovy produkují zpracované suroviny:

- Civilní budovy (modré karty):** tyto budovy přinášejí vítězné body:

- Vědecké budovy (zelené karty):** tyto budovy přinášejí vítězné body podle počtu vědeckých symbolů, které shromáždíte:

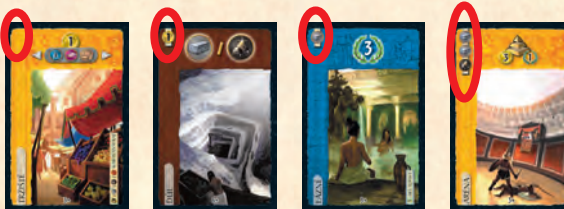
- Komerční budovy (žluté karty):** tyto budovy vydělávají mince, produkují suroviny, mění pravidla obchodu a občas přinášejí vítězné body.
- Vojenské budovy (červené karty):** tyto budovy zvyšují vaši vojenskou sílu. Jejich účinek se uplatní během vojenského střetu na konci věků. 
- Cechy (fialové karty):** tyto budovy umožní, aby hráč získal vítězné body při splnění určitých podmínek.

Poznámka: budovy III. věku neobsahují žádné těžební budovy (hnědé karty) ani zpracovatelské budovy (šedé karty), avšak obsahují cechy (fialové karty).

Cena karet

V levém horním rohu každé karty je zobrazena cena, kterou stojí postavení dané budovy. Pokud zde není nic zobrazeno, budova je zdarma a ke své stavbě nevyžaduje žádné suroviny.

Příklad: Tržiště je zdarma, Důl stojí jednu minci, Lázně vyžadují k postavení jeden kámen a Aréna stojí 2 kameny a jednu rudu.



Počínaje II. věkem mohou být některé budovy postaveny buď zaplacením své ceny v surovinách, nebo je lze postavit zadarmo, pokud má hráč postavenou z předchozího věku určitou jinou budovu uvedenou na kartě.

Příklad: stavba Stáje vyžaduje jednu cihlu, jedno dřevo a jednu rudu, NEBO mít postavenou Apatyku.



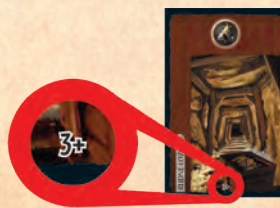
V pravé spodní části karty jsou uvedené budovy (pokud nějaké jsou), které je možné v dalším věku díky vlastnictví této karty postavit zadarmo.

Příklad: pokud postavíte v I. věku Písařskou dílnu, můžete během II. věku postavit zdarma Knihovnu a Soudní dvůr.



Spodní prostřední část karty udává počet hráčů, při němž se tato karta používá.

Příklad: při hře čtyř hráčů se používají pouze karty budov označené 3+ a 4+.



Příprava hry

V každém věku jeden balíček karet

Z každého ze tří balíčků karet vraťte do krabice všechny karty, které se nepoužívají při hře v daném počtu hráčů.

Příklad: při hře šesti hráčů se používají karty 3+, 4+, 5+ a 6+.

Karty označené 7+ vraťte zpět do krabice.

Navíc pro balíček III. věku proveďte následující:

- Najděte 10 karet cechů (fialové karty) a náhodně (a tajně) z nich vyberte požadovaný počet podle počtu hráčů – viz tabulka níže.
- Poté zamíchejte jen tyto vybrané karty zpět do balíčku III. věku.

3 hráči: 5 cechů
4 hráči: 6 cechů
5 hráčů: 7 cechů
6 hráčů: 8 cechů
7 hráčů: 9 cechů

Poznámka:

- Pokud jste na začátku hry správně odstranili karty, v každém věku rozdáte mezi hráče všechny karty z balíčku daného věku (7 karet na hráče).

- Pro kontrolu: počet karet cechů je v každé hře roven počtu hráčů +2.

Divy

Zamíchejte všech 7 karet divů lícem dolů a rozdejte jednu každému hráči. Typ karty a její natočení určí, jakou desku divu každý hráč dostane a jakou její stranu použije.



Poznámka:

- Pro několik prvních her byste měli použít stranu A desek divů, protože se hrají jednodušeji.

- Pokud s tím všichni hráči souhlasí, můžete si desky divů vybrat místo náhodného rozdání.

Mince

Každý hráč začíná hru se třemi mincemi v hodnotě 1, které umístí na svou desku divu.

Zbývající mince tvoří bank (hráči si během hry mohou v banku dle potřeby mince rozměňovat).

Žetony střetu

Žetony střetu dejte na hromádku poblíž mincí.

Budovy ve hře 7 divů světa

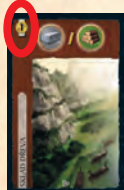
V průběhu tří věků hráči staví budovy (karty) a divy světa (desky).

- Většina budov má uvedenou nějakou cenu v surovinách. Některé budovy jsou zcela zdarma a jiné mají cenu uvedenou v mincích. Navíc mají některé budovy uvedenou kromě ceny i podmínku, při jejímž splnění lze postavit zdarma.
- Všechny divy světa mají cenu uvedenou v surovinách.

Cena v mincích

Mnoho hnědých karet má na sobě uvedenou cenu v mincích, která musí být zaplacená do banku v tahu, ve kterém je chce hráč postavit.

Příklad: postavení Skladu dřeva stojí 1 minci.



Stavba zdarma

Některé karty budov nemají uvedenou žádnou cenu a lze je postavit zcela zdarma.

Příklad: postavení Východního trhu je zdarma.



Cena v surovinách

Některé karty mají uvedenou cenu v surovinách. Aby hráč mohl postavit takovou budovu, musí vyprodukovat odpovídající suroviny, nebo je koupit od některého ze dvou sousedních měst.

Produkce surovin

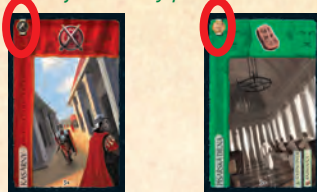
Suroviny ve městě produkuje deska divu světa, hnědé karty budov, šedé karty budov a některé žluté karty budov.

Aby mohl hráč postavit budovu s cenou v surovinách, musí jeho město produkovat suroviny uvedené na kartě budovy, kterou chce postavit.

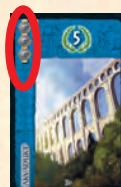
Příklad: Gíza produkuje 2 kameny, 1 jíl, 1 rudu, 1 papyrus a 1 látku.



- Hráč vlastní Gízu tak může postavit např. Kasárny (cena 1 ruda) nebo Písařskou dílnu (cena 1 papyrus), protože jeho město produkuje všechny potřebné suroviny ke stavbě.



- Hráč vlastní Gízu však nemůže postavit Akvadukt (cena 3 kameny), protože jeho město produkuje pouze dva ze tří kamenů potřebných ke stavbě.



Pozor: suroviny jednou použité na stavbu budovy nejsou spotřebované navždy! Lze je dále používat po celý zbytek hry. Celková produkce města se nikdy nemůže snížit (hráči nikdy neodhazují žádné karty).

Obchod se sousedními městy

Častokrát chce hráč postavit budovu vyžadující suroviny, jaké jeho město neprodukuje. Pokud tyto suroviny produkuje nějaké sousední město (hráč, který sedí nejbližší nalevo nebo nejbližší napravo od tohoto hráče), může hráč tyto chybějící suroviny nakoupit.

Suroviny, které může hráč sousedního města nakoupit, mohou být:

- Suroviny produkované přímo městem (znázorněné vlevo nahoře na desce divu).
- Suroviny z **hnědých karet** (těžební budovy).
- Suroviny z **šedých karet** (zpracovatelské budovy).

Není možné koupit suroviny produkované komerčními budovami (**žluté karty**) nebo přímo některými divy světa – tyto suroviny jsou určené výhradně pro svého majitele.

Za každou koupenou surovinu musí hráč zaplatit 2 mince jejímu původnímu vlastníkovi.

Doplňující pravidla:

- Když hráč prodá nějakou surovinu sousednímu městu, stále ji **MŮŽE** ve stejném tahu použít pro svou vlastní stavbu budov (nebo části divu).
- V jednom tahu lze nakoupit jednu nebo více surovin od obou sousedních měst.
- Suroviny nakoupené od sousedních měst lze použít pouze v tom tahu, ve kterém byly koupeny.
- Hráč nemůže odmítnout prodej surovin sousednímu městu.
- Některé komerční budovy (**žluté karty**) mohou svému vlastníkovi snížit cenu za nákup surovin ze 2 mincí na 1 minci za surovinu.
- Pokud obě sousední města produkují požadovanou surovinu, hráč si může zvolit, od kterého ji nakoupí.
- Hráč musí mít mince potřebné na nákup surovin už na začátku tahu k dispozici, nelze použít peníze, které hráč získá za prodej surovin ve stejném tahu. Tyto mince lze použít až v následujícím tahu.

Příklad A: hráč chce postavit Univerzitu (cena 2 dřeva + 1 sklo + 1 papyrus). Jeho město produkuje pouze jediné dřevo a jediné sklo. Jedno sousední město však produkuje dřevo a druhé sousední město produkuje papyrus.

Hráč tedy zaplatí 2 mince každému sousednímu hráči, tím získá zbývající suroviny a postaví tak Univerzitu.

Příklad B: hráčovo město produkuje 4 kameny a 1 látku.

Během tahu koupí obě sousední města od tohoto hráče dohromady 4 kameny za celkem 8 mincí (2 za jeden kus suroviny). Ve stejném tahu může hráč vybudovat Knihovnu (cena 2 kameny + 1 látka) díky svým surovinám, ačkoli ve stejném tahu prodal veškerý svůj kámen sousedním městům.

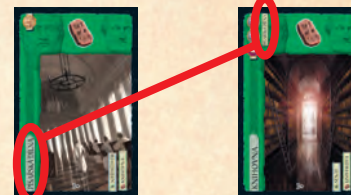
Příklad C: hráč chce vybudovat Tribunál (cena 2 kusy jílu).

Jeho město produkuje 1 jíl a sousední města ho produkují také. Na začátku tahu však nemá hráč dostatek mincí ve své pokladnici. I když od něj v tomto tahu koupí nějaké sousední město suroviny, nemůže hráč sám ihned utratit získané peníze za nákup chybějícího jílu. Získané peníze budou k dispozici na nákup surovin až od příštího tahu. V tomto tahu už tedy hráč Tribunál nemůže vybudovat a měl by provést nějakou jinou akci...

Stavba zdarma

Některé budovy ze II. a III. věku mají napravo od své ceny uvedeno jméno budovy z předchozího věku. Pokud má hráč postavenou uvedenou budovu z předchozího věku, může postavit tuto budovu zdarma, bez nutnosti platit za ni surovinami.

Příklad: Knihovna může být postavena zdarma ve II. věku, pokud má hráč z I. věku postavenou Písařskou dílnu.



Příklad: pokud hráč vybuduje v I. věku Divadlo, může ve II. věku zdarma postavit Sochu a ta následně hráči dovolí ve III. věku zdarma postavit Zahrady.



Průběh hry

Hra začíná v I. věku, pokračuje II. věkem a končí III. věkem. Vítězné body se počítají pouze na konci III. věku.

Průběh jednoho věku

Na začátku každého věku obdrží každý hráč 7 karet do ruky, které se rozdají náhodně z odpovídajícího balíčku karet.

V každém věku se hraje 6 tahů. V každém tahu zahrají všichni hráči současně jednu kartu ze své ruky.

Jeden tah hry se skládá z následujících fází, které se hrají v uvedeném pořadí:

- 1. Výběr karty
- 2. Akce
- 3. Předání všech karet z ruky nejbližšímu hráči nalevo nebo napravo a obdržení nových karet od jiného hráče.

1. Výběr karty

Každý hráč se podívá na své karty, aniž by je ukazoval soupeřům, a vybere si jednu, kterou položí před sebe na stůl lícem dolů. Zbývající karty položí lícem dolů do balíčku mezi sebe a svého nejbližšího soupeře nalevo (nebo napravo - viz dále Konec věku).

2. Akce

Jakmile si všichni hráči vyberou kartu, kterou budou hrát, provedou všichni současně jednu akci.

V závislosti na vybrané kartě lze provést jednu z těchto tří akcí:

- a. Postavení budovy.
- b. Postavení části divu světa.
- c. Odhození karty pro získání 3 mincí.

Poznámka: během své první hry provádějte akce postupně, jeden po druhém, abyste se rychleji seznámili se všemi možnostmi hry.

2.a. Postavení budovy

Nejčastěji hráč přímo postaví budovu, kterou představuje jeho vybraná karta (viz kapitola Budovy ve hře 7 divů světa výše).

Pozor: hráč nikdy nemůže postavit dvě stejné budovy (tedy budovy se stejným názvem a obrázkem)!

UMISŤOVÁNÍ KARET

Hnědé a šedé karty se pokládají přes sebe počínaje levým horním rohem desky divu. Tak lze na první pohled vidět kompletní produkci každého hráče.

Ostatní karty se vykládají lícem nahoru před hráče nad desku divu. Všechny tyto oblasti představují hráčovo město.

Abyste ušetřili místo na stole, pokládejte karty stejné barvy tak, aby se částečně překrývaly a byl vidět horní a levý okraj každé stavby.



2.b. Postavení části divu světa

Hráč použije svou vybranou kartu jako značku stavby divu. Zaplatí přitom cenu, která je zobrazena na právě stavěné části na desce divu, nikoli na použité kartě. Poté umístí zahraniou kartu lícem dolů, napůl skrytou pod deskou divu přímo pod tu část, kterou právě vybudoval. Karta nemá po zbytek hry žádný efekt a nepočítá se mezi budovy.

Příklad: hráč chce postavit druhou část svého divu, Majáku na ostrově Faru v Alexandrii. Vybere si z ruky jednu kartu. Jeho město mu poskytuje 2 kusy rudy, které jsou potřeba ke stavbě této části divu. Hráč tedy umístí vybranou kartu lícem dolů pod druhou část divu, napůl překrytou deskou divu, aby naznačil, že tuto část divu má postavenou.



Doplňující pravidla:

- Jednotlivé části divu se MUSÍ stavět postupně v uvedeném pořadí zleva doprava.
- Stavba divu světa není povinná. Hráč může vyhrát hru, i když nedokončí (nebo dokonce ani nezahájí) stavbu svého divu světa.
- Karty, které jsou použité na stavbu části divu světa, zůstávají do konce hry skryté. Hráč tak může použít karty, které nechce dát k dispozici svým soupeřům (viz dále kapitola Předání karet soupeři).
- Většina divů světa má tři části, které však nijak nesouvisí s jednotlivými věky. Je možné postavit více částí divu světa v jednom věku nebo třeba celý div až ve III. věku.
- Každá část divu může být postavena pouze jednou za hru.

2.c. Odhození karty pro získání 3 mincí

Hráč se může rozhodnout kartu odhodit, aby získal z banku 3 mince do své pokladnice.

Takto odhození karty zůstávají lícem dolů a vytvářejí odhazovací hromádku ve středu stolu. Výhodné je odhazovat takové karty, které vy sami nemůžete postavit, ale které by se hodily vašim soupeřům.

Poznámka: pokud si hráč vybere kartu a není schopen postavit vybranou budovu ani další část divu světa, musí tuto kartu odhodit a vzít si 3 mince z banku.

3. Předání karet soupeři

Každý hráč si vezme karty od svého nejbližšího souseda.

Pozor: směr předávání karet mezi hráči se mění v každém věku:

- Během I. věku se karty předávají hráči sedícím nalevo (po směru hodinových ručiček).
- Během II. věku se karty předávají hráči sedícím napravo (proti směru hodinových ručiček).
- Během III. věku se karty předávají hráči sedícím nalevo (po směru hodinových ručiček).



Zvláštní případ: šestý tah

Na začátku šestého, a tedy posledního, tahu v každém věku obdrží hráči od svého soupeře dvě karty. Každý hráč si z nich jednu vybere (stejně jako v předchozích tazích) a druhou odloží lícem dolů na odhazovací hromádku. Za tuto odloženou kartu hráč NEZÍSKÁ 3 mince.

Vybraná karta se zahraje podle běžných pravidel.

Tím končí právě hraný věk.

Příklad: Lenka dostane na začátku I. věku do ruky 7 karet.

V prvním tahu jednu z nich zahraje. Poté předá svých zbývajících 6 karet svému sousedovi po levé ruce a od hráče napravo dostane jeho 6 karet.

Později, v šestém tahu, obdrží 2 karty od hráče napravo.

Jednu kartu odloží na odhazovací hromádku a druhou zahraje podle běžných pravidel.

Konec věku

Každý věk končí po zahrání šestého tahu.

Hráči musí poté vyhodnotit vojenské střety.

Každý hráč porovná celkový počet štítů zobrazených na jeho vyložených vojenských budovách (**červené karty**) s počtem štítů svých dvou nejbližších sousedních měst:

- Pokud má hráč větší počet štítů než sousední město, získá žeton vítězství s počtem vítězných bodů dle právě skončeného věku (I. věk: +1, II. věk: +3, III. věk: +5).
- Pokud má hráč menší počet štítů než sousední město, získá žeton porážky (-1 vítězný bod)
- Pokud má hráč stejně štítů jako sousední město, nezíská žádný žeton.



V závislosti na konkrétní situaci tak hráč získá žádný, jeden, nebo dva žetony střetu, které si položí na svou desku divu.

Příklad: právě skončil II. věk. Alexandrie (3 štítů) sousedí nalevo s Babylonom (5 štítů) a napravo s Gizou (2 štítů). Alexandrie tedy získá žeton porážky (-1 vítězný bod) a žeton vítězství (+3 vítězné body za II. věk). Oba si umístí na desku divu.



Konec hry

Hra končí na konci III. věku poté, co jsou rozdány žetony střetu. Každý hráč spočítá všechny své vítězné body, které se mu podařilo získat. Vítězem se stává hráč s nejvyšším součtem vítězných bodů.

Pokud má více hráčů stejný nejvyšší součet vítězných bodů, o vítězi rozhoduje počet mincí. Pokud není stále rozhodnuto, o vítězství se hráči dělí.

Poznámka: v balení naleznete bloček s lístky pro zaznamenávání počtu bodů pro několik vašich prvních her. Nebo pro zaznamenání skóre u výjimečně úspěšných her!

Body sečtete v tomto pořadí:

- 1. Vojenské střety
- 2. Obsah pokladnice
- 3. Divy světa
- 4. Civilní budovy
- 5. Vědecké budovy
- 6. Komerční budovy
- 7. Cechy

1. Vojenské střety

Každý hráč spočte hodnotu všech svých žetonů vítězství a porážky (součet může být i záporný!).

Příklad: Alexandrie skončila ve hře s následujícími žetony: +1, +3, +5, -1, -1, -1. Připočte si za ně tedy 6 vítězných bodů.

2. Obsah pokladnice

Za každé tři mince ve svém vlastnictví získá hráč na konci hry 1 vítězný bod. Za zbylé jednu nebo dvě mince nezíská nic.

Příklad: Alexandrie skončila hru se 14 mincemi v pokladnici. To jí přinese 4 vítězné body (4 trojice mincí a dvě zbylé mince).

3. Divy světa

Každý hráč získá tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno na jeho postavených částech divu světa.

Příklad: Alexandrie postavila všechny tři části svého divu světa (stranu A). Připočte si tedy 10 vítězných bodů (3 za první část a 7 za třetí část divu).

4. Civilní budovy

Každý hráč si sečte body ze svých postavených civilních budov. Počet bodů je uveden na kartě civilní budovy.

Příklad: Alexandrie postavila následující civilní budovy: Oltář (2 body), Akvadukt (5 bodů) a Radnici (6 bodů). Připočte si tedy za ně 13 vítězných bodů.

5. Vědecké budovy

Vědecké budovy umožňují získat body dvěma různými způsoby: za sadu stejných symbolů a za sadu tří různých symbolů zobrazených na kartách.

Pozor: vítězné body získané oběma metodami se sčítají!

Sada stejných symbolů

Za každý ze tří typů vědeckých symbolů získá hráč následující body:

- Pouze jediný symbol: 1 vítězný bod
- 2 stejné symboly: 4 vítězné body
- 3 stejné symboly: 9 vítězných bodů
- 4 stejné symboly: 16 vítězných bodů



Poznámky:

-Počet vítězných bodů odpovídá počtu symbolů umocněnému na druhou.

-Ve hře jsou vždy 4 zelené karty pro každý symbol. Za celou sadu symbolů lze tedy získat maximálně 16 vítězných bodů.

-Toto maximum lze zvýšit pomocí Cechu vědců a divu Visuté zahrady Semiramidiny v Babylóně - za 5 symbolů lze získat 25 bodů a za 6 dokonce 36 vítězných bodů.

Příklad: Alexandrie postavila 6 vědeckých budov s následujícími symboly: 3 hvězdy, 2 mince a 1 slunce. To jí přinese 9 bodů za sadu 3 hvězdy (3 x 3), 4 body za sadu 2 mince (2 x 2) a 1 bod za slunce (1 x 1). Celkem si tedy připočte 14 vítězných bodů.

Sada tří různých symbolů

Za každou sadu tří různých symbolů, tedy za každou trojici, získá hráč 7 vítězných bodů.



Příklad: pokud budeme pokračovat ve výše uvedeném příkladu, Alexandrie sice postavila 6 vědeckých budov, ale má pouze jedinou kompletní trojici různých symbolů. Získá tedy navíc 7 vítězných bodů k předchozím 14, což dává výsledný součet 21 vítězných bodů.

Pokud by Alexandrie měla další vědeckou budovu se symbolem slunce, získala by pak dohromady (9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31 vítězných bodů.

6. Komerční budovy

Mnoho komerčních budov III. věku přináší také nějaké vítězné body.

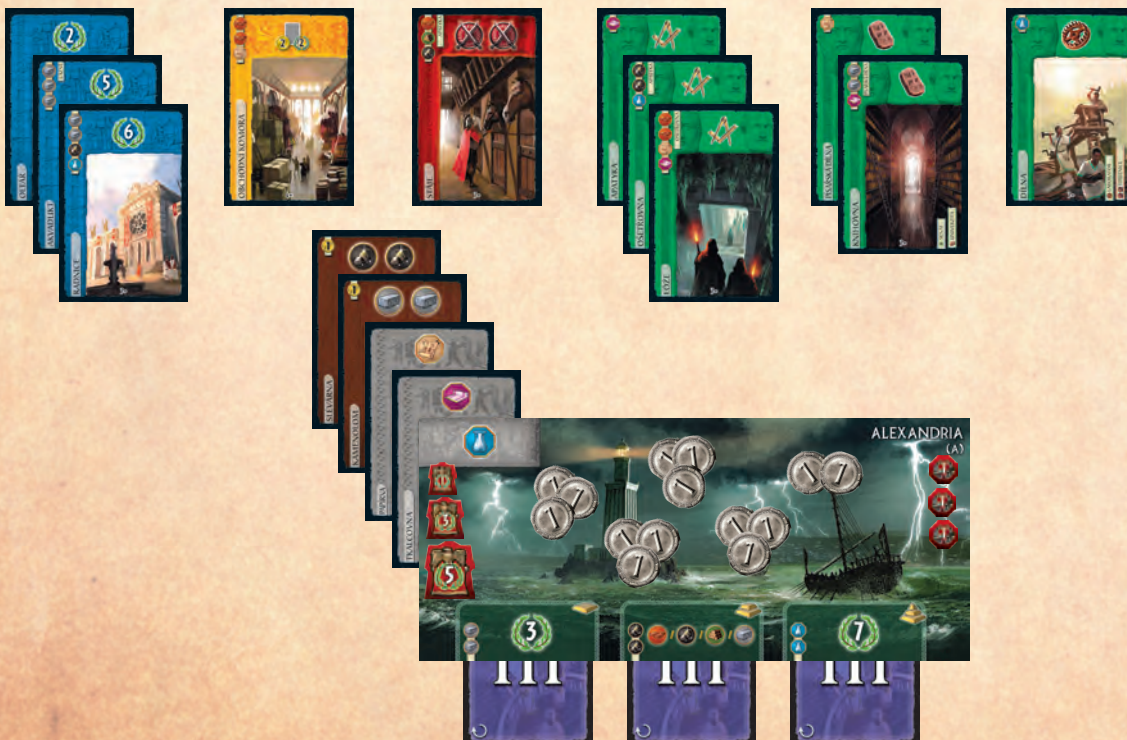
Příklad: Alexandrie vlastní Obchodní komoru. Tato budova má hodnotu 2 vítězných bodů za každou šedou budovu, která v Alexandrii stojí. Protože hráč Alexandrie postavil 2 šedé budovy, získá navíc 4 vítězné body.

7. Cechy

Každý cech má nějakou hodnotu ve vítězných bodech, která závisí na struktuře hráčova města a obou sousedních měst (viz dále popis jednotlivých budov).

STRATEGICKÉ TIPY

- Blokujte své soupeře: pro vítězství ve hře 7 divů světa musíte bedlivě sledovat obě svá sousední města a zkoumat jejich strategii. Zkuste jim blokovat karty, které potřebují. Tyto karty použijte na stavbu divu světa nebo je odhodte pro získání 3 mincí.
- K vítězství může vést více různých strategií: specializujte se na budovy v jedné barvě nebo sbírejte budovy všech typů. Vedte vítězné války nebo zcela ignorujte svou armádu. Produktejte zboží v hojném množství nebo se soustřeďte na obchod s okolím...
- Postupujte vpřed: pokud stavíte vědecké budovy, snažte se získávat trojice různých symbolů, za které je více bodů.



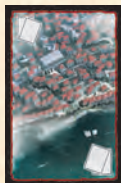
Obtížnější varianta pro 2 hráče

Následující pravidla upravují hru tak, aby ji mohli hrát dva hráči. Navíc k běžnému hernímu materiálu budete potřebovat dvě zvláštní karty přiložené ke hře.

Pozor: než budete zkoušet tuto variantu, doporučujeme zahrát si nejprve několik běžných her ve 3 - 7 hráčích.



Karta hranic



Karta nezávislého města

Příprava hry

Při hře 2 hráčů se používají stejné karty jako při hře 3 hráčů (označené 3+). Každý hráč si vezme desku divu a navíc se vedle položí třetí deska. Tato třetí deska se nazývá nezávislé město. Karta hranic se položí mezi oba hráče.

Každý z hráčů si vezme 7 karet a zbývajících 7 karet se položí jako dobírací hromádka napravo vedle karty hranic.

Hráč nalevo od nezávislého města si vezme do ruky kartu nezávislého města.

Oba hráči a nezávislé město získávají z banku na začátku hry 3 mince.

Přehled hry

Hra probíhá podobně jako při hře 3 - 7 hráčů. Hlavní rozdíl je ve správě nezávislého města - hráči hrají navíc ke svým kartám ještě jednu kartu pro nezávislé město.

Karta nezávislého města



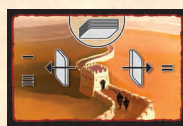
Jirkovo město

1. Výběr karty

Hráč, který má v ruce kartu nezávislého města, vytáhne nejprve kartu z dobírací hromádky a přidá si ji mezi své karty v ruce. Poté si tento hráč zvolí z ruky dvě karty – jednu pro své město a druhou pro nezávislé město, zatímco jeho soupeř si vybere jednu svou kartu jako obvykle. Každý hráč poté položí své zbylé karty na svou stranu vedle karty hranic.



Karta hranic



Upřesnění:

Nezávislé město může odhodit kartu a získat 3 mince pouze v případě, že nemůže žádnou kartu zahrát jinak. Hráč musí, pokud je to možné, vybrat pro nezávislé město takovou kartu, kterou může postavit nebo použít ke stavbě části divu. Hráč však vždy NEJPRVE vybírá svou kartu a AŽ POTÉ kartu pro nezávislé město.

2. Akce

Hráč, který má v ruce kartu nezávislého města, zahraje obě připravené karty (svou a kartu patřící nezávislému městu), zatímco jeho soupeř zahraje jako obvykle svou kartu.

Pravidla pro nezávislé město:

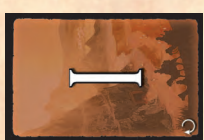
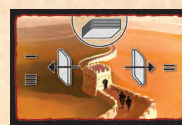
- Nezávislé město může nakupovat suroviny od obou hráčů podle běžných pravidel obchodu mezi městy. Pokud je požadovaná surovina k dispozici u obou hráčů, vybírá si hráč držící kartu nezávislého města, od koho surovinu nakoupí, i kdyby byla cena v jednom případě výhodnější.
- Pokud může být vybraná karta nezávislého města postavena zdarma díky vlastnictví budovy z předchozího věku, MUSÍ být tato stavba zdarma provedena.

Poznámka: v šestém tahu každého věku zbude v dobírací hromádce nezávislého města jediná karta. Tato karta se odhodí ve stejnou chvíli jako sedmé karty z ruky ostatních hráčů.

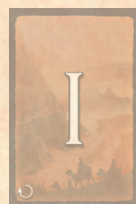
Na konci tahu položí Jirka své karty sem.



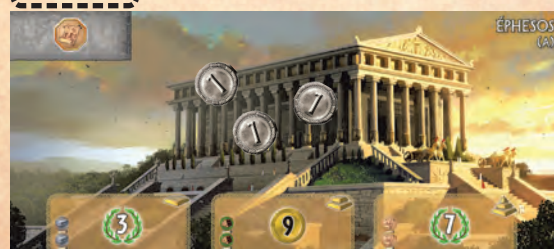
Karta hranic



Na konci tahu položí Petr své karty sem.



Dobírací hromádka



Nezávislé město

3. Předání karet soupeři

Jakmile jsou všechny tři vybrané karty zahrány, hráči si vezmou hromádky karet na opačné straně karty hranic (tedy karty soupeře). Zároveň si vymění kartu nezávislého města (tedy v dalším tahu bude nezávislé město ovládat druhý hráč). Takto se střídají až do konce hry.

Příklad: Jirka a Petr začínají hru. Každý dostane 7 karet a další hromádku 7 zbývajících karet položí napravo od karty hranic jako dobírací hromádku. Jirka si vezme kartu nezávislého města, protože sedí napravo od něj. V prvním tahu si Petr zvolí jednu kartu z ruky, Jirka si lízne jednu kartu z dobírací hromádky a pak si zvolí jednu kartu pro nezávislé město a jednu kartu pro své město. Hráči odkryjí své karty (počínaje kartou nezávislého města) a zahrají je. Poté oba hráči odloží své karty na svou stranu vedle karty hranic, vezmou si balíček soupeře z opačné strany karty hranic a Petr si vezme kartu nezávislého města. Nyní je na něm, aby si lízl kartu z dobírací hromádky a hrál kartu navíc pro nezávislé město...

Konec věku

Hráč, který začíná první tah s kartou nezávislého města, se mění v každém věku:

- I. věk: kartu nezávislého města má hráč nalevo od nezávislého města.
- II. věk: kartu nezávislého města má hráč napravo od nezávislého města.
- III. věk: kartu nezávislého města má opět hráč nalevo od nezávislého města.

Pravidla pro vyhodnocení vojenského střetu zůstávají beze změny.

Konec hry

Ve hře vítězí hráč, který má na konci nejvíce vítězných bodů. V případě stejného počtu bodů vítězí hráč s více mincemi ve své pokladnici.



Petrovo město

Popis divů světa

Hrací desky divů, které představují města a jejich budované divy světa, jsou oboustranné (strana A a B) a umožňují hrát různé varianty stejného divu.

Strana [A]

Strana A všech divů světa je rozdělená následovně:

- První část divu má hodnotu 3 vítězné body.
- Třetí část divu má hodnotu 7 vítězných bodů.
- Druhá část divu nabízí určitý zvláštní efekt:

Upřesnění: suroviny produkované přímo deskami divů se NEPOVAŽUJÍ za produkované kartami.

A



Rhódský kolos

Hráč má navíc 2 symboly štítu pro vyhodnocení každého vojenského střetu.



Maják na ostrově Faru v Alexandrii

Hráč získá každý tah jednu nezpracovanou surovinu (kámen, jíl, dřevo, ruda) dle své volby.

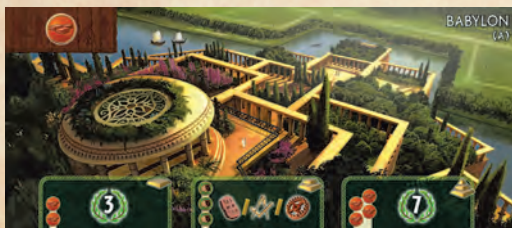
Poznámka: tuto surovinu nelze prodat sousednímu městu.



Artemidin chrám v Efesu

Po dostavení této části divu si hráč vezme z banku 9 mincí a přidá je do své pokladnice.

Poznámka: 9 mincí hráč získá pouze jednou po dostavení této části divu, nikoli každé kolo.



Visuté zahrady Semiramidiny v Babylóně

Na konci hry při bodování získá hráč jeden vědecký symbol navíc dle své volby.

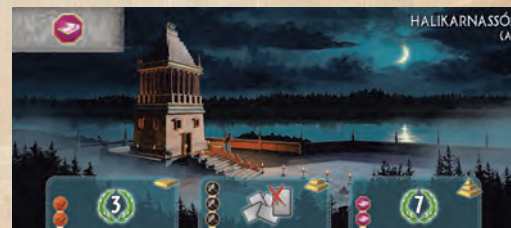
Poznámka: hráč si zvolí konkrétní symbol až na konci hry při počítání bodů, nikoli ihned při postavení části divu.



Feidiův Zeus v Olympii

Hráč může jedenkrát v každém věku postavit jednu budovu dle své volby zdarma.

Poznámka: hráč může položit kartu, kterou použil k postavení této části divu, nahoru přes desku divu a když použije tuto zvláštní schopnost, přesune kartu pod desku divu jako obyčejně.



Mauzoleum v Halikarnassu

Ihned po dostavení této části divu se může hráč podívat na všechny odhozené karty od začátku hry (které byly odhozené kvůli získání mincí nebo odhozené jako přebytečné karty na konci věku), jednu si vybrat a zdarma ji hned postavit.

Poznámka: tato zvláštní schopnost se provede pouze jednou - okamžitě poté, co hráč dostaví tuto část divu. Hráč si může zvolit i kartu, kterou ostatní hráči odhodili ve stejném tahu (jako např. sedmou zbývající kartu v 6. tahu).



Egyptské pyramidy v Gíze

Pyramidy nemají žádnou speciální schopnost, avšak jejich druhá část má hodnotu 5 vítězných bodů.



Rhódský kolos

Rhódský kolos se staví pouze na dvě části:

- První část má hodnotu 1 štítu, 3 vítězných bodů a 3 mincí.
- Druhá část má hodnotu 1 štítu, 4 vítězných bodů a 4 mincí.

Poznámka: mince hráč získá pouze jednou po dostavění dané části divu, nikoli každé kolo.



Maják na ostrově Faru v Alexandrii

- První část umožní hráči získat každý tah jednu nezpracovanou surovinu (kámen, jíl, dřevo, ruda) dle své volby.
- Druhá část umožní hráči získat každý tah jednu zpracovanou surovinu (sklo, látka, papyrus) dle své volby.
- Třetí část divu má hodnotu 7 vítězných bodů.

Poznámka: získané suroviny nelze prodat sousednímu městu.



Artemidin chrám v Efesu

- První část má hodnotu 2 vítězných bodů a 4 mincí.
- Druhá část má hodnotu 3 vítězných bodů a 4 mincí.
- Třetí část má hodnotu 5 vítězných bodů a 4 mincí.

Poznámka: mince hráč získá pouze jednou po dostavění dané části divu, nikoli každé kolo.



Visuté zahrady Semiramidiny v Babylóně

- První část má hodnotu 3 vítězných bodů.
- Druhá část dává hráči možnost zahrát sedmou kartu místo toho, aby ji v šestém tahu odhodil. Tato sedmá karta může být postavena zaplacením své ceny, odhozena pro získání 3 mincí nebo použita k postavení jedné části divu.
- Třetí fáze poskytuje hráči jeden vědecký symbol dle jeho volby.

Poznámky:

-Během šestého tahu tak může hráč zahrát obě karty, které má v ruce. Pokud teprve v šestém tahu postaví druhou fázi divu, může poté hrát ihned sedmou kartu z ruky.

-Hráč si zvolí konkrétní symbol až na konci hry při počítání bodů, nikoli ihned při postavení části divu.



Feidiův Zeus v Olympii

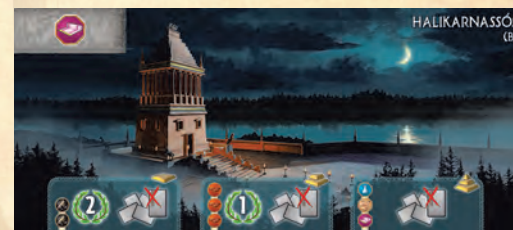
- První část divu umožní hráči nakupovat nezpracované suroviny (kámen, jíl, dřevo, rudu) od sousedních měst za cenu 1 mince místo obvyklých 2 mincí.
- Druhá část divu má hodnotu 5 vítězných bodů.
- Třetí část divu umožňuje hráči zkopírovat jednu kartu cechu (fialovou kartu) dle své volby, která je postavena v nějakém ze dvou sousedních měst.

Poznámky:

-První část divu odpovídá postaveným dvěma trhům - východnímu a západnímu (žluté karty). Postavení těchto trhů je stále možné, avšak výsledný účinek se nesčítá.

-Hráč si zvolí konkrétní kartu cechu až na konci hry při počítání bodů, nikoli ihned při postavení třetí části divu.

-Zkopírování karty cechu nemá vliv na původní kartu cechu v sousedním městě.



Mauzoleum v Halikarnassu

- První část divu má hodnotu 2 vítězných bodů a umožní hráči podívat se na všechny odhozené karty od začátku hry, jednu si vybrat a zdarma ji hned postavit.
- Druhá část divu má hodnotu 1 vítězného bodu a umožní hráči podívat se na všechny odhozené karty od začátku hry, jednu si vybrat a zdarma ji hned postavit.
- Třetí část divu umožní hráči podívat se na všechny odhozené karty od začátku hry, jednu si vybrat a zdarma ji hned postavit.

Poznámka: zvláštní schopnost se provede pouze jednou, okamžitě poté, co hráč dostaví danou část divu. Hráč si může zvolit i kartu, kterou ostatní hráči odhodili ve stejném tahu (jako např. sedmou zbývající kartu v 6. tahu).



Egyptské pyramidy v Gíze

Pyramidy se budují na čtyři části a všechny mají svou bodovou hodnotu (3, 5, 5 a 7 vítězných bodů). Celková hodnota celého divu je 20 bodů.

Seznam karet a podmínky pro stavbu zdarma



Poděkování

AUTOR: Antoine Bauza

NÁVRH: "The Sombrero-wearing Belgians" aka Cédric Caumont
& Thomas Provoost

KRESBY: Miguel Coimbra

GRAFICKÝ DESIGN: Alexis -Halicarnassius 70- Vanmeerbeeck

Věnováno Vincentu Moirinovi. Opustil nás před vydáním hry,
avšak vtiskl do ní svůj názor během mnoha testovacích partií.

TESTEŘI: Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figueat, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, the members of the « Jeux en Société » club of Grenoble, the members of the Dragons Nocturnes playnight meetings, the Belgo-Ludiques 2010 players, the participants of the « Offs » of the Cannes FIJ, the players from the Gathering of Friends 2010, the players from the ludopathique meetups, the play-sitors of the Toulouse festival.

KOREKTURA: Didier Aldebert, Bruno Goube

PŘEKLAD: Eric Harlaux

ČESKÝ PŘEKLAD: Petr Šmerák

REVIZE: Eric Franklin, Konstantinos Theodorakakos

Autor by chtěl poděkovat Brunovi Cathalovi za nosnou myšlenku pravidel pro dva hráče.

The sombrero-wearing belgians would like to thank Geoff -Imma break your face- Picard, Alexis -bocce- Desplats, Philippe Mouret, John -I cut prototypes- Berny, A la guerre who'll recognize himself as well as his Cyborg, the members of the Liège Objectifs-Jeux Club, 20.100, The organizers of the Feu.F.L.AN, Stefan Glaubitz.

7 WONDERS is a game of REPOS PRODUCTION.

Tél. + 32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170

Bruxelles -

Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS
RESERVED.

This material may only be used for private entertainment.

Tuto hru je možné použít pouze pro soukromou zábavu.

I. věk

Dřevařství 3+ 4+	
Lom na kámen 3+ 5+	
Jíloviště 3+ 5+	
Rudné ložisko 3+ 4+	
Lesní farma 6+	
Povrchový lom 4+	
Jílové ložisko 3+	
Sklad dřeva 3+	
Lesní jeskyně 5+	
Důl 6+	

II. věk

Pila 3+ 4+	
Kamenolom 3+ 4+	
Cihelna 3+ 4+	
Slévárna 3+ 4+	

III. věk

Cech dělníků	
Cech řemeslníků	
Cech obchodníků	
Cech filozofů	
Cech špiónů	
Cech stratégů	
Cech rejdařů	
Cech badatelů	
Cech soudců	
Cech stavitelů	

Tkalcovna 3+ 6+	
Sklárna 3+ 6+	
Papírna 3+ 6+	

Tkalcovna 3+ 5+	
Sklárna 3+ 5+	
Papírna 3+ 5+	



I. věk

II. věk

III. věk

Zastavárna 4+ 7+ 3		
Lázně 3+ 7+ 3	Akvadukt 3+ 7+ 5	
Oltář 3+ 5+ 2	Chrám 3+ 6+ 3	Panteon 3+ 6+ 7
Divadlo 3+ 6+ 2	Socha 3+ 7+ 4	Zahrady 3+ 4+ 5
Radnice 3+ 5+ 6+ 6		
Palác 3+ 7+ 8		

Krčma 4+ 5+ 7+ 5		
Východní trh 3+ 7+ 1	Tribunál 3+ 6+ 7+	Přístav 3+ 4+ 1
Západní trh 3+ 7+ 1		
Tržiště 3+ 6+ 1	Karavanseraj 3+ 5+ 6+	Maják 3+ 6+ 1
Vinice 3+ 6+ 1		
Bazar 4+ 7+ 2		
Obchodní komora 4+ 6+ 2		

I. věk

II. věk

III. věk

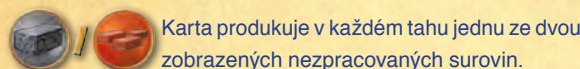
Palisáda 3+ 7+	
Kasárny 3+ 5+	
Hláška 3+ 4+	
Hradby 3+ 7+	Opevnění 3+ 7+
Cvičiště 4+ 6+ 7+	Cirkus 4+ 5+ 6+
Zbrojnice 3+ 4+ 7+	

Stáje 3+ 5+	Aréna 3+ 5+ 7+
Ošetřovna 3+ 4+	Lóže 3+ 6+
Střelnice 3+ 6+	Dílna obléhacích strojů 3+ 5+
Dílna 3+ 7+	Laboratoř 3+ 5+
Soudní dvůr 3+ 5+ 4	
Písařská dílna 3+ 4+	Knihovna 3+ 6+
Senát 3+ 5+ 6	
Univerzita 3+ 4+	
Akademie 3+ 7+	
Škola 3+ 7+	Studovna 3+ 5+

Vysvětlení symbolů

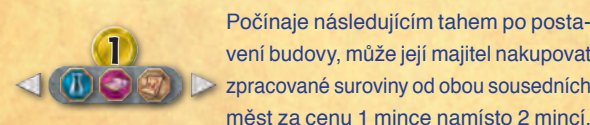
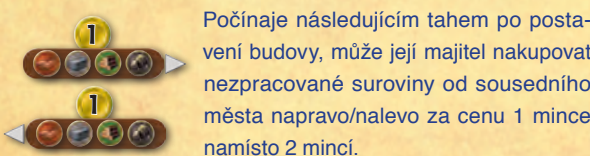
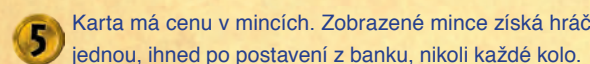
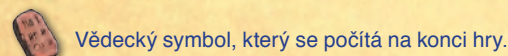
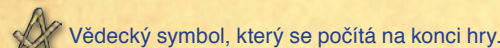
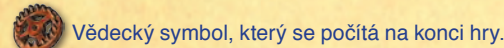
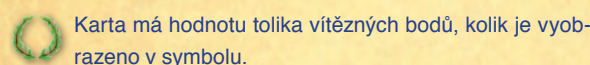
Karty I. věku

Karta produkuje zobrazenou nezpracovanou surovinu:



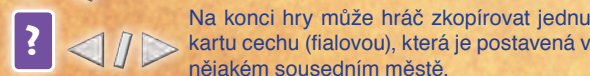
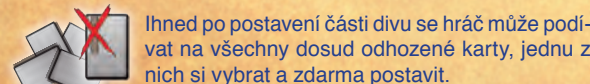
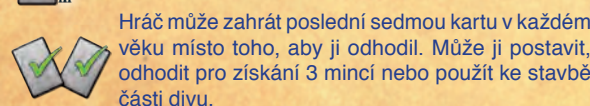
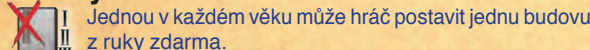
Poznámka: hráč může použít jednu NEBO druhou surovinu pro postavení budovy (nebo části divu), avšak NE obě současně v jednom tahu. Sousední města mohou nakupovat obě suroviny, nezávisle na tom, kterou z nich použije majitel karty.

Karta produkuje zobrazenou zpracovanou surovinu:

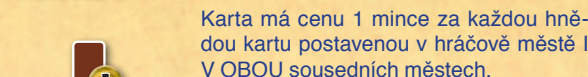
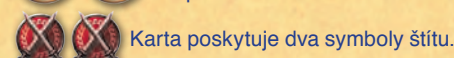
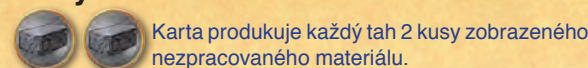


Poznámka: u karet Východní trh, Západní trh a Tržiště šípka ukazuje, ke kterému sousednímu městu nebo městům se sleva vztahuje.

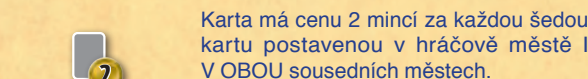
Desky divů



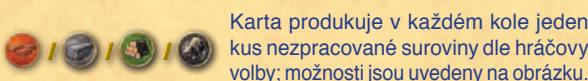
Karty II. věku



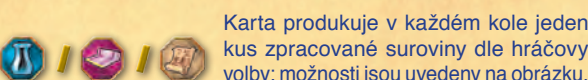
Poznámka: hnědé karty postavené v sousedních městech ve stejném tahu, jako je postavena tato karta, se také počítají.



Poznámka: šedé karty postavené v sousedních městech ve stejném tahu, jako je postavena tato karta, se také počítají.

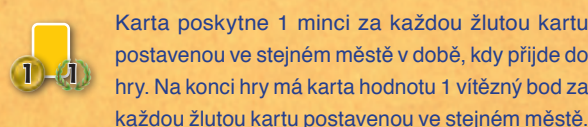
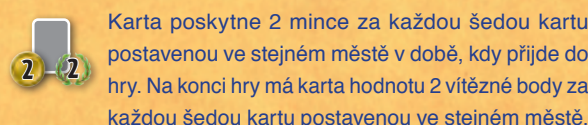
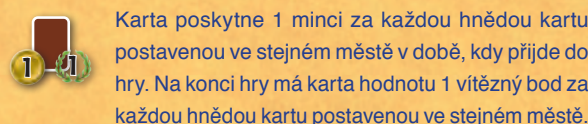
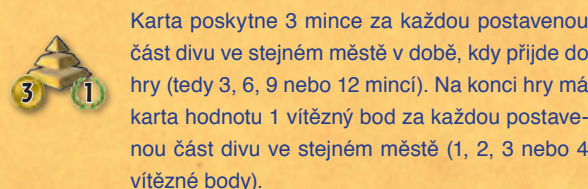


Poznámka: tyto suroviny si nemohou sousední města koupit.



Poznámka: tyto suroviny si nemohou sousední města koupit.

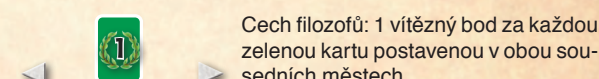
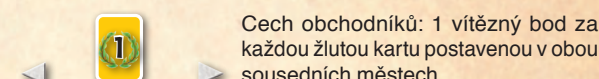
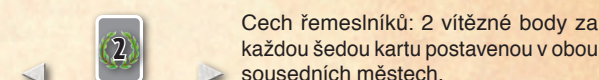
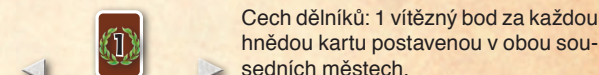
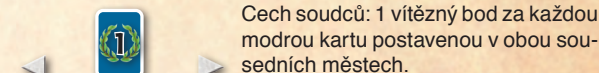
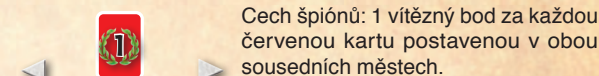
Karty III. věku



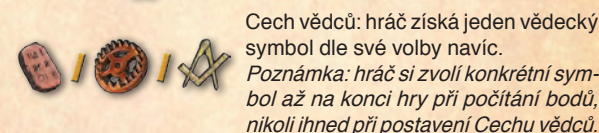
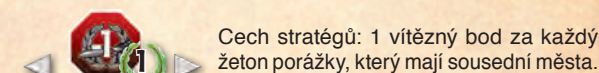
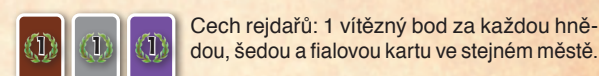
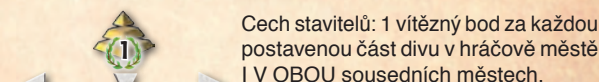
Poznámka pro Arénu, Přístav, Maják a Obchodní komoru: mince hráč získá pouze jednou, ihned poté, co budovu postaví. Vítězné body se počítají na konci hry podle budov a částí divů světa postavených do té doby.

Cechy

Většina karet cechů poskytuje vítězné body v závislosti na budovách, které jsou postavené v obou sousedních městech. *Poznámka: dvě šipky na obou stranách karty značí, že se počítají karty z obou sousedních měst, avšak ne z města majitele karty.*



Ostatní cechy poskytují vítězné body na základě svých zvláštních pravidel.



Upřesnění: suroviny produkováné deskami divů se NEPOVAŽUJÍ za karty.