

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint egy játékos a csodájának utolsó szintjét is megépítette, és befejezte a körét.

Minden játékos számolja össze a **győzelmi pontjait**:

- a csodája megépített szintjeiért,
- az esetleg nála lévő macskajelölőért,
- a **kék** kártyáért,
- a katonai győzelemjelzőkért és
- a fejlődésjelzőkért.

A játékban az **győz**, aki a **legtöbb pontot** szerezte.

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a csodájának több szintjét építette meg. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a játékosok osztoznak a győzelmen.



KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

A kétszemélyes játék során az egyetlen különbség a **csaták menetében** van.

Ha több pajzsod van, mint az ellenfelednek, vegyél el **1 katonai győzelemjelzőt**.

Ha **legalább kétszer annyi** pajzsod van, mint az ellenfelednek, akkor ne 1, hanem **2 katonai győzelemjelzőt** vegyél el.

Megjegyzés: Ha az ellenfelednek nincs pajsza és neked legalább 2 van, akkor **2 katonai győzelemjelzőt** vegyél el.



KÉSZÍTŐK

Tervező: Antoine Bauza
 Illusztrációk: Etienne Hebinger
 Kiadó: Repos Production team
 A készítőik teljes listája: rprod.com/en/7-wonders-architects/credits

© REPOS PRODUCTION 2021. ALL RIGHTS RESERVED.
 Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
 +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
 A játék tartalma csak saját szórakozásra használható.



ANTOINE BAUZA

A CSODÁK HATÁSAI

Alexandria Vedd el az asztalon lévő bármely pakli legfelső lapját, és tedd magad elé.	Halikarnassosz Vedd el a tőled balra vagy jobbra található pakli legfelső 5 lapját, válassz ki közülük egyet, és azt tedd magad elé. A többi lapot keverd vissza a paklijába.
Epheszosz Vedd el a központi pakli legfelső lapját, és tedd magad elé.	Olümpia Vedd el a tőled balra és jobbra található paklik legfelső lapját, és tedd őket magad elé.
Babilon Vedd el a 4 elérhető fejlődésjelző egyikét, és tedd magad elé.	Gíza Ennek a csodának nincs különleges képessége, viszont több győzelmi pontot ér, mint a többi csoda.
Rodosz 1 extra pajzsot biztosít.	

A FEJLŐDÉSJELZŐK HATÁSAI

Városiasodás: Amikor egy szürke kártyát veszel el, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.	Mérnöki tudományok: Amikor felépít a csodád egy szintjét, bármilyen nyersanyagot használhatsz, nem kell betartanod az „egyformákra” vagy „különbözőkre” vonatkozó szabályokat.
Kézművesség: Amikor egy szürke kártyát veszel el, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.	Taktika: 2 extra pajzsot biztosít.
Ékszerészet: Amikor egy szürke kártyát egy sárga kártyát veszel el, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.	Díszítés: A játék végén kapsz 4 győzelmi pontot, ha a csodád még építés alatt áll, 6 győzelmi pontot, ha a csodád már teljesen felépült.
Tudomány: Amikor egy zöld kártyát veszel el, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.	Politika: A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz minden, a kék kártyáidon található szimbólumért .
Propaganda: Amikor olyan piros kártyát veszel el, amin van 1 vagy 2 szimbólum , válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.	Stratégia: A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz minden katonai győzelemjelzőért .
Építészet: Amikor felépít a csodád egy szintjét, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.	Oktatás: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz minden fejlődésjelzőért (ezt is beleértve).
Gazdaság: Az egyik sárga kártyád nem 1, hanem 2 pénzt ér.	Kultúra: Ebből a jelzőből 2 van a játékban. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz, ha csak az egyik jelző van nálad, 12 győzelmi pontot, ha mindkettő.

7 CSODA™ ÉPÍTÉSZEK

Egyetlen célod van:
 olyan lenyűgöző csodát építeni
 amivel nyomot hagysz a történelemben.
 Az örökséged a tét!



A JÁTÉK ALAPJAI ÉS CÉLJA

A **7 Csoda: Építészek** több körön keresztül zajlik. A körökben válassz egyet az elérhető három kártya közül. A kártyák a különböző emberek jelképezik, akik segítenek neked a csodád felépítéséhez elengedhetetlen nyersanyagokat gyűjteni, tudományos felfedezéseket tenni, vagy akár megküzdeni a szomszédaiddal.

A játék akkor ér véget, ha egy csoda teljesen felépül, és az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjti!

COLORBLIND FRIENDLY

SZÍNTÉVESZTŐBARÁT SZIMBÓLUMOK
 A színtévesztőket és színvakokat segítő, minden kártyaszint más-más szimbólum jelöl.

◆ Szürke | Kék | Sárga | Piros | ▲ Zöld

A JÁTÉK TARTALMA

- 235 kártya (8 különböző hátlappal)
- 7, egyenként 5 részből álló csoda
- 7 kártyatartó
- 8 alkatrésztartó
- 15 fejlődésjelző
- 6 konfliktusjelző
- 28 katonai győzelemjelző
- 1 macskajelölő és a hozzá tartozó talp
- Ez a szabálykönyv

ELŐKÉSZÜLETEK

Példa a 3 fős előkészületekre



Saját előkészületek

- Minden játékos válasszon egy **alkatrésztartót** (vagy vegyen el egyet véletlenszerűen), és vegye el a csodája 5 darabját, valamint a saját kártyáinak tartóját.
- Minden **csoda** 5 részből épül fel, ezeknek a részeknek van egy építés alatti és egy felépített oldala. Építsék fel a csodáitokat az alkatrésztartón látható ábrának megfelelően, építés alatti oldallal felfelé.
- Keverjék meg a kártyáitokat, és tegyék őket képpel felfelé a kártyatartókba. Ezt a **paklit** aztán tegyék a bal oldali szomszédotok és magatok közé.

Közös előkészületek

- Keverjék meg a közös kártyákat, és tegyék őket képpel lefelé egy **központi pakliba**.
- A központi pakli mellett hagyjatok helyet a **dobópaklinak**: minden felhasznált kártya ide kerül majd, képpel felfelé.
- Keverjék össze a **fejlődésjelzőket**, és tegyék őket képpel lefelé egy kupacba. A legfelső 3 jelzőt tegyék képpel felfelé a kupac mellé.
- Készítsék ki az alábbi táblázatnak megfelelő mennyiségű **konfliktusjelzőt**, béke oldalukkal felfelé. A maradék konfliktusjelzőket tegyék vissza a dobozba.

Játékosok száma	2-3	4	5	6-7
Konfliktusjelzők száma	3	4	5	6



- A **katonai győzelemjelzőket** tegyék a készletbe.
- Végül készítsék ki a **macskajelölőt**.

EGY KÖR MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, és az óramutató járása szerint haladva több körön keresztül tart.

A körödben válassz egyet a **3 elérhető** kártya közül:

- A tőled közvetlenül **balra** található pakli legfelső lapja.
- A tőled közvetlenül **jobbra** található pakli legfelső lapja.
- A **központi pakli** legfelső lapja.

A kiválasztott kártyát tedd **magad elé**, a csodád mellé.

A rendelkezésedre álló kártyák és jelzők alapján **tetszőleges sorrendben** hajtsd végre az alább leírt akciókat.

Ha már nem tudsz több akciót végrehajtani, a köröd véget ér, és a tőled balra ülő játékos kerül sorra.

Megjegyzés:

- Ha egy pakli elfogy, az a játék végéig úgy is marad.
- Az azonos színű kártyáidat tedd egymásra úgy, hogy a tetejükön lévő színes sáv legyen látható (lásd a példát az 5. oldalon).



◆ SZÜRKE KÁRTYÁK ◆



A **szürke** kártyák **nyersanyagokat** biztosítanak, amelyek segítségével felépítheted a csodád részeit.

Ha elegendő nyersanyagod van a csodád következő szintjének megépítéséhez, azt meg **kell** építened a köröd során.

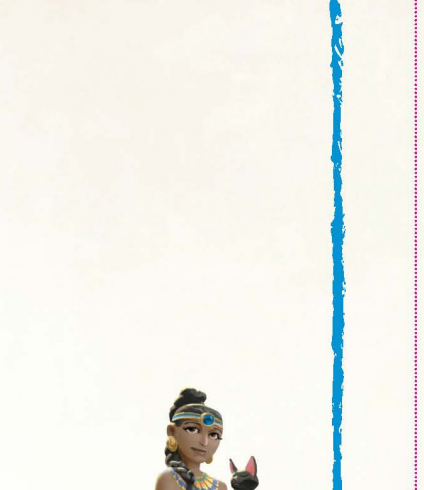


● SÁRGA KÁRTYÁK ●



A **sárga** kártyák **pénzt** biztosítanak, ami dzsóker nyersanyagot jelent.

A csodád következő szintjéhez szükséges **hiányzó nyersanyagokat** ki kell pótolnod a rendelkezésedre álló pénzből.



■ KÉK KÁRTYÁK ■



A **kék** kártyák **győzelmi pontokat** jelentenek. Ezen kívül egyes **kék** kártyákon a **macskajelölő** is megtalálható.

Amint elveszel egy olyan **kék** kártyát, amelyen megtalálható a **macskajelölő**, azonnal vedd magad elé a macskajelölőt, bárhol is legyen.

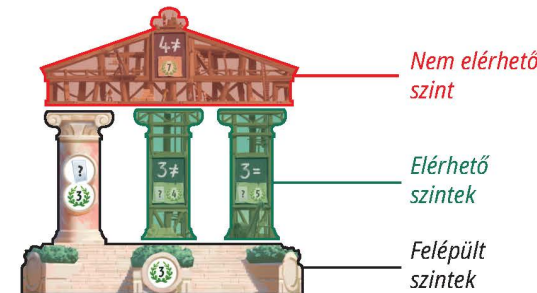
A macskajelölő használata

Amíg a macskajelölő nálad van, a köröd elején titokban **megnézheted a központi pakli legfelső lapját**, mielőtt kártyát választanál.

Egy szint felépítése

Minden egyes szint **építési költsége** az adott részen látható:

- 2≠** 2 különböző nyersanyag.
- 2=** 2 azonos nyersanyag.
- 3≠** 3 különböző nyersanyag.
- 3=** 3 azonos nyersanyag.
- 4≠** 4 különböző nyersanyag.



Nem elérhető szint

Elérhető szintek

Felépült szintek

Ha rendelkezésedre állnak egy elérhető szint megépítéséhez szükséges nyersanyagok (**szürke** és/vagy **sárga** kártyák), **dobd el azokat**, és fordítsd át az adott szintet a **felépült** oldalára.

Egyes szintek felépítése azonnali különleges hatással jár (lásd a 6. oldalon vagy a csodatárolókon).

Megjegyzés: Ha több szint felépítéséhez is elegendő nyersanyaggal rendelkezel, azokat mind fel kell építened.

Minden egyes csoda szintenként épül fel, **mindig alulról felfelé**.
Egy szintet csak akkor lehet felépíteni, ha **már minden alatta lévő szint felépült**.
Vannak olyan csodák, amelyek bizonyos szintjeit **tetszőleges sorrendben** felépítheted.



▲ ZÖLD KÁRTYÁK ▲



A **zöld** kártyák **tudományszimbólumokat** biztosítanak, amelyek segítségével fejlődésjelzőket szerezhetsz.

Ha van **2 egyforma** vagy **3 különböző tudományszimbólumod**, a körödben el **kell** venned egy fejlődésjelzőt.

Fejlődésjelző elvétele

Dobd el a felhasznált **zöld** kártyákat, majd válassz a **4 elérhető** fejlődésjelző közül egyet:

- A három képpel felfelé lévő jelző egyikét,
- vagy a képpel lefelé fordított kupac tetején lévő jelzőt.

Amint valaki elvesz egy fejlődésjelzőt, ami képpel felfelé volt, azonnal fel kell fordítani a helyére egy újat a kupac tetejéről.

A kiválasztott fejlődésjelzőt tedd képpel felfelé magad elé. A fejlődésjelző képességét mostantól a játék végéig használhatod (lásd a 6. oldalon).

A fejlődésjelzők használata

A körödben **bármikor, tetszőleges sorrendben** használhatod a fejlődésjelzőidet.
Egy körben egy fejlődésjelződet **csak egyszer** használhatod, kivéve azokat, amelyek győzelmi pontokat biztosítanak, ezek hatása csak a játék végén érvényesül.



✖ PIROS KÁRTYÁK ✖



A **piros** kártyák **pajzsokat** biztosítanak, amelyek a katonai erődöt növelik. Ezen kívül egyes **piros** kártyákon 1 vagy 2 **macskajelölő** szimbólum is található.

Amikor elveszel egy olyan **piros** kártyát, amin van 1 vagy 2 **macskajelölő** szimbólum, fordítsd át 1 vagy 2 konfliktusjelzőt a **csata oldalára**.

Amikor ezt az akciót hajtod végre, **hallasd a harsonák hangját!**

Amikor az utolsó konfliktusjelzőt is átfordítjátok a csata oldalára, az **adott kör végén minden játékosnak** csatáznia kell.

Megjegyzés: Ha több konfliktusjelzőt is át fordítanod, de már csak egy van a béke oldalán, fordítsd át az utolsó jelzőt, és a többi **macskajelölőt** hagyd figyelmen kívül.

Egy csata menete

Minden játékos számolja meg, **mennyi pajzs** van a **piros** kártyáin, és az értéket hasonlítsa össze a két szomszédjával (a bal és jobb oldalán ülő játékosokkal).

Megjegyzés: A **rodoszi csoda** és a **taktika fejlődésjelző további pajzsokat** jelenthet (lásd a 6. oldalon).

Minden olyan szomszédod után, akinél több pajzsod van, vedd el **egy katonai győzelemjelzőt**. Így egy csatában 0, 1 vagy 2 katonai győzelemjelzőt szerezhetsz.

Ezután **minden** játékos dobja el azokat a **piros** kártyáit, amelyeken 1 vagy 2 **macskajelölő** szimbólum található. Csak azok a **piros** kártyák maradnak a játékosok előtt, amelyeken nincs **macskajelölő**.
Végül fordítsátok át az összes konfliktusjelzőt a **béke oldalára**.