KONIEC GRY

Gdy tylko któryś z graczy ukończy budowę swojego Cudu, gra dobiega końca **na koniec tury tego gracza**.

Każdy gracz podlicza zdobyte **punkty** widniejące na:

- wybudowanych etapach swojego Cudu,
- znaczniku Kota, jeśli go posiada,
- **niebieskich** kartach,
- żetonach Zwycięstwa,
- żetonach Postępu.

Grę wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten z remisujących, który wybudował więcej etapów Cudu. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

W grze 2-osobowej jedyna zmiana dotyczy **rozstrzygania bitwy**.
Jeśli gracz posiada więcej Tarcz od przeciwnika, otrzymuje **1 żeton Zwycięstwa**.
Jeśli jednak posiada **co najmniej 2 razy więcej** Tarcz od przeciwnika, otrzymuje **2 żetony Zwycięstwa** zamiast 1.

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: **Antoine Bauza**
Ilustracje: **Etienne Hebinger**
Publikacja: **Repos Production team**
Pełna lista autorów dostępna na stronie: **rprod.com/en/7-wonders-architects/credits**

© REPOS PRODUCTION 2021. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgia
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

OPIS EFEKTÓW CUDÓW

Aleksandria
Weź wierzchnią kartę z **dowolnego stosu w obszarze gry** i połóż przed sobą.

Efez
Weź wierzchnią kartę ze **stosu głównego** i połóż przed sobą.

Babilon
Wybierz 1 żeton Postępu **spośród 4 dostępnych** i połóż przed sobą.

Rodos
Dodaj **1 Tarczę** do sumy swoich Tarcz.

Halikarnas
Weź 5 kart z wierzchu **stosu po Twojej lewej stronie albo po Twojej prawej stronie**. Wybierz 1 z nich i połóż przed sobą. Pozostałe karty wtasuj z powrotem w stos, z którego je wziąłeś.

Olimpia
Weź wierzchnie karty ze **stosów po Twojej lewej stronie oraz po Twojej prawej stronie** i połóż przed sobą.

Giza
Ten Cud nie ma specjalnego efektu, ale jest wart więcej punktów niż pozostałe Cuda.

EFEKTY ŻETONÓW POSTĘPU

Urbanistyka: Gdy bierzesz szarą kartę z **albo**, wybierz 1 dodatkową kartę spośród 3 dostępnych i połóż przed sobą.

Rzemiosło: Gdy bierzesz szarą kartę z **albo**, wybierz 1 dodatkową kartę spośród 3 dostępnych i połóż przed sobą.

Jubilerstwo: Gdy bierzesz szarą kartę z **albo żółtą** kartę, wybierz 1 dodatkową kartę spośród 3 dostępnych i połóż przed sobą.

Nauka: Gdy bierzesz **zieloną** kartę, wybierz 1 dodatkową kartę spośród 3 dostępnych i połóż przed sobą.

Propaganda: Gdy bierzesz **czerwoną** kartę z 1 albo 2 symbolami , wybierz 1 dodatkową kartę spośród 3 dostępnych i połóż przed sobą.

Architektura: Gdy budujesz etap swojego Cudu, wybierz 1 dodatkową kartę spośród 3 dostępnych i połóż przed sobą.

Ekonomia: 1 z Twoich **żółtych** kart jest warta 2 monety zamiast 1.

Inżynieria: Gdy budujesz etap swojego Cudu, możesz użyć dowolnych Surowców, ignorując warunki posiadania „takich samych" bądź „różnych" Surowców.

Taktyka: Dodaj 2 Tarcze do sumy swoich Tarcz.

Dekoracje: Na koniec gry zdobywasz 4 punkty, jeśli Twój Cud jest wciąż w budowie **albo** 6 punktów, jeżeli został całkowicie wybudowany.

Polityka: Na koniec gry zdobywasz 1 punkt za każdy **symbol** na swoich **niebieskich** kartach.

Strategia: Na koniec gry zdobywasz 1 punkt za każdy posiadany **żeton Zwycięstwa**.

Edukacja: Na koniec gry zdobywasz 2 punkty za każdy posiadany **żeton Postępu** (włączając ten).

Kultura: W grze występują 2 sztuki tego żetonu. Na koniec gry zdobywasz 4 punkty, jeśli posiadasz 1 taki żeton **albo** 12 punktów, jeśli posiadasz oba.

7 CUDÓW ŚWIATA™ ARCHITEKCI

Przed Tobą tylko jeden cel:
zbudować olśniewający cud,
którym pozostawisz trwały ślad w historii.

Stawką jest Twoje dziedzictwo!

Obejrzyj filmik z zasadami gry!

WPROWADZENIE I CEL GRY

Rozgrywka w *7 Cudów Świata Architekci* jest podzielona na tury. W swojej turze gracz wybiera 1 z 3 kart. Karty przedstawiają różne postacie, które pomagają graczom pozyskiwać surowce do budowy Cudów, dokonywać odkryć naukowych oraz toczyć bitwy z sąsiadami.

Gra się kończy, gdy któryś z graczy ukończy budowę swojego Cudu. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

COLORBLIND FRIENDLY

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.

szary | niebieski | żółty | czerwony | zielony

ZAWARTOŚĆ

235 kart (o 8 różnych rewersach)
7 pięciocześciowych Cudów
7 stojaczków na karty
8 pojemników na komponenty
15 żetonów Postępu
6 znaczników Konfliktów
28 żetonów Zwycięstwa
1 znacznik Kota wraz z podstawką
instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przykładowe przygotowanie gry dla 3 graczy

Przygotowanie gracza

1. Gracz wybiera 1 **pojemnik** (wybór może być losowy) i wyciąga z niego 5 części swojego Cudu oraz stojaczek z kartami.
2. Każdy **Cud** składa się z 5 części ukazujących z jednej strony stan „w budowie", a z drugiej stan „wybudowany". Gracz składa Cud zgodnie z rysunkiem na pojemniku, układając części stroną „w budowie" ku górze.
3. Następnie gracz tasuje swoje karty i wkłada je odkryte z powrotem do stojaczka, tworząc **stos**, który kładzie między sobą a sąsiadem po lewej stronie.

Komponenty wspólne

4. Należy potasować karty wspólne i utworzyć z nich zakryty **stos główny**.
5. Obok należy pozostawić miejsce na **stos kart odrzuconych**. Umieszcza się tutaj wszystkie wykorzystane karty (odkryte).
6. **Żetony Postępu** należy potasować i utworzyć z nich zakryty stos. Następnie należy wziąć 3 wierzchnie żetony i położyć odkryte obok stosu.
7. Kierując się poniższą tabelą, należy wyłożyć odpowiednią liczbę **znaczników Konfliktów** pokojową stroną ku górze. Pozostałe znaczniki Konfliktów są usuwane z gry.

Liczba graczy	*2 – 3*	*4*	*5*	*6 – 7*
Liczba znaczników Konfliktów	*3*	*4*	*5*	*6*

8. Należy utworzyć pulę **żetonów Zwycięstwa**.
9. Na koniec w obszarze gry należy umieścić **znacznik Kota**.

PRZEBIEG TURY GRACZA

Począwszy od najmłodszego z graczy i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gracze rozgrywają swoje tury.

W swojej turze gracz wybiera 1 kartę spośród **3 dostępnych**:

- wierzchnią kartę leżącą **po jego lewej stronie**,
- wierzchnią kartę leżącą **po jego prawej stronie**,
- wierzchnią kartę **na stosie głównym**.

Gracz kładzie wybraną kartę **przed sobą**, w pobliżu swojego Cudu.

W zależności od posiadanych kart i żetonów, gracz podejmuje teraz **w dowolnej kolejności** różne akcje opisane poniżej.

Gdy nie może podjąć więcej akcji, jego tura się kończy. Jako następny swoją turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie.

Objaśnienia:
- *Jeśli jakiś stos kart opustoszeje, pozostaje pusty już do końca gry.*
- *Karty należy układać przed sobą kolorami na zakładkę tak, aby widoczne były ich efekty (zob. przykład na str. 5).*

♦ SZARE KARTY ♦

Szare karty zapewniają **Surowce** potrzebne do budowy kolejnych etapów Cudu.

Jeśli gracz w swojej turze posiada Surowce niezbędne do budowy etapu Cudu, **musi** go wybudować.

● ŻÓŁTE KARTY ●

Żółte karty zapewniają **monety**, które zastępują dowolne Surowce.

Gracz musi zastąpić monetami **jakiekolwiek brakujące Surowce** niezbędne do wybudowania etapu Cudu.

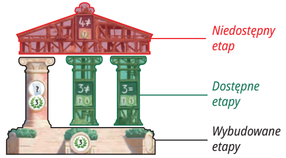
Budowa 1 etapu Cudu

Koszt budowy etapu widnieje na danej części:

- 2≠ — 2 **różne** Surowce.
- 2= — 2 **takie same** Surowce.
- 3≠ — 3 **różne** Surowce.
- 3= — 3 **takie same** Surowce.
- 4≠ — 4 **różne** Surowce.

Cuda należy budować etap po etapie, **zawsze od dołu do góry**.

Gracz może budować dany etap tylko wtedy, gdy **wszystkie etapy poniżej są już wybudowane**. Niektóre Cuda pozwalają na wybór kolejności, w jakiej gracz będzie budował etapy.



Gdy gracz ma potrzebne Surowce (szare lub żółte karty) do wybudowania dostępnego etapu, **odrzuca je** i odwraca część na **wybudowaną** stronę. Niektóre etapy pozwalają graczowi na natychmiastowe skorzystanie ze specjalnych efektów (zob. str. 6 lub pojemnik Cudu).

Uwaga! *Gracz może wybudować kilka etapów w trakcie jednej tury.*

▌NIEBIESKIE KARTY ▌

Niebieskie karty zapewniają **punkty**. Dodatkowo, na niektórych niebieskich kartach widnieje symbol ♟.

Gdy tylko gracz weźmie niebieską kartę z symbolem ♟, bierze również znacznik Kota, bez względu na to, gdzie się on w tym momencie znajduje.

Korzystanie ze znacznika Kota

Tak długo jak gracz posiada znacznik Kota, na początku swojej tury, jeszcze przed wyborem karty może **podejrzeć w sekrecie treść wierzchniej karty na stosie głównym**.

▲ ZIELONE KARTY ▲

Zielone karty zapewniają **symbole naukowe** umożliwiające pozyskiwanie żetonów Postępu.

Jeśli gracz w swojej turze posiada **2 takie same** lub **3 różne symbole naukowe**, **musi** wziąć żeton Postępu.

Wzięcie żetonu Postępu

Gracz **odrzuca** wszystkie wykorzystane zielone karty i bierze żeton Postępu spośród **4 dostępnych**:

- dowolny spośród 3 odkrytych żetonów,
- albo wierzchni żeton z zakrytego stosu.

Gdy tylko odkryty żeton Postępu zostanie zabrany, należy natychmiast wyłożyć w to miejsce wierzchni żeton ze stosu i odkryć go.

Efekt żetonu przynosi graczowi korzyści od momentu jego pozyskania aż do końca gry (zob. str. 6).

Korzystanie z żetonów Postępu

W swojej turze gracz może używać swoich żetonów Postępu **w dowolnej kolejności i w dowolnym momencie**. Gracz może użyć każdego żetonu Postępu tylko **raz na turę**, za wyjątkiem żetonów zapewniających punkty, których efekt odnosi się tylko do końca gry.

✖ CZERWONE KARTY ✖

Czerwone karty zapewniają **Tarcze** zwiększające siłę militarną gracza. Dodatkowo, na niektórych **czerwonych** kartach widnieją 1 albo 2 symbole 🔥.

Gdy gracz bierze **czerwoną** kartę z 1 albo 2 symbolami 🔥, odwraca odpowiednio 1 albo 2 znaczniki Konfliktów na ich **bitewną stronę**.

Podczas tej akcji należy wydać z siebie dźwięk rogu!

Gdy ostatni znacznik Konfliktu zostanie odwrócony na bitewną stronę, **na koniec tury gracza** pomiędzy **wszystkimi graczami** rozegrana zostaje bitwa.

Uwaga! *Jeśli gracz musi odwrócić więcej znaczników Konfliktów, a już tylko 1 przedstawia pokojową stronę, to odwraca tylko ten 1, ignorując nadmiarowe symbole 🔥.*

Rozstrzyganie bitwy

Każdy gracz zlicza **liczbę Tarcz** na swoich **czerwonych** kartach i porównuje ją ze swoimi 2 sąsiadami (graczami siedzącymi po jego lewej i prawej stronie).

Uwaga! *Cud z Rodos oraz żeton Postępu „Taktyka" zapewniają dodatkowe Tarcze (zob. str. 6).*

Porównanie siły z **każdym sąsiadem**. Jeśli gracz posiada więcej Tarcz od sąsiada, otrzymuje **1 żeton Zwycięstwa**. Gracz może w trakcie jednej bitwy otrzymać 0, 1 albo 2 żetony Zwycięstwa.

Następnie **wszyscy** gracze odrzucają swoje **czerwone** karty z 1 albo 2 symbolami 🔥. Przed każdym graczem zostają tylko te **czerwone** karty, które są pozbawione symboli 🔥. Na koniec należy odwrócić wszystkie znaczniki Konfliktów na ich **pokojową stronę**.