

7 CSODATM 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 embereket 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!



SZÍNTÉVESZTŐBARÁT SZIMBÓLUMOK

A színtévesztőket és színvakokat segítő, minden kártyaszínt 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

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

Közös előkészületek

- 4 Keverjék meg a közös kártyákat, és tegyék őket képpel lefelé egy **központi pakliba**.
- 5 A központi pakli mellett hagyjatok helyet a **dobópaklinak**: minden felhasznált kártya ide kerül majd, képpel felfelé.
- 6 Keverjék össze a **fejlődésjelzőket**, és tegyék őket képpel lefelé egy kupacba. A legfelső 3 jelzőt tegyék képpel felfelé a kupac mellé.
- 7 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



Béke oldal



Csata oldal

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

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.



◆ 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 dzsoker 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 szimbólum is megtalálható.

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

Egy szint felépítése

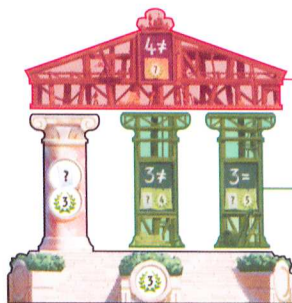
Minden egyes szint **építési költsége** az adott részen látható:

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

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.



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.

A macskajelölő használata

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

MENETE

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).

▲ 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 🍌 szimbólum is található.

Amikor elveszel egy olyan **piros** kártyát, amin van 1 vagy 2 🍌 szimbólum, fordíts 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 kell fordítanod, de már csak egy van a béke oldalán, fordítsd át az utolsó jelzőt, és a többi 🍌 szimbólumot 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, vegyél 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 🍌 szimbólum található. Csak azok a **piros** kártyák maradnak a játékosok előtt, amelyeken nincs 🍌 szimbólum.
Végül fordítsátok át az összes konfliktusjelzőt a **béke oldalára**.

A JÁTÉK VÉGE

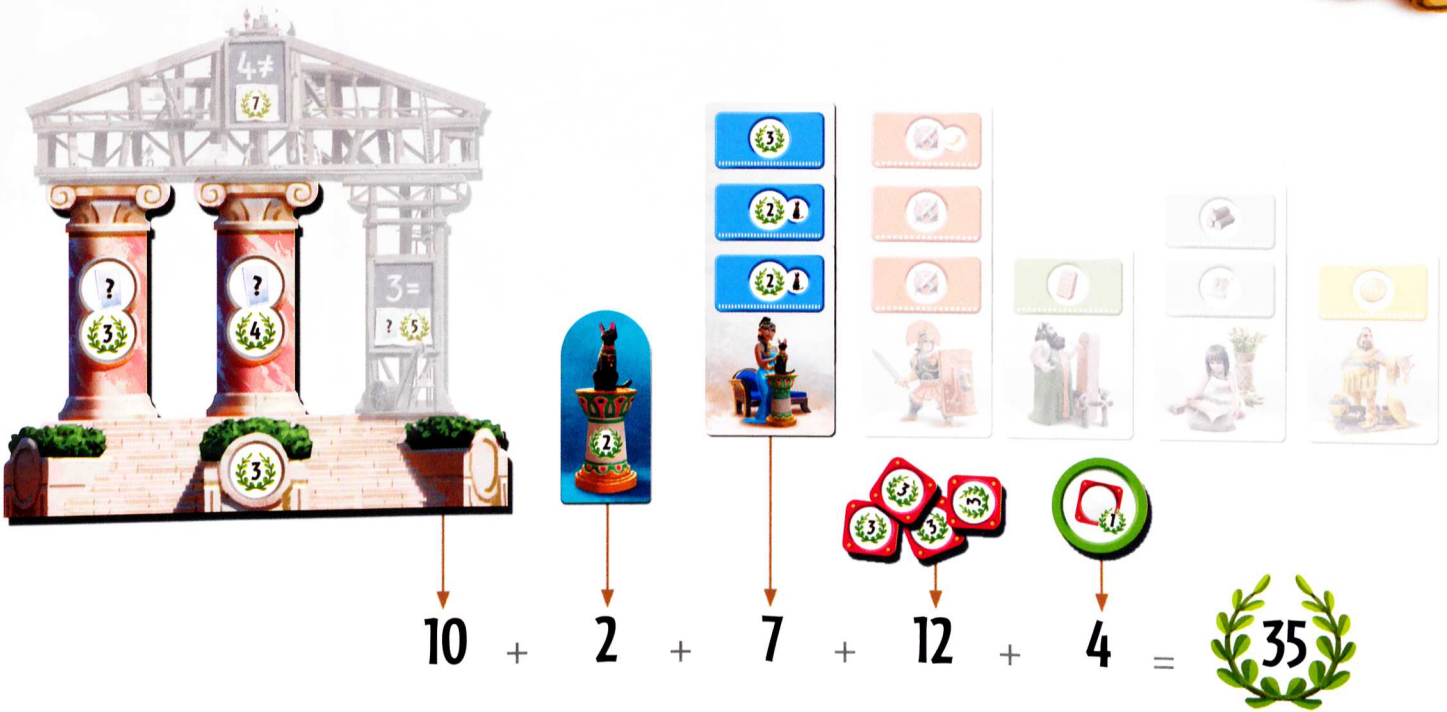
A játék véget ér, amint egy játékos a csodájának utolsó szintjét is megépítette, és befejezte a körét.

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

- a csodája megépített szintjeiért,
- az esetleg nála lévő macskajelölőért,
- a **kék** kártyákért,
- 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, vedd el **1 katonai győzelemjelzőt**.

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



A CSODÁK HATÁSAI

Alexandria



Vedd el **az asztalon lévő bármely** pakli legfelső lapját, és tedd magad elé.

Epheszosz



Vedd el a **központi** pakli legfelső lapját, és tedd magad elé.

Babilon



Vedd el a **4 elérhető** fejlődésjelző egyikét, és tedd magad elé.

Rodosz



1 extra **pajzsot** biztosít.

Halikarnasszosz



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.

Olümpia



Vedd el a **tőled balra és jobbra** található paklik legfelső lapját, és tedd őket magad elé.

Gíza



Ennek a csodának nincs különleges képessége, viszont több győzelmi pontot ér, mint a többi csoda.

A FEJLŐDÉSJELZŐK HATÁSAI




Városiasodás: Amikor egy  **vagy**  szürke kártyát veszel el, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.



Kézművesség: Amikor egy  **vagy**  szürke kártyát veszel el, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.




Ékszerészet: Amikor egy  szürke kártyát **vagy** egy **sárga** kártyát veszel el, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.



Tudomány: Amikor egy **zöld** kártyát veszel el, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.



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.



Építészet: Amikor felépíted a csodád egy szintjét, válassz a 3 elérhető kártya közül még egyet, és tedd magad elé.



Gazdaság: Az egyik **sárga** kártyád nem 1, hanem 2 pénzt ér.



Mérnöki tudományok: Amikor felépíted a csodád egy szintjét, bármilyen nyersanyagot használhatsz, nem kell betartanod az „egyformákra” vagy „különbözőkre” vonatkozó szabályokat.




Taktika: 2 extra pajzsot biztosít.



Díszítés: A játék végén kapsz 4 győzelmi pontot, ha a csodád még építés alatt áll, **vagy** 6 győzelmi pontot, ha a csodád már teljesen felépült.



Politika: A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz minden, a **kék** kártyáidon található  szimbólumért.



Stratégia: A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz minden **katonai győzelemjeldért**.



Oktatás: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz minden **fejlődésjeldért** (ezt is beleértve).



Kultúra: Ebből a jelzőből 2 van a játékban.

A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz, ha csak az egyik jelző van nálad, **vagy** 12 győzelmi pontot, ha mindkettő.