

ANTOINE BAUZA

TM

7 WONDERS

"Zbog veličanstvenosti našeg grada u njemu se prodaju proizvodi iz čitavog sveta." (Perikle)

Vi ste lider jednog od 7 veličanstvenih antičkih gradova.

*Razvijajte svoj grad novim naučnim dostignućima, vojnim osvajanjima, trgovačkim savezima
i raskošnim građevinama kako bi došli do pobeđe!*

*Međutim, obratite pažnju šta rade vaši susedi, pošto i oni imaju slične ambicije kao i vi.
Da li će vaše čudo ostati i za buduće vekove?*

PREGLED IGRE

Igra traje 3 runde, koje se nazivaju doba, tokom kojih ćete istovremeno odigravati karte, jednu po jednu kako bi razvijali vaš grad.

Ove karte predstavljaju različite građevine koje možete izgraditi: proizvodne, civilne, trgovačke, vojne, naučne i zgrade gildi.

Na kraju doba izbija rat između vas i vaših suseda. Na kraju trećeg doba, saberite svoje poene koje ste dobili razvijanjem vašeg grada, svetskog čuda, vojske i riznice. Igrač sa najviše poena je pobednik.

SADRŽAJ

- 7 tabli svetskih čuda
- 148 karata doba: 49 karata I doba, 49 karata II doba i 50 karata III doba
- 78 novčića: 54 novčića vrednosti 1 i 24 novčića vrednosti 3
- 48 tokena za vojsku: 24 poraza i 24 pobeđe (8 po Dobu)
- 1 blok za rezultate
- 3 reference sa efektima
- pravila

ELEMENTI IGRE

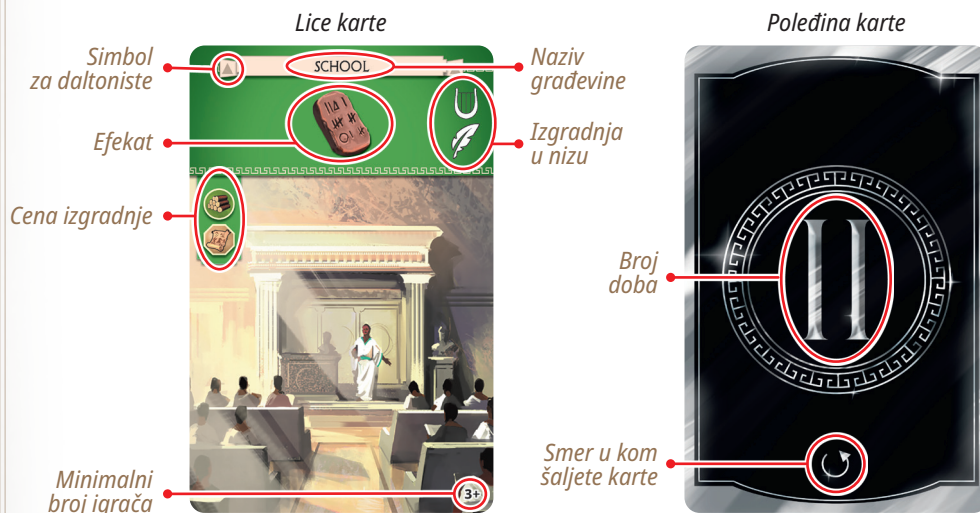
KARTE DOBA

Karte doba predstavljaju građevine koje možete izgraditi u toku igre. Na poledini svake karte je naznačeno kom dobu ta karta pripada (doba I, doba II, doba III).

Postoji sedam različitih tipova karata:

- **Braon** karte (osnovne sirovine) pružaju **osnovne resurse**: glina , kamen , gvožđe  i drvo .
- **Sive** karte (prerađene sirovine) pružaju **retke resurse**: staklo , tkanina  i papirus .
- **Plave** karte (civilne građevine) donose **poene** .
- **Žute** karte (trgovačke građevine) donose **trgovačke prednosti**.
- **Crvene** karte (vojne građevine) povećavaju vašu **vojnu snagu** .
- **Zelene** karte (naučne građevine) pružaju **naučne iskorake** u tri polja: ,  i .
- **Ljubičaste** karte (gilde) donose **poene**  ukoliko ispunjavate uslove.

Na kartama doba ćete naći sledeće informacije: cenu izgradnje, efekat karte, ime karte, simbol prilagođen daltonistima, eventualno jedan ili dva simbola za izgradnju u nizu i minimalni broj igrača da bi se ta karta koristila. Na poledini karte se nalazi oznaka iz kog je doba i strana u koju predajete karte u tom dobu.



SIMBOLI ZA DALTONISTE

Kako bi omogućili da igru igraju i ljudi koji ne razlikuju boje, svaka boja karata ima svoj odgovarajući simbol.

■ Braon ♦ Sive ■ Plave ● Žute ✕ Crvene ▲ Zelene ★ Ljubičaste

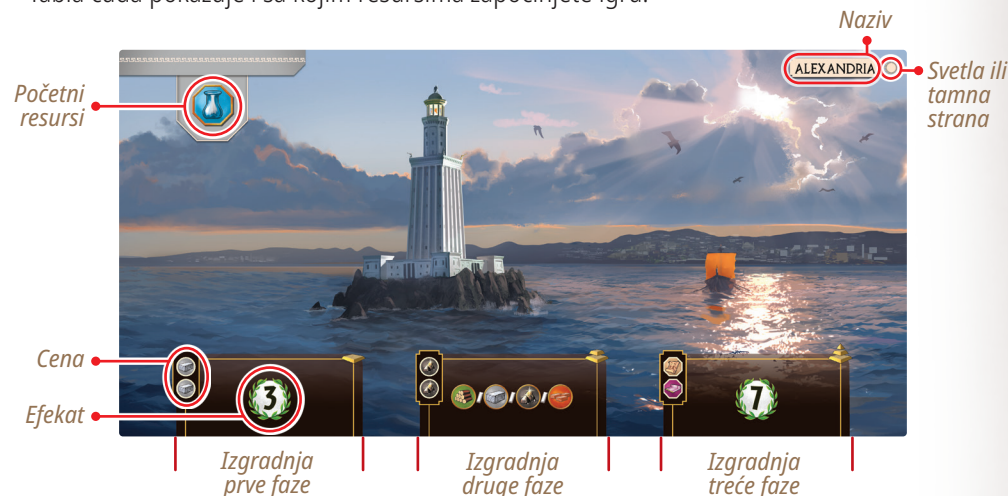
TABLE SVETSKIH ČUDA

Svaka tabla predstavlja čudo koje možete izgraditi tokom igre.

Čuda imaju svetlu stranu  i tamnu stranu  gde se nalaze dve, tri ili četiri faze izgradnje čuda.

Svaka faza izgradnje ima svoju cenu i svoj efekat.

Tabla čuda pokazuje i sa kojim resursima započinjete igru.



TOKENI ZA VOJSKU

Tokeni za vojsku predstavljaju vaše vojne pobede i poraze.

Postoje četiri tipa tokena za vojsku:

- Vojni poraz -1 token
- Vojna pobeda +1 token
- Vojna pobeda +3 token
- Vojna pobeda +5 token



NOVČIĆI

Novčići predstavljaju vašu **riznicu**. Imaju vrednost 1 ili 3.

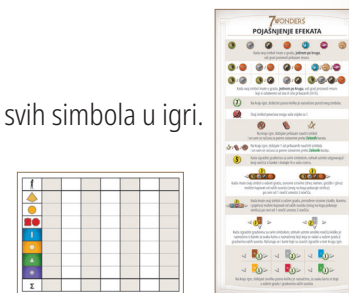
Napomena: U ovim pravilima, kada pročitate „x novčića“, „x“ odgovara ukupnoj vrednosti vaših novčića (ne broju nego vrednosti). Drugim rečima „Uzmite x novčića“ znači da uzmete novčiće u ukupnoj vrednosti od x.

REFERENCE SA EFEKTIMA

Ove reference vam služe da imate pregled i objašnjenje svih simbola u igri.

BLOK ZA REZULTATE

Ovaj blok se koristi kako bi na kraju igre sabrali poene i odredili ko je pobednik.



POSTAVKA IGRE

1 Pripremite **karte doba**:

- Razdvojite karte doba u tri špila: doba I, doba II i doba III.
- Za svako doba je potrebno izbaciti karte koje ne odgovaraju broju igrača koji igraju. Ostavite samo one karte koje na sebi imaju oznaku za **broj igrača koji igra i karte za manji broj igrača**. Ostale karte vratite u kutiju, neće se koristiti u ovoj partiji.

***Primer:** U partiji sa 5 igrača, koristićete karte koje imaju sledeće oznake 3+, 4+ i 5+, u špil u svakog doba.*

- Za pripremu špila za doba III, uzmite sve **Ljubičaste** karte. Nasumično odaberite onoliko ljubičastih karata **koliko ima igrača + 2 (dve)** i bez gledanja koje su, dodajte ih u špil karata trećeg(III) doba. Ostale **Ljubičaste** karte vratite u kutiju bez da gledate koje su. Neće se koristiti u ovoj partiji.

***Primer:** U partiji sa 5 igrača, nasumično ćete odabrati 7 ljubičastih karata (5 igrača + 2).*

- Promešajte špil svakog doba i postavite ih na sredinu stola.

- ## 2
- Svaki igrač nasumično uzima jednu Tablu svetskih čuda i postavlja je ispred sebe. Sam bira da li želi da je postavi na svetlu ☀ ili ☾ tamnu stranu.

***Napomena:** Predlažemo da u prvih nekoliko partija igrate sa svetlom stranom čuda. Za partije posle toga slobodno odaberite stranu koju želite. Ukoliko želite, možete i birati svetska čuda po želji, umesto nasumičnog odabira.*

- ## 3
- Svaki igrač uzima **3 novčića** (vrednosti od 1) i postavlja ih na svoju tablu čuda. Ovi novčići predstavljaju vaše početne riznice. Ostale novčiće stavite na sredinu stola kako bi napravili **banku**.

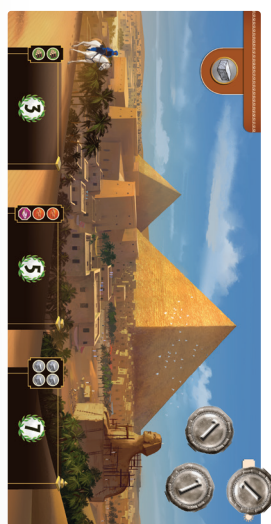
- ## 4
- Sve **tokene za vojsku** postavite na sredinu stola.

- ## 5
- Sve ostalo vratite u kutiju. Neće se koristiti u ovoj partiji.



PRIMER POSTAVKE IGRE
ZA 5 IGRAČA

Mesto za
odbačene karte



Sused
sa leve strane



Tokeni za vojsku



Karte doba



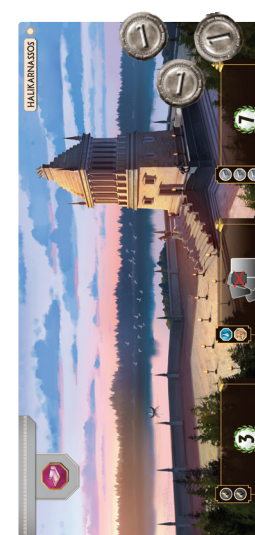
Banka novčića



Tvoje čudo



Tvoja riznica



Sused
sa desne strane

TOK IGRE

Igra traje **tri runde**: doba I, doba II i doba III. Runde se odigravaju na sličan način. Poeni se dodeljuju na kraju doba III.

Definicije:

Susedi: Izraz „sused” se odnosi na prvog igrača sa vaše leve strane i prvog igrača sa vaše desne strane.

Grad: Pod „gradom” podrazumevamo sve što ste razvili do sada, uključujući izgrađene građevine i vaše čuda.

PREGLED DOBA

Na početku doba uzmete odgovarajući špil karata za doba koje počinjete (I, II ili III). Podelite svakom igraču nasumičnih **7 karata**, licem na dole. Ove karte čine **početnu ruku** svakog igrača.

Svako doba se sastoji od **6 krugova**, tokom kojih će svi igrači igrati **istovremeno**. Krug se sastoji iz tri faze, koje se dešavaju po sledećem redosledu:

1. Odabir karte
2. Odigravanje karte
3. Prosleđivanje karata

1. ODABIR KARTE

Uzmite karte u ruku i ne pokazujte ih ostalim igračima.

Od tih karata, odaberite jednu kartu i postavite je licem na dole ispred vas.

Ostatak karata stavite sa strane, licem na dole. Koristiće se kasnije.

2. ODIGRAVANJE KARTE

Nakon što su **svi igrači** odabrali kartu, odigravate ih **istovremeno**.

Odabranu kartu možete iskoristiti za **jednu akciju** od moguće tri:

- A. Izgradnja građevine
- B. Izgradnja jedne faze čuda
- C. Prodaja karte

Napomena: Predlažemo da prvu partiju odigrate tako što ćete igrati kartu po kartu (ne istovremeno), kako bi se igrači uhodali u moguće akcije i videli kako teče igra.

A. Izgradnja građevine

Da bi izgradili građevinu, potrebno je da platite cenu izgradnje, zatim postavite kartu licem na gore iznad vaše table svetskog čuda. (pogledajte *Izgradnja u 7 Wonders-u* strane 6-7). Jednom kada izgradite građevinu, ona će ostati u vašem gradu do kraja igre.

Važno: Nikada ne možete izgraditi dve identične građevine. U vašem gradu ne možete imati dve građevine sa istim imenom.

POSTAVLJANJE KARATA U VAŠEM GRADU

Karte iste boje slažite u iste kolone, ali obratite pažnju da se uvek vide efekti karte.

Resurse postavljajte u **kolone iznad vaših početnih resursa**.

(Pogledajte primer na strani 8).

B. Izgradnja jedne faze čuda

Da bi izgradili jednu fazu čuda, platite **samo** cenu koja stoji na **tabli svetskog čuda**.

Cena za svaku fazu je posebno iskazana. (pogledajte *Izgradnja u 7 Wonders-u* strane 6-7).

Kartu postavite licem na dole ispod vaše table čuda, na mesto određeno za fazu čuda koju ste izgradili, tako da je polovina karte prekrivena tablom. Efekat ove faze vašeg čuda je sada aktivan do kraja igre.



Napomena: Bilo koju kartu možete iskoristiti za izgradnju faze čuda. Ta karta se koristi isključivo kao podloga za izgradnju faze čuda.

Faze čuda možete graditi u **bilo kom momentu** tokom igre. Drugim rečima, prvu fazu možete izgraditi u dobu I, dobu II ili dobu III. Međutim, obavezno je da **gradite faze čuda** po redosledu prikazanom na tabli, odnosno **sa leva na desno** (faza 1, pa faza 2 pa faza 3).

Napomena: Izgradnja čuda nije obavezna.

C. Prodaja karte

Novčiće dobijate tako što prodajete karte. To radite tako što kartu odbacite na sredinu stola, na **gomilu odbačenih karata**. Kartu odbacujete licem na dole. Nakon toga iz banke uzmete **3 novčića** i dodajete ih u vašu riznicu.

3. PROSLEĐIVANJE KARATA

Nakon što su svi igrači odigrali jednu od moguće tri akcije sa kartom koju su odabrali, ostatak karata prosleđujete susedu sa leve strane (u dobima I i III) ili susedu sa desne strane u dobu II. **Smer u kome prosleđujete karte** je prikazan na poleđini karata doba.

Svaki igrač će od suseda dobiti karte. U ovom krugu to će biti vaša ruka karata. Imaćete jednu manje kartu nego u prethodnom krugu i tako sve do šestog (poslednjeg) kruga kada će vam doći samo dve karte.

POSLEDNJI KRUG

Na početku šestog i poslednjeg kruga u svakom dobu, od vašeg suseda ćete dobiti dve karte. Odaberite jednu od te dve karte, a drugu odbacite na sredinu stola na gomilu sa odbačenim kartama, licem na dole. Tako odbačena karta vam ne donosi novac.

Ostatak šestog kruga odigrajte normalno kao i prethodne.

Nastavite zatim u Razrešenje vojnih sukoba.

RAZREŠENJE VOJNIH SUKOBA

Svako doba se završava tako što se razreše vojni sukobi.

Izbrojte sve vojne simbole  koji se nalaze u vašem gradu, uključujući izgrađene građevine i izgrađene faze čuda. Zbir čini **snagu vaše vojske**. Zatim uporedite snagu vaše vojske sa snagama vojske vaših suseda.

Za **svakog** suseda:

- Ukoliko su snage vaših vojski **jednake**, niko ne uzima token za vojsku.
- Ukoliko je vaša vojska **slabija**, uzmite token za vojsku poraz.
- Ukoliko je vaša vojska **jača**, uzmite token za vojsku pobjeda, koji odgovara dobu u kome se nalazite.



Poraz



Doba I



Doba II



Doba III

Nakon razrešenja vojnih sukoba, doba se završava i započinjete sledeće doba.

Nakon razrešenja vojnih sukoba u trećem dobu (III), prelazite na *Kraj igre* (strana 8).

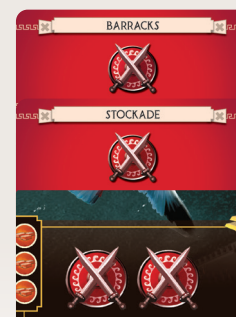
Primer: Na kraju drugog doba (II), snaga vaše vojske je 4. Komšija sa vaše leve strane ima vojsku snage 5, dok komšija sa vaše desne strane ima vojsku snage 2. Zabeležili ste vojni poraz od komšije sa leve strane i za to uzimate token za poraz. Vaša vojska je bila jača od vojske komšije sa desne strane i ostvarila pobjedu. Uzimate vojni token za pobjedu u drugom dobu (II).

Komšija sa leve strane



Snaga vojske = 5

Vaš grad u dobu II



Snaga vojske = 4

Komšija sa desne strane



Snaga vojske = 2



Poraz



Pobjeda



IZGRADNJA U 7 WONDERS-U

Tokom igre, bićete u mogućnosti da gradite **građevine** ili **faze čuda**. Da bi to uradili, morate platiti cenu koja je prikazana na kartama ili na tabli čuda.

Podsetnik: *Nikada ne možete izgraditi dve idntične građevine. Vaš grad ne može imati dve karte sa istim imenom.*

Postoje četiri tipa cena izgradnje:

- A. Besplatno
- B. Cena u novčićima
- C. Cena u resursima
- D. Besplatno preko izgradnje u nizu

A. BESPLATNO

Ako na karti nije prikazana cena izgradnje, izgradnja je besplatna. Ne trebaju vam resursi niti novčići da bi je izgradili.



B. CENA U NOVČIĆIMA

Određene karte koštaju 1 novčić. Uzmite novčić iz svoje riznice i prebacite ga u banku prilikom izgradnje ove građevine.



C. CENA U RESURSIMA

Određene karte i faze čuda zahtevaju jedan ili više resursa kako bi ih izgradili. Za izgradnju možete koristiti resurse koje vaš grad proizvodi, ali možete i kupiti resurse koji vam nedostaju od vaših suseda. **Možete i jedno i drugo.**

Važno: *Resursi koje ste iskoristili za izgradnju se ne gube i možete ih koristiti iz kruga u krug, tokom trajanja igre.*



Korišćenje resursa koje proizvodi vaš grad

Vaš grad proizvodi **onoliko resursa koliko tih simbola imate u vašem gradu**. Brojite sve simbole koji se mogu naći na tabli vašeg čuda (početni resursi), **Sivim, Braon i Žutim** kartama i na pojedinim fazama čuda (ako su izgrađene).

Svaki simbol možete koristiti jednom po krugu.

Primer: Proizvodite 2 Kamena, 1 Gvožđe i 1 Papirus. Možete Izgraditi Barake (Barracks), pošto vaš grad proizvodi 1 Gvožđe, ili možete izgraditi Skriptorium (Scriptorium), pošto vaš grad proizvodi 1 Papirus. Međutim, ne možete izgraditi Kulu (Guard Tower), pošto nemate proizvodnju Gline.



Kupovina resursa od suseda

Ukoliko vaš grad ne proizvodi potrebne resurse za izgradnju građevine ili čuda, proverite da li možda susedni gradovi mogu da pomognu. Ukoliko proizvode resurse koji su vama potrebni, možete ih kupiti od njih.

Svaki resurs vas košta **2 novčića**, koje plaćate komšiji od kog kupujete taj resurs.

Igrač od koga ste kupili resurs/e zadržava svoju kartu i može i dalje da koristi resurs koji ste vi kupili i u trenutnom krugu.

Svaki simbol može biti kupljen **samo jednom** od strane jednog igrača (drugi komšija može kupiti isti taj resurs) **u krugu**. Resurse **morate iskoristiti** u krugu u kom ste ih kupili.

Sledeće resurse možete kupiti od komšija:

- Početne resurse prikazane na tabli čuda;
- Resurse na **Braon** kartama;
- Resurse na **Sivim** kartama.

Ne možete kupiti resurse koje proizvode komšijske **žute** karte ili izgrađene **faze** njihovih čuda.

Ukoliko vaš komšija ima kartu koja mu daje da **bira koji resurs želi da proizvede** od prikazanih, vi možete od njega kupiti koji želite od prikazanih resursa, **bez obzira šta je vlasnik karte odabrao u tom krugu**.

Napomene:

- *Za kupovinu resursa, morate koristiti novčiće koje ste imali na početku poteza.*
- *Ne možete koristiti novčiće koje ste vi dobili od komšija u istom krugu.*
- *Ne možete kupiti resurse koje proizvodi građevina koju je vaš komšija izgradio u tom krugu igre.*
- *Ne možete sprečiti vaše komšije da kupe resurse od vas.*
- *Obe komšije mogu kupiti isti resurs od vas u istom krugu.*

D. BESPLATNO PREKO IZGRADNJE U NIZU

Počevši od doba II, određene karte na sebi imaju prikazan **uslov za besplatnu izgradnju**, prikazan u delu **izgradnje u nizu**. Ukoliko u svom gradu **imate građevinu koja ima prikazani simbol** u gornjem desnom uglu, novu građevinu možete izgraditi bez plaćanja cene - **besplatno**.

***Primer:** U dobu I, ako ste izgradili Pozorište (Theater), u dobu II besplatno možete izgraditi Vrtove (Gardens), pošto imate odgovarajući simbol za izgradnju u nizu.*



Napomena:

- Ukoliko nemate odgovarajući simbol u vašem gradu da bi kartu izgradili besplatno, kartu i dalje možete izgraditi tako što platite cenu izgradnje prikazanu u resursima.
- Neke građevine nude 2 simbola za izgradnju u nizu. Na tim kartama su prikazana dva simbola u gornjem desnom uglu karte.



KRAJ IGRE

Igra se završava nakon što se u III dobu razreše vojni sukobi. Zatim sabirate poene, tako što ćete koristiti blok za rezultate. Igrač sa najviše poena je pobjednik. Ukoliko je nerešeno, od nerešenih igrača onaj koji ima najveću riznicu je pobjednik. Ukoliko je i dalje nerešeno, igrači dele pobjedu.

BROJANJE POENA

Koristite blok za rezultate kako bi sabrali poene.

1 Tabla svetskih čuda

Dodajte poene za faze čuda koje ste izgradili.

2 Riznica

Dobijate 1 poen za svaka 3 novčića u riznici.

3 Vojni sukobi

Dodajte ili oduzmite poene sa tokena za vojsku koje ste osvojili, uključujući i pobjede i poraze (ukupan rezultat može biti negativan).

4 Plave karte

Dodajte poene koji se nalaze na **Plavim** kartama u vašem gradu.

5 Žute karte

Dodajte poene za **Žute** karte u vašem gradu, poštujući efekte tih karata (pogledajte reference sa *efektima*).



6 Zelene karte

Izbrojte sve naučne simbole u vašem gradu, uključujući i one na vašoj tabli čuda (ako ih ima tamo). Ovi simboli donose poene na dva načina i zbir ćete upisati u blok za rezultate.

• **Identični simboli:** Proverite koliko imate identičnih simbola. Uradite to za svaki od simbola koje imate, pa pogledajte u tabelu koliko vam to poena donosi:

Broj identičnih simbola	1	2	3	4	5	6
Poeni	1	4	9	16	25	36

• **Setovi od 3 različita simbola:** Za svaki set od 3 različita naučna simbola dobijate 7 poena.

7 Ljubičaste karte

Dodajte poene za **Ljubičaste** karte u vašem gradu, poštujući efekte tih karata (pogledajte reference sa *efektima*).



Ime	Alex	
1	10	
2	3	
3	6	
4	9	
5	2	
6	21	
7	4	
Ukupno Poena	Σ 55	

ZASLUGE

Dizajner: **Antoine Bauza** • Ilustrator: **Miguel Coimbra**
Idavaštvo i razvoj: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** tj.
« Les Belges à Sombremos » i **Repos Production** team.
Ostale zasluge online na: www.7wonders.net/credits



Uvoznik za Srbiju: MIPL,
Pridemage games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad.
www.drustveneigre.rs

© REPOS PRODUCTION 2010. SVA PRAVA ZADRŽANA.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brisel - Belgija
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Sadržaj ove kutije se može koristiti
isključivo za ličnu zabavu.

