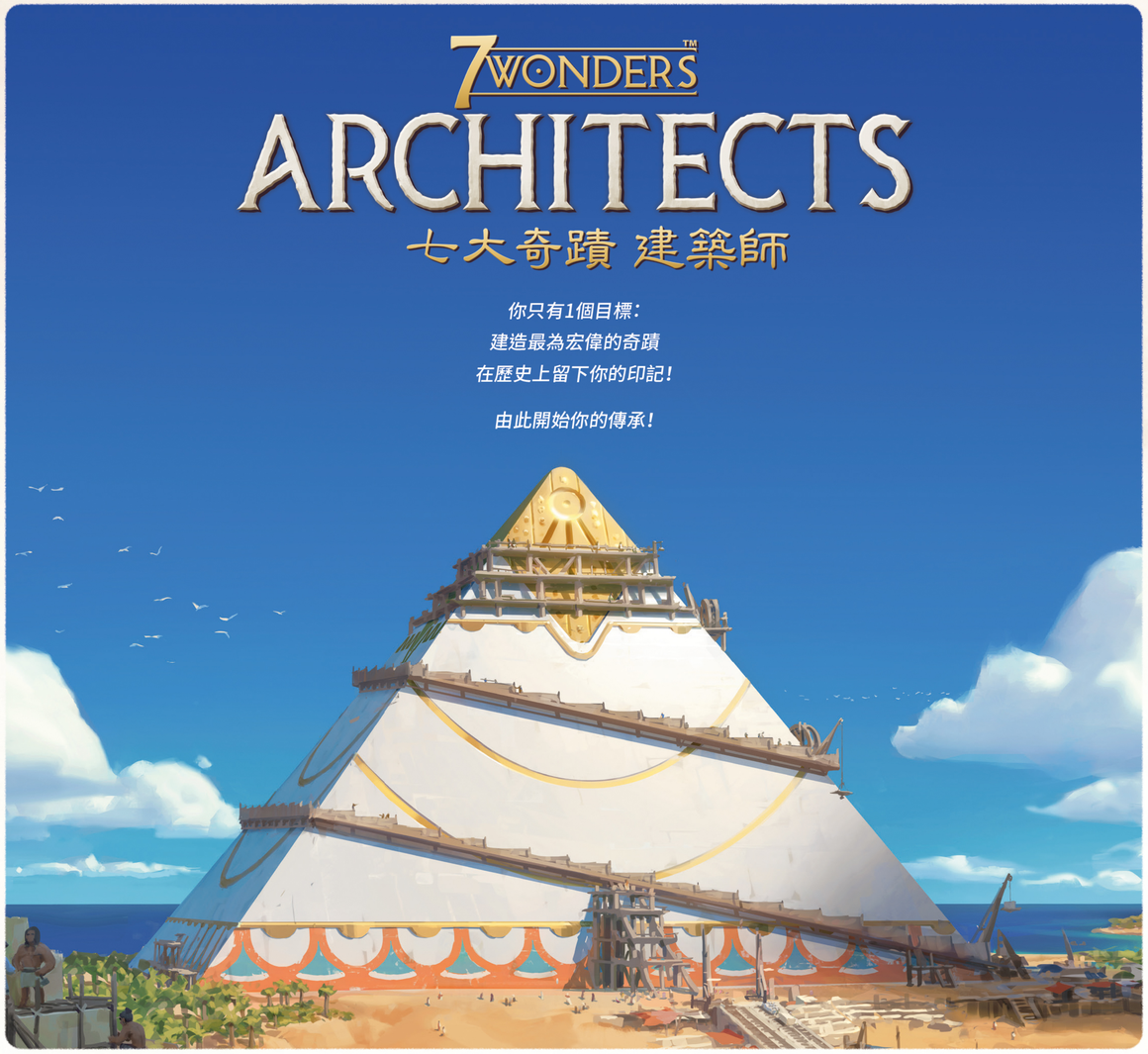


遊戲目標及概覽

七大奇跡：建築師遊戲將進行數個回合。在你的回合，選擇3張卡牌中的1張。這些卡牌代表了不同的角色，將會幫助你收集資源，以建造你的奇蹟、完成科學發現，或與其他玩家鬥爭。

當一個奇蹟建造完成時，遊戲結束。取得最高分數的玩家獲得遊戲勝利！

COLORBLIND FRIENDLY

便於色盲用戶辨別的符號

為了方便各類色盲用戶進行辨別，
遊戲裡每種顏色的卡牌均有對應的符號。

灰色 | 藍色 | 黃色 | 紅色 | 綠色

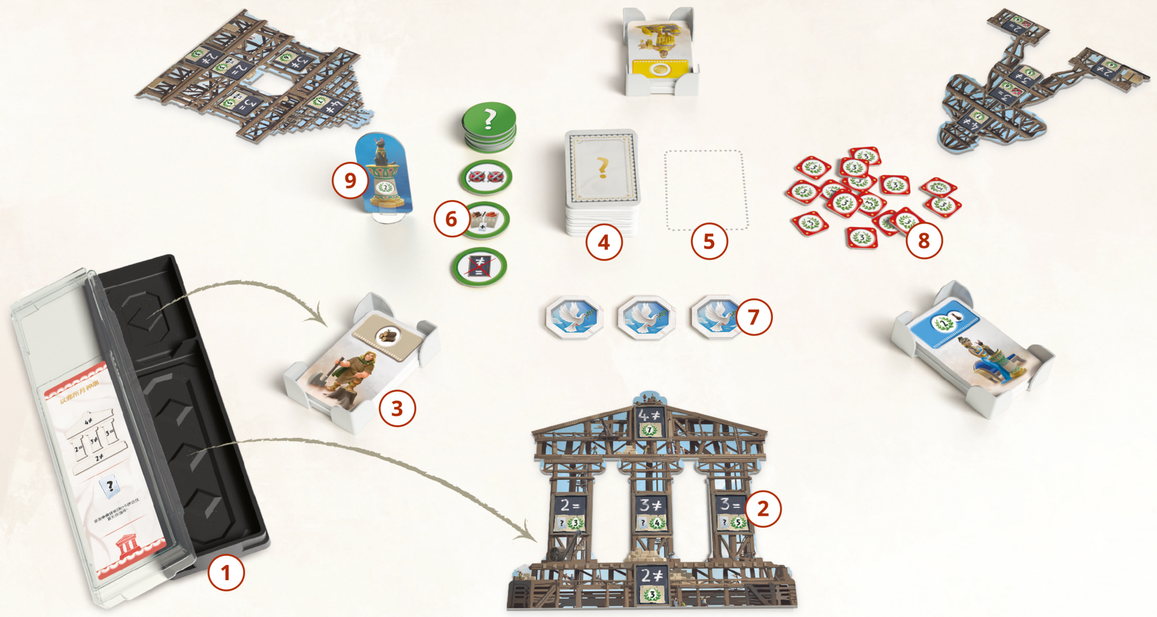


遊戲配件

235張卡牌(8種不同卡背)
7個奇蹟(各由5塊組成)
7個牌盒
8個托盤
15個進度標記
6個衝突標記
28個軍事勝利標記
1個貓貓棋子及其立牌
這本規則書

遊戲准備

3人遊戲的遊戲準備示例



每位玩家

1. 選擇一個**托盤**(或隨機拿取一個)，然後取出其中的5塊奇蹟板塊和牌盒(包含卡牌)。
2. 每個**奇蹟**由5個階段的建設組成，包含建造中面以及建造完成面。
參照托盤上的圖案組裝奇蹟，以建造中面朝上。
3. 將你的卡牌混洗並正面朝上放入你的牌盒，以形成一個**牌庫**，放在你與你左手邊玩家之間。

所有玩家，在桌子中央

4. 混洗共用卡牌並正面朝下形成一個**中央牌庫**。
5. 在中心牌庫旁留出**棄牌區域**：將所有你棄掉的卡牌正面朝上放置於此。
6. 混洗**進度標記**並正面朝下形成標記堆。
拿取標記堆頂的3個標記並將其正面朝上放在標記堆旁。
7. 參照下表放置對應數量的**衝突標記**，和平面朝上。
將多餘的衝突標記從遊戲中移除。

玩家人數	2-3	4	5	6-7
衝突標記數	3	4	5	6


和平面


戰鬥面

8. 預留**軍事勝利標記堆**的位置。
9. 最後，放置**貓貓棋子**。

回合概覽

從年齡最小的玩家開始，遊戲將按順時針順序進行數個回合。

在你的回合，從**3個可選項**中選擇1張卡牌：

- 就在你**左邊**牌庫頂的卡牌。
- 就在你**右邊**牌庫頂的卡牌。
- **中央牌庫**頂的卡牌。

將你選擇的卡牌放置在**你面前**，你的奇蹟旁。

根據你擁有的卡牌和標記，**以任何順序**執行不同的行動(會在下方解釋)。

當你無法執行更多行動時，你的回合結束，你左邊的玩家開始其回合。

注意:
- *如果牌庫耗盡，該牌庫在遊戲結束前保持為空。*
- *將你同顏色的卡牌堆疊起來，使其頂部一欄可見。(示例見第5頁。)*



♦ 灰色卡牌 ♦



灰色卡牌提供**資源**，使你可以建造奇蹟的階段。

如果你擁有足夠的資源以建造奇蹟的一個階段，你**需要**在你的回合建造。



● 黃色卡牌 ●



黃色卡牌提供**錢幣**，作為一種百搭資源。

若要建造奇蹟的一個階段，這些錢幣必須代替**任何缺失的資源**。



▌藍色卡牌 ▐



藍色卡牌提供**分數**。此外，某些藍色卡牌上顯示有 圖標。

一旦你拿取了帶有 圖標的藍色卡牌，無論貓貓棋子在任何位置，將其拿取並放置在你面前。

使用貓貓棋子

只要你擁有了貓貓棋子，在你的回合開始時，你可以在選擇卡牌前**秘密地查看中央牌庫頂的卡牌**。



▲ 綠色卡牌 ▲



綠色卡牌提供**科學符號**，使你獲得進度標記。

如果你擁有**2個相同的**或**3個不同的科學符號**，你**需要**在你的回合期間拿取一個進度標記。

拿取進度標記

棄掉任意使用過的綠色卡牌，然後從**4個可用**進度標記中選擇一個：

- 3個正面朝上的標記中任意一個，
- 或正面朝下的標記堆中頂部的標記。

一旦有正面朝上的進度標記被拿取，立即拿取標記堆頂的標記以補充，正面朝上放置。

將選擇的進度標記正面朝上放在你面前。
你立即從其效果中受益，直到遊戲結束(見第6頁)。

使用進度標記

在你的回合期間，你可以**在任何時間，以任意順序**使用你的進度標記。
你的每個進度標記在**每回合只能被使用一次**，不包括提供分數的進度標記，該類標記只可在遊戲結束時使用。



✖ 紅色卡牌 ✖



紅色卡牌提供增加你軍事強度的**軍事圖標**。此外，某些紅色卡牌上顯示有1或2個 圖標。

當你拿取帶有1或2個 圖標的紅色卡牌時，分別將對應數量的衝突標記翻至其**戰鬥面**。

執行本行動時發出號角的聲音！



當你將最後的衝突標記翻至其戰鬥面時，你在**你回合結束時為所有玩家**觸發一次戰鬥。

注意: *如果你必須將多個衝突標記翻面，但只剩下一個正處於和平面，只將該標記翻面且忽略多餘的 圖標。*

結算一次戰鬥

每位玩家計算其紅色卡牌上的**軍事圖標數量**並與相鄰的2位玩家(位於左邊和右邊的玩家)作比較。

注意: *羅德島太陽神像奇蹟和戰術進度標記會提供額外的軍事圖標(見第6頁)。*

你**每比一位相鄰玩家**擁有更多軍事圖標，拿取**1個軍事勝利標記**。
因此你每場戰鬥可以獲得0、1或2個軍事勝利標記。

然後，**所有**玩家棄掉其帶有1或2個 的紅色卡牌。
你面前只可保留不帶有 圖標的紅色卡牌。
最後，將所有衝突標記翻至**和平面**。

建造一個階段

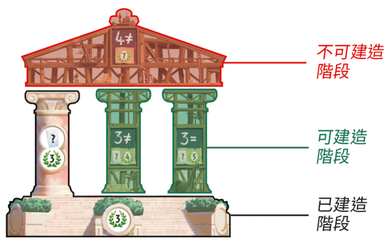
每個階段的**建造費用**顯示在每塊奇蹟上：

- 2≠ — 2個**不同**資源。
- 2= — 2個**相同**資源。
- 3≠ — 3個**不同**資源。
- 3= — 3個**相同**資源。
- 4≠ — 4個**不同**資源。

每個奇蹟**始終自下至上**依次按階段建造。

當一個階段**下的所有階段均已建造**時，才可建造該階段。

某些特定奇蹟可以選擇建造順序。



當你擁有了足夠的資源(灰色和/或黃色卡牌)以建造一個可建造階段時，**棄掉它們**，然後將該階段翻至**已建造**面。
一旦完成建造，某些階段將立即使你從特殊效果中受益。(各奇蹟的效果見第6頁)

注意: *你在一個回合期間可以建造多個階段。*

遊戲結束

一旦有玩家完成了奇蹟，**該玩家的回合結束時**，遊戲結束。

將以下項中的 得分相加以計算**分數**：

- 你奇蹟中已建造的階段，
- 貓貓棋子(如果你有的話)，
- **藍色**卡牌，
- 軍事勝利標記，
- 進度標記。



獲得最高分數的玩家獲勝。

如果出現平局，已建造階段更多的玩家獲勝。
如果仍出現平局，則平局玩家共享勝利。



2人遊戲

2人遊戲中，只有**結算一次戰鬥**階段會有不同。
如果你比你的對手擁有更多軍事圖標，拿取**1**個**軍事勝利標記**。
然而，如果你比你的對手擁有**至少2倍多**的軍事圖標，改為拿取**2個軍事勝利標記**。

注意: *如果你的對手沒有軍事圖標且你有至少2個軍事圖標，你拿取2個軍事勝利標記。*



制作人員

遊戲設計: **Antoine Bauza**
美術: **Etienne Hebinger**
遊戲出版: **Repos Production team**
完整制作人員名單: **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
遊戲內的配件僅供個人娛樂使用。

奇蹟效果

亞曆山大燈塔
拿取**桌上任意位置**的任意牌庫頂的卡牌並放置到你面前。

以弗所月神廟
拿取**中央**牌庫頂的卡牌並放置到你面前。

巴比倫空中花園
從**4個可用的**進度標記中選擇1個並放置到你面前。

羅德島太陽神巨像
你增加**1個軍事圖標**。

哈利卡納蘇斯的摩索拉斯陵墓
拿取**你左邊或右邊**牌庫頂的5張卡牌。選擇1張放置到你面前。將其餘的卡牌洗回原牌庫。

奧林匹亞宙斯神像
分別拿取**你左邊和右邊**牌庫頂的卡牌並放置到你面前。

吉薩大金字塔
本奇蹟沒有特殊效果，但相比其他奇蹟會提供更多分數。

進度標記效果

城市化: 當你拿取一張 **或** 灰色卡牌時，從3張可選卡牌中額外選擇1張放置到你面前。

工藝: 當你拿取一張 **或** 灰色卡牌時，從3張可選卡牌中額外選擇1張放置到你面前。

石工: 當你拿取一張 灰色卡牌**或**黃色卡牌時，從3張可選卡牌中額外選擇1張放置到你面前。

科學: 當你拿取一張**綠色**卡牌時，從3張可選卡牌中額外選擇1張放置到你面前。

宣傳: 當你拿取一張帶有1或2個 圖標的**紅色**卡牌時，從3張可選卡牌中額外選擇1張放置到你面前。

建築: 當你建造奇蹟的一個階段時，從3張可選卡牌中額外選擇1張放置到你面前。

經濟: 你一張價值1錢幣的**黃色**卡牌改為價值2錢幣。

工程: 當你建造奇蹟的一個階段，你可以忽略附帶的“相同”或“不同”限制而使用任何資源。

戰術: 你增加2個軍事圖標。

裝飾: 在遊戲結束時，如果你的奇蹟還未完成建造，獲得4分；如果你的奇蹟全部建造完成，獲得6分。

政治: 在遊戲結束時，你的**藍色**卡牌上每有1**個** **圖標**，獲得1分。

策略: 在遊戲結束時，你每有1個**軍事勝利標記**，獲得1分。

教育: 在遊戲結束時，你每有1個**進度標記**(包括本標記)，獲得2分。

文化: 該標記一共有2個同名標記。
在遊戲結束時，如果你擁有1個該標記，獲得4分；
如果你擁有2個該標記，獲得12分。