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 körödben 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!

COLORBLIND FRIENDLY

SZÍNTÉVESZTŐBARÁT SZIMBÓLUMOK

A színtévesztőket és színvakokat segítendő,
minden kártyaszínt más-más szimbólum jelöl.

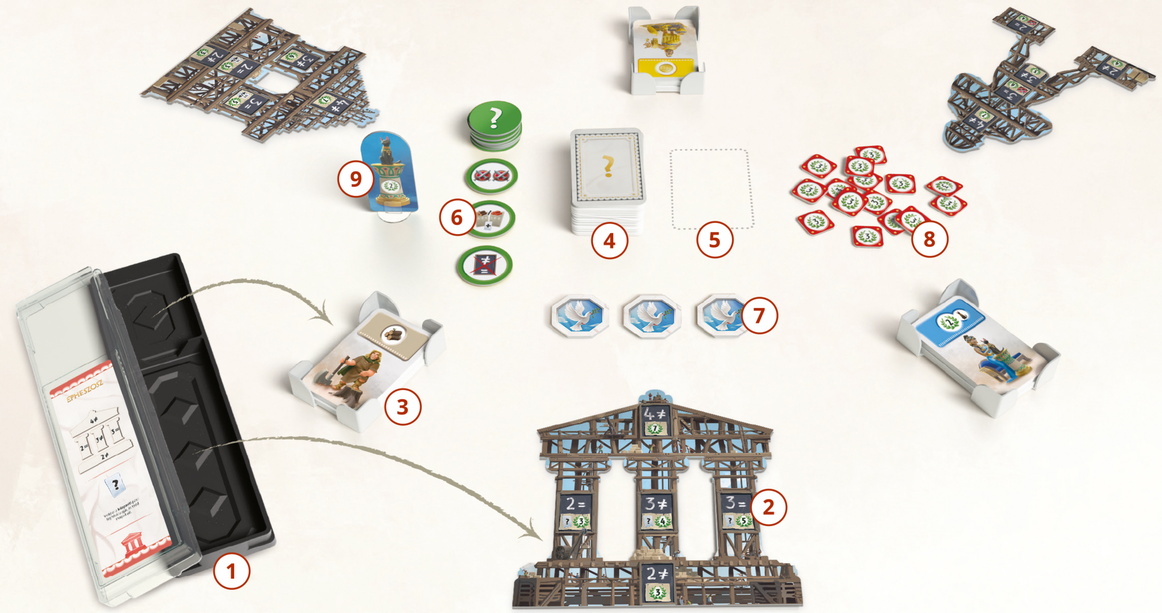
◆ Szürke	Kék	● Sárga	✖ Piros	▲ Zöld

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. Építsétek fel a csodáitokat az alkatrésztartón látható ábrának megfelelően, építés alatti oldallal felfelé.
3. Keverjétek meg a kártyáitokat, és tegyétek őket képpel felfelé a kártyatartótokba. Ezt a **paklit** aztán tegyétek a bal oldali szomszédotok és magatok közé.

Közös előkészületek

4. Keverjétek meg a közös kártyákat, és tegyétek őket képpel lefelé egy **központi pakliba**.
5. A központi pakli mellett hagyjatok helyet a **dobópaklinak**: minden felhasznált kártya ide kerül majd, képpel felfelé.
6. Keverjétek össze a **fejlődésjelzőket**, és tegyétek őket képpel lefelé egy kupacba. A legfelső 3 jelzőt tegyétek képpel felfelé a kupac mellé.
7. Készítsetek ki az alábbi táblázatnak megfelelő mennyiségű **konfliktusjelzőt**, béke oldalukkal felfelé. A maradék konfliktusjelzőket tegyétek 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** tegyétek a készletbe.
9. Végül készítsétek 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 szimbólum is megtalálható.

Amint elveszel egy olyan **kék** kártyát, amelyen megtalálható a szimbólum, 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.

▲ 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 erődet 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.

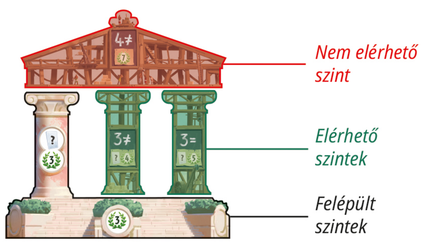
Ezután **minden** játékos dobja el azokat a **piros** kártyáit, amelyeken 1 vagy 2 szimbólum található. Csak azok a **piros** kártyák maradnak a játékosok előtt, amelyeken nincs szimbólum.
Végül fordítsátok át az összes konfliktusjelzőt a **béke oldalára**.

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.



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

Note: *If your opponent has no Shields, and you have 2 or more, take 2 Military Victory tokens.*

KÉSZÍTŐK

Tervező: **Antoine Bauza**
Illusztrációk: **Etienne Hebinger**
Kiadó: **Repos Production team**
A készítők 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 győzelemjelződért**.

Oktatás: A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz minden **fejlődésjelződért** (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.