

ANTOINE BAUZATM

7 CUDÓW ŚWIATA BUDOWLE

„Dajcie mi punkt podparcia, a poruszę Ziemię!” (Archimedes)

ZAWARTOŚĆ

2 plansze Cudów • 15 kart Wspólnych Budowli • 24 znaczniki Udziałów
• 15 żetonów Długów • 12 żetonów Konfliktów • 3 monety o wartości „6”
• notes punktacji • 3 arkusze z opisem nowych efektów • instrukcja

WPROWADZENIE

Budowle to dodatek do gry *7 Cudów Świata*, który pozwoli Wam wspólnie wznosić budowle i czerpać z tego korzyści. Nie musicie brać udziału w projektach budowlanych, jeśli jednak któreś z tych przedsięwzięć się nie powiedzie, poniesiecie konsekwencje. Dodatek nieco zmienia zasady rozgrywki, ale warunki zwycięstwa pozostają takie same jak w podstawowej wersji gry *7 Cudów Świata*.

ELEMENTY GRY

PLANSZE CUDÓW

Cud „Ur” jest używany jedynie w rozgrywce z tym dodatkiem.

Cud „Carthage” wprowadza nowy sposób budowania etapów Cudu. Może być używany z podstawową wersją gry lub z dowolnym dodatkiem.



ZNACZNIKI UDZIAŁÓW

Znaczniki te reprezentują udział graczy we wznoszeniu Wspólnych Budowli. Są 3 rodzaje znaczników przypisane poszczególnym Epokom.



ŻETONY DŁUGÓW

Żetony Długów reprezentują punkty, które gracze mogą stracić, jeśli Wspólna Budowla nie zostanie ukończona.

Mają ujemne wartości („-2”, „-3” i „-5”) przypisane poszczególnym Epokom.



Epoka I Epoka II Epoka III

ŻETONY KONFLIKTÓW I MONETY

Dodatkowe żetony Konfliktów i monety należy dodać do odpowiednich elementów z gry podstawowej.

NOTES PUNKTACJI

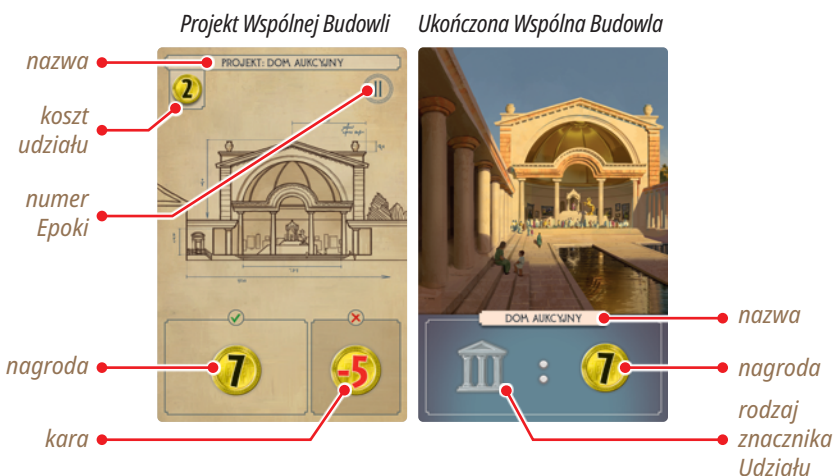
Nowy notes punktacji pozwoli zapisywać także te punkty, które zostały zdobyte dzięki dodatkowi: *Liderzy*, *Miasta*, *Armada* i *Budowle*.

ARKUSZE Z OPISEM NOWYCH EFEKTÓW

Gracze znajdują na nich objaśnienia dotyczące nowych symboli występujących w grze.

KARTY WSPÓLNYCH BUDOWLI

Karty Wspólnych Budowli reprezentują prestiżowe gmachy, które gracze mogą wspólnie wznosić podczas rozgrywki. Każda karta Wspólnej Budowli jest dwustronna: na jednej stronie znajduje się **Projekt**, a na drugiej – **Ukończona Wspólna Budowla**.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować według zasad z gry podstawowej *7 Cudów Świata* z następującymi zmianami:

- **Żetony Długów** należy położyć w zasięgu graczy.
- Przygotowanie **kart Wspólnych Budowli**:
 1. Karty Wspólnych Budowli należy rozdzielić na 3 stosy (Epoki I, Epoki II i Epoki III), a następnie potasować każdy stos osobno.
 2. Należy losowo dobrać **po 1 kartę z każdego stosu** (czyli po 1 kartę na każdą Epokę) i położyć te 3 karty pośrodku stołu z widoczną stroną **Projektu**. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne.
- W tabeli poniżej wskazano, ile należy przygotować **znaczników Udziałów** (na każdą Epokę).

Liczba graczy	3	4	5	6	7
Liczba znaczników Udziałów (na każdą Epokę)	2	3	3	4	5

- Znaczniki Udziałów z każdej Epoki należy umieścić na odpowiadających im kartach Wspólnych Budowli. Pozostałe znaczniki Udziałów należy odłożyć do pudełka.



przykładowe przygotowanie gry dla 5 graczy

PRZEBIEG GRY

Gra przebiega według standardowych zasad z gry podstawowej 7 Cudów Świata z wyjątkiem 2 nowych zasad:

- A. Udział w projekcie
- B. Ukończenie Wspólnej Budowli

A. UDZIAŁ W PROJEKCIE

Raz na Epokę podczas budowy etapu Cudu gracz, jeśli chce, może wziąć udział we wznoszeniu **Wspólnej Budowli z aktualnej Epoki**.

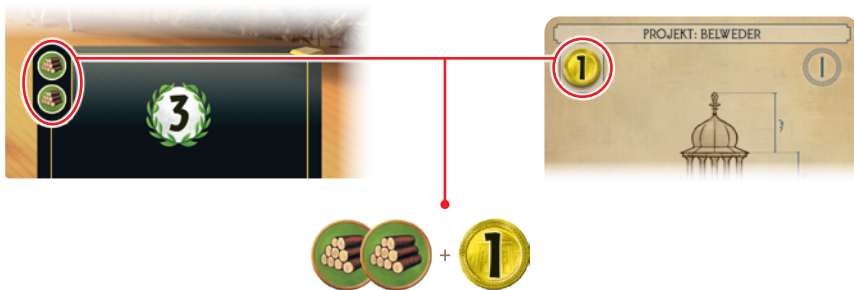
Gracz może wziąć udział we wznoszeniu Wspólnej Budowli, **jeśli na karcie znajduje się co najmniej 1 znacznik Udziału**.

Aby to zrobić, gracz musi **jednocześnie** opłacić koszt budowy etapu Cudu (według standardowych zasad z gry podstawowej 7 Cudów Świata) **oraz** koszt udziału w projekcie.

Następnie bierze z karty Wspólnej Budowli **znacznik Udziału** i kładzie go na swojej planszy Cudu.

***Uwaga!** Jeśli kilku graczy bierze udział we wznoszeniu Wspólnej Budowli w tej samej turze, a na karcie jest za mało znaczników Udziałów, należy dobrać znaczniki z pudełka, tak aby wszyscy budujący otrzymali po 1.*

***Przykład.** W Epoce I gracz buduje etap I swojego Cudu i postanawia wziąć także udział we wznoszeniu Belwederu. Koszt budowy etapu Cudu wynosi 2 drewna, a koszt udziału we wznoszeniu Belwederu – 1 monetę. Gracz płaci zatem w sumie 2 drewna i 1 monetę. W ten sposób buduje etap Cudu i bierze 1 znacznik Udziału z karty Belwederu.*



całkowity koszt: etap Cudu + koszt udziału w projekcie



