

7 CUDÓW ŚWIATA™

ARCHITEKCI

MEDALE

*Przygotuj się na nowe wyzwania!
Dostosuj strategię i wykorzystaj atuty swojego miasta, aby zdobyć Medale.
Decyzje, które podejmiesz, odcisną trwałe ślad na kartach historii.
Nie pozwól jednak, aby prześcignęli Cię przeciwnicy.*



WPROWADZENIE I CEL GRY

Dodatek *Medale* wprowadza 2 nowe Cuda (Koloseum w Rzymie i Ziggurat w Ur), nowe żetony Postępu, a także zupełnie nowy element gry: Medale. Są to cele, które zapewniają graczowi dodatkowe punkty, jeśli zrealizuje je przed sąsiadami.

Dodatek poszerza podstawową wersję gry *7 Cudów Świata Architekci* o nowe strategie, ale warunki zwycięstwa pozostają takie same.



SYMBOLE DLA OSÓB Z ZABURZENIEM WIDZENIA BARW

Aby osoby cierpiące na zaburzenia widzenia barw mogły bez przeszkód grać w naszą grę, każdemu kolorowi kart odpowiada określony symbol.

◆ szary

■ niebieski

● żółty

✕ czerwony

▲ zielony

ZAWARTOŚĆ

12 Medali • 2 pięcioczęściowe Cuda
50 kart • 2 stojaczki na karty • 4 żetony Postępu
3 pojemniki na komponenty • instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przykładowe przygotowanie gry dla 3 graczy.



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

- 1 Cztery nowe **żetony Postępu** należy potasować razem z żetonami z gry podstawowej i utworzyć z nich zakryty stos*.
- 2 Gracze wybierają **Cuda** spośród tych dostępnych w grze podstawowej i 2 nowych (Rzym i Ur).
- 3 **Medale** należy potasować i umieścić po 1 między każdym graczem a jego sąsiadem tak, aby widoczna była strona z celem. Niewykorzystane Medale należy odłożyć do pojemnika.



strona z celem



strona z nagrodą

* Nowe żetony Postępu można przechowywać w pudełku do gry podstawowej i używać ich w rozgrywkach zarówno z dodatkiem Medale, jak i bez niego.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z gry podstawowej 7 Cudów Świata Architekci z wyjątkiem nowej akcji.

ZDOBYCIE MEDALU

W trakcie rozgrywki **gracz ma dostęp tylko do 2 Medali**: jeden znajduje się po jego **lewej** stronie, a drugi – po **prawej**.

Aby zdobyć 1 z tych Medali, **gracz musi jako pierwszy zrealizować wskazany na Medalu cel**. Gdy tylko uda mu się to zrobić, bierze odpowiedni Medal i kładzie go przed sobą tak, aby widoczna była strona z nagrodą. Jego sąsiad nie może już zdobyć tego Medalu.

Uwaga! Gracz może zrealizować cel w dowolnym momencie swojej tury.

Przykład. Helena (po lewej) ma przed sobą 2 zielone karty, a Parys (po prawej) ma 1 zieloną kartę. Cel na Medalu, który znajduje się między nimi, to: „Miej przed sobą 3 zielone karty”. W swojej turze Helena dobiera 3. zieloną kartę i w ten sposób realizuje cel. Natychmiast bierze ten Medal i kładzie go przed sobą tak, aby widoczna była strona z nagrodą. Następnie wybiera żeton Postępu. Parys nie może już zdobyć tego Medalu.



KONIEC GRY

Każdy z graczy podlicza zdobyte punkty zgodnie ze standardowymi zasadami, a następnie dodaje **4 punkty** za każdy Medal, który zdobył.

WARIANT EKSPERCKI

Rozgrywka może stanowić jeszcze większe wyzwanie, jeśli gracze wprowadzą opisaną niżej zmianę.

Podczas przygotowania do gry oprócz umieszczenia Medalu między graczami należy też położyć 2 Medale pośrodku stołu tak, aby widoczne były ich cele. Te cele może zrealizować **dowolny z graczy**. Oznacza to, że w trakcie 1 rozgrywki gracz może zdobyć nawet 4 Medale.

Uwaga! Gdy pośrodku stołu znajduje się Medal z celem: „Zdobądź 2 żetony Zwycięstwa w 1 bitwie”, kilkoro graczy może zrealizować ten cel w tym samym czasie. Jeśli tak się stanie, należy wyjąć z pudełka niewykorzystane Medale, aby każdy z graczy, którzy zrealizowali cel, otrzymał Medal.

CELE MEDALI



-  Miej przed sobą **3 niebieskie karty**.
-  Miej przed sobą **3 zielone karty**.
-  Miej przed sobą **3 szare karty**.
-  Miej przed sobą **3 czerwone karty**.
-  Miej przed sobą po **1 karcie zielonej, żółtej, niebieskiej i czerwonej**.
-  Miej przed sobą **1 żółtą kartę, 1 niebieską kartę z symbolem kota i 1 czerwoną kartę z symbolem błyskawicy**.
-  Miej przed sobą **7 kart** (kolor nie ma znaczenia).
-  Wybuduj **3 etapy** swojego Cudu.
-  Wybuduj **2 etapy** swojego Cudu i miej przed sobą **znacznik Kota**.
-  Miej przed sobą **2 żetony Postępu**.
-  Miej przed sobą **1 żeton Postępu, 1 żeton Zwycięstwa i znacznik Kota**.
-  Zdobądź **2 żetony Zwycięstwa** w 1 bitwie.

Uwaga! W opisach podana jest minimalna liczba elementów wymagana, aby zrealizować cel. Możesz mieć ich więcej.

OPIS EFEKTÓW CUDÓW

Rzym



Zabierz od dowolnego przeciwnika 1 znajdującą się przed nim kartę i połącz przed sobą. Jeśli jest na niej symbol  albo , rozpatrz go.

Przeciwnik, któremu zabrano kartę, otrzymuje **zakrytą** wierzchnią kartę ze stosu głównego. Odkryj ją i połóż przed sobą w swojej następnej turze (**oprócz rozegrania standardowej tury**).

Ur



Weź znacznik Kota (bez względu na to, gdzie się w tym momencie znajduje) i połącz przed sobą.

Natychmiast wykorzystaj jego zdolność, a następnie wybierz **1 z 3 dostępnych** kart i połącz przed sobą.

EFEKTY ŻETONÓW POSTĘPU



Logistyka: Na koniec gry zdobywasz 2 punkty za każdą posiadaną **szarą** kartę.



Udomowienie: Na początku każdej swojej tury, jeszcze przed wyborem karty, możesz podejrzeć w sekrecie zawartość wierzchniej karty na stosie głównym.



Umocnienie: Na koniec każdej bitwy zachowaj swoje **czerwone** karty z 1 albo 2 symbolami .



Kultura: W grze występują teraz 3 sztuki tego żetonu. Jego efekt pozostaje bez zmian.

Uwaga! Jeśli masz wszystkie 3 żetony, na koniec gry zdobywasz 16 punktów (12 + 4).

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: **Antoine Bauza**
Ilustracje: **Etienne Hebinger**
Publikacja: **Repos Production team**
Pełna lista autorów dostępna na stronie: www.rprod.com/en/7-wonders-architects/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruksela – Belgia
www.rprod.com
Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.
Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

