

7 WONDERS™ DICE

七大奇迹 骰子版

作为古代七大城邦之一的领袖，指引其走上繁荣昌盛之路。建造屹立千秋的奇迹，推动科技进步，发展商业，谨慎地管理你的资源和金币，但不要忘记关注邻国的动向：对其置之不理会让你付出沉重代价！

一场游戏分为数个回合，玩家在回合中使用骰子建造自己的城邦。游戏结束时，计算你所有的得分。得分最高的玩家赢得游戏胜利。



便于色盲用户辨别的符号

为了方便各类色盲用户进行辨别，游戏里每种颜色均有对应的符号：



游戏配件：10个骰子(3个灰色、1个蓝色、1个绿色、1个红色、1个黄色、1个白色、1个黑色、1个紫色)、7块版图、7支笔、7块布、1个小盒子(集会场)、1块计分版图、3张玩家帮助卡牌、1本规则书

游戏准备

- 1 每位玩家随机拿取一块版图和一支笔。
- 2 将小盒子(游戏中称之为**集会场**)放到桌面中央。
- 3 将7个起始骰子放入这个盒子:3个灰色、1个蓝色、1个红色、1个黄色、1个绿色。
- 4 将3个特殊骰子放在附近:1个黑色、1个白色、1个紫色。它们会在后续游戏中用到。

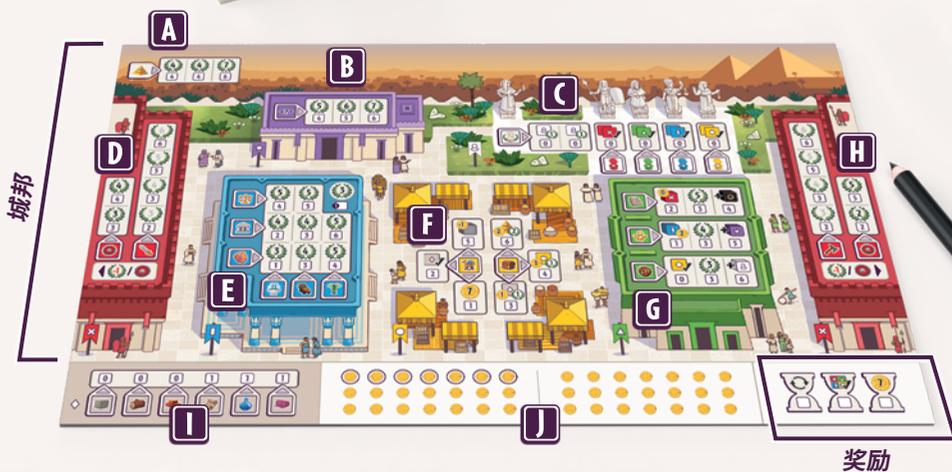


你的城邦中的建筑

- A** 奇迹
- B** 行会庭
- C** 领袖纪念堂
- D** 西部兵营
- E** 广场
- F** 集市
- G** 大学
- H** 东部兵营

外部建筑

- I** 仓库
- J** 金库



游戏概览

《七大奇迹：骰子版》的一场游戏分为数个回合，每回合有2个环节。

1. 混洗骰子

随机让一位玩家盖上集会场的盖子，并将其在桌面上绕圈晃动来混洗骰子。然后该玩家拿下盖子，揭示各个骰子及其费用。

集会场分为4个区域，每个区域对应一项费用：0、1、2或3个钱币。



2. 进行一个行动

玩家们同时行动，每位玩家必须进行以下3个行动之一：

A. 建造一个建筑

B. 建造你的奇迹

C. 跳过你的回合

A. 建造一个建筑

✦ 选择集会场中7个骰子之一。骰子顶端显示的符号对应你版图上的一个建筑。根据骰子在集会场的区域，使用你金库中的钱币来支付所选骰子的费用(见第5页的金库)。

注意：不要拿走集会场中的骰子；多位玩家可以同时选择同一个骰子。

✦ 在你的版图上，符号旁的箭头表示**建造顺序**，你在涂黑格子时必须遵循这个顺序。使用你仓库中的资源和/或你金库中的钱币支付显示在格子上的**建造费用**(见第5页的仓库和金库)。

✦ 最后，**涂黑这一格**。你现在获得它的效果(见玩家帮助)。



在本示例中，你必须从左到右涂黑格子。

B. 建造你的奇迹

你的奇迹是你城邦中唯一一座不需要选择骰子就能建造的建筑。你必须**按照箭头指示的顺序**涂黑它的格子。

使用你仓库中的**资源**和/或你金库中的**钱币**支付显示在格子上的**建造费用**(见第5页的仓库和金库)。

最后,涂黑**这一格**。你现在获得它的效果(见玩家帮助)。

C. 跳过你的回合

如果你不能或者不想涂黑格子,跳过你的回合并获得**3钱币**(见第5页的金库)。

奖励格子

当你涂黑了**你的城邦**中一座建筑的所有格子时,大声宣布此事并涂黑**任意一个可用的奖励**。
你立即获得它的效果(见玩家帮助)。



在所有人都进行了一个行动后,开始新的回合,如此反复,直到触发游戏结束。

游戏结束

当一位玩家涂黑了**3个奖励**时,触发游戏结束。完成当前回合后,再完成**最后一回合**,然后进入最终计分(见第8页)。

版图概览

你的版图分为两个部分：底部对应你的经济，上方部分对应你的城邦。
每个建筑都有专属的特性和不同的效果：**特性**将在下一页说明，
所有**效果**都在玩家帮助上有相关说明。

仓库



仓库里涂黑的每一格都代表你**生产了一种资源**。
资源**永不耗尽**；你将拥有它们直到游戏结束。

你版图上所有格子在涂黑时都需要0-6种资源，**资源的具体种类没有要求**。如果你没有生产足够的资源来支付一格的建造费用，**每缺少一种资源，你就必须花费1钱币**。

金库



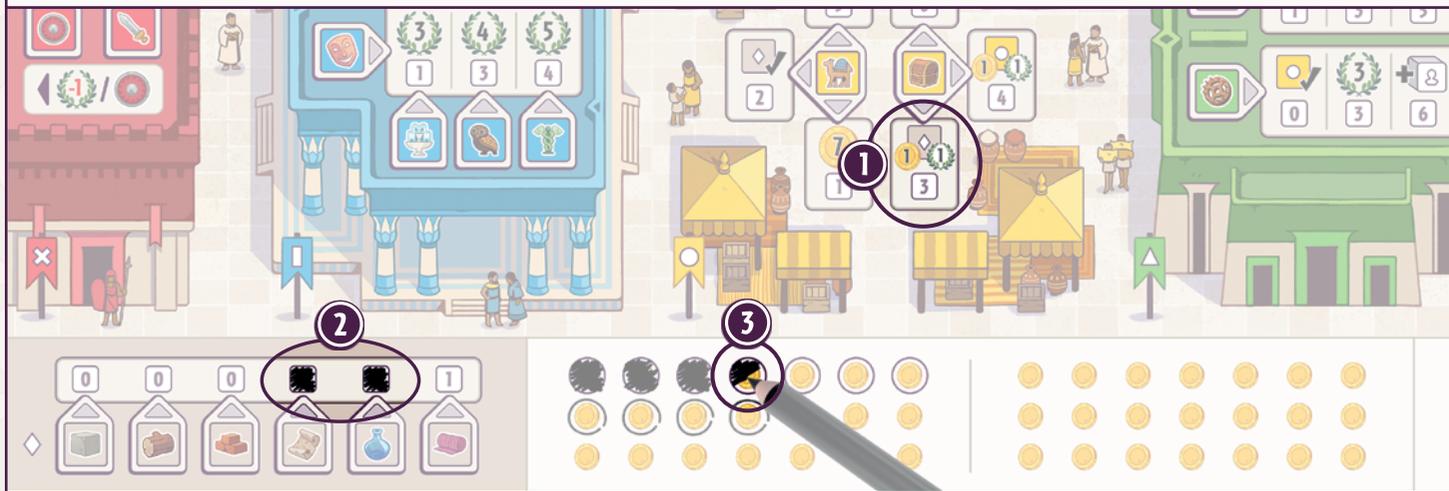
你使用钱币支付**骰子费用**。如果你没有生产足够的资源，那么钱币也用于支付一格的**建造费用**。

当你**获得**钱币时，**用笔圈出**你金库中对应数量的钱币图案。
你在游戏开始时有预先圈出的一行**7个钱币**。

当你**花费**钱币时，涂黑你**圈出**的钱币。

注意：如果你金库已满时获得钱币，**擦掉你之前涂黑的钱币来再次使用它们**。

示例：你想要涂黑的格子需要3种资源①。由于你只有2种资源②，你必须在③中涂黑1个钱币来支付它。



奇迹



每座城邦都有一个奇迹，分为3个建造步骤。
每个奇迹都能让你获得独特的效果(见玩家帮助)。

提醒: 你不需要选择骰子就能建造你的奇迹。

广场



广场的每一格都可以用蓝色骰子上的
2个不同符号涂黑。



第一位涂黑自己广场所有格子的玩家获得额外3分，该玩家涂黑自己广场右上角的格子作为表示。

集市



你的集市中有多个箭头由  和  符号指出。
这些格子可以按任意顺序涂黑。

兵营



西部兵营代表你针对左侧城邦的军事力量(攻击  和防御 )。东部兵营代表你针对右侧城邦的军事力量(攻击  和防御 )。

当你涂黑一个攻击格时，根据受攻击城邦前一回合已涂黑的防御格数量获得分数：

- ✦ 如果该城邦**没有防御**，获得指示的分数。
- ✦ 如果该城邦有**1点防御**，获得指示的分数-1。
- ✦ 如果该城邦有**2点防御**，获得指示的分数-2。

重要: 立即将获得的分数写在你刚刚涂黑的格子上的  符号中。

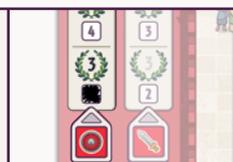
注意: 在2人游戏期间，你的西部兵营与对手的东部兵营相邻。
反之亦然，你的东部兵营与对手的西部兵营相邻。

示例: 你第一次攻击右侧的城邦 ①：由于其已拥有1点防御 ②，你获得2分(3-1=2)，将这个分数直接写在桂冠中间 ③。



你的东部兵营

①



位于你右边对手的西部兵营

②



你的东部兵营

③

大学



除了其他奖励之外，大学还允许你解锁3个特殊骰子：

- ❖ 黑色骰子允许你涂黑自己版图上不同建筑的格子。
- ❖ 白色骰子允许你使用领袖纪念堂。
- ❖ 紫色骰子允许你使用行会庭。

当一个特殊骰子第一次被玩家解锁时，该玩家必须(在回合结束时)将集会场的随机一个灰色骰子替换为该特殊骰子。

重要：集会场的特殊骰子只有在你自己已经解锁了它之后才能选择。

间谍



你的城邦中没有黑色建筑，但黑色骰子的每一面都让你能直接涂黑一座建筑的一格(见玩家帮助)。

领袖纪念堂



领袖纪念堂没有专属特性，但除了其他奖励之外，它还允许你使用它的效果加速你城邦的建造进度(见玩家帮助)。

行会庭



要涂黑行会庭的一格，你必须满足以下条件：你在紫色骰子上显示的**建筑**中涂黑的格子数必须**大于等于**你的每个相邻城邦在同一建筑中涂黑的格子数。

在2人游戏中，你在该建筑中涂黑的格子数**必须大于**你对手在同一建筑中涂黑的格子数。

注意：当前回合期间涂黑的格子并不算入。

示例：紫色骰子显示。你在自己的集市涂黑了2个格子①。你右侧的城邦也涂黑了2个②。你左侧的城邦涂黑了1个③。因此你可以涂黑自己行会庭的一个格子④。



你的集市

①



你右侧城邦的集市

②



你左侧城邦的集市

③



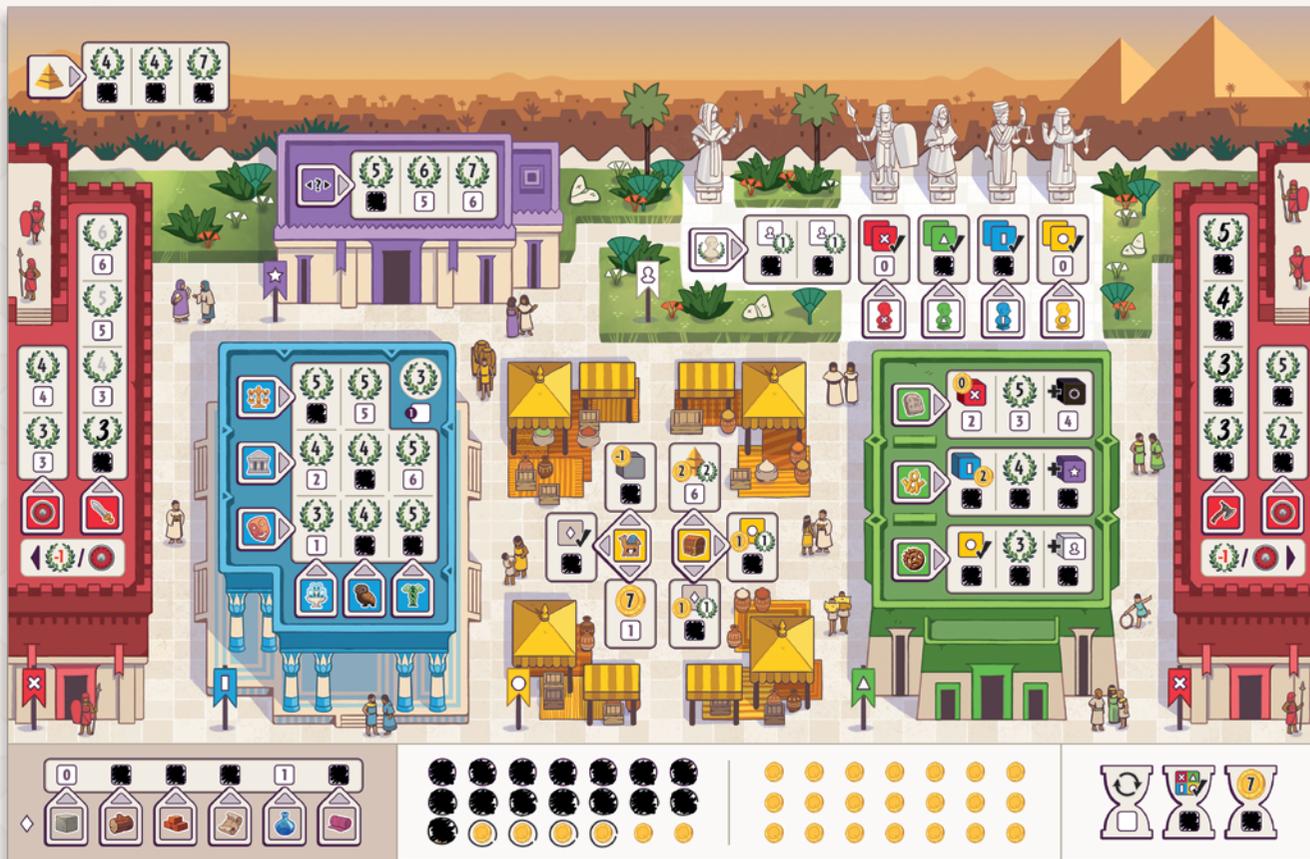
你的行会庭

④

最终计分

使用计分版图，计算你的城邦中建筑的总分。得分最高的玩家赢得游戏胜利。如果出现平局，平局玩家中圈出更多未使用钱币的获胜。如果依然平局，则平局玩家共享胜利。

最终计分示例：



	艾尔莎
	15
	3
	22
	18
	8
	7
	5
	8
Σ	86

游戏设计: Antoine Bauza

游戏美术: Agnès Ripoché

制作人员与致谢: www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

此游戏内容仅供私人娱乐使用。

