7 CSODA™
KOCKAJÁTÉK

Virágoztasd fel az ókor hét legnagyobb városának egyikét! Építs fel egy csodát, ami dacol az idővel, érj el tudományos áttöréseket, fejleszd a kereskedelmet, gazdálkodj körültekintően az erőforrásaiddal és az aranytartalékoddal, de tartsd szemmel a szomszédos városokat is: ha ezt elmulasztod, annak súlyos ára lehet!

A játék fordulókból áll, és minden fordulóban kockák értékeit használjátok majd a városaitok felépítésére. A játék végén számoljátok össze a győzelmi pontjaitokat. A játék győztese az, aki a legtöbb pontot szerezte.

COLORBLIND FRIENDLY

Színtévesztőket segítő szimbólumok
A színtévesztés különböző típusait figyelembe véve, a játékban minden egyes épületszínhez tartozik egy szimbólum:

Zöld	Szürke	Kék	Sárga	Piros	Lila	Fekete	Fehér

Tartozékok: 10 kocka (3 szürke, 1 kék, 1 zöld, 1 piros, 1 sárga, 1 fehér, 1 fekete és 1 lila), 7 játékostábla, 7 ceruza, 7 törlőkendő, 1 kis doboz (a fórum), 1 pontozótábla, 3 játékossegédlet és 1 játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

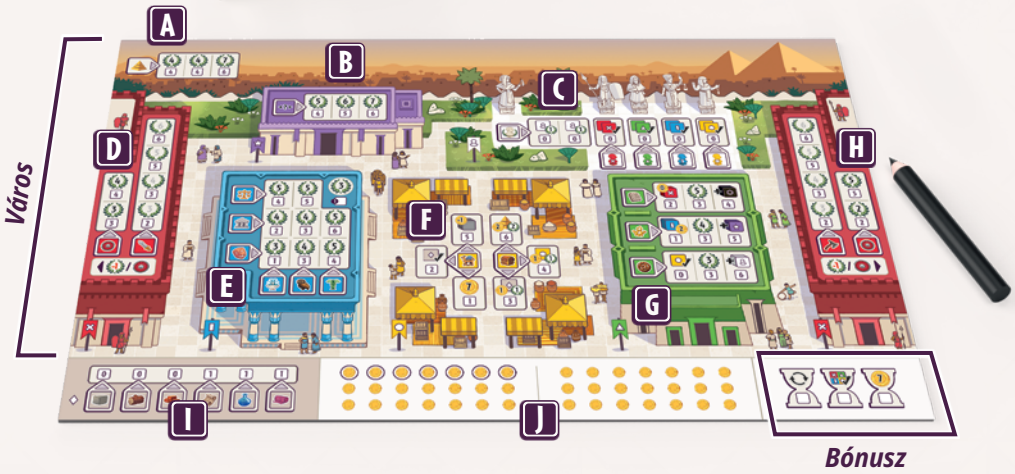
1. Minden játékos vegyen magához egy **játékostáblát** és egy **ceruzát**.
2. Helyezzétek a **fórumnak** nevezett kis dobozt az asztal közepére.
3. Helyezzétek a dobozba a **7 kezdő kockát**: 3 szürke, 1 kék, 1 piros, 1 sárga és 1 zöld kockát.
4. Helyezzétek a fórum közelébe a **3 különleges kockát**: 1 fekete, 1 fehér és 1 lila. Ezeket a játék későbbi szakaszában fogjátok használni.

AZ ÉPÜLETEK A VÁROSODBAN

- **A** *Csoda*
- **B** *Céhépület*
- **C** *Szoborpark*
- **D** *Nyugati kaszárnya*
- **E** *Agora*
- **F** *Piac*
- **G** *Egyetem*
- **H** *Keleti kaszárnya*

KÜLSŐ ÉPÜLETEK

- **I** *Raktár*
- **J** *Aranytartalék*



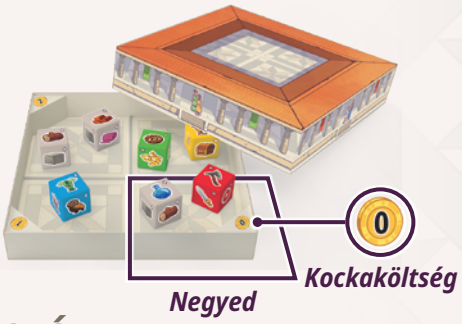
A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

A játék több fordulóból áll, és minden fordulónak 2 fázisa van.

1. KEVERJÉTEK ÖSSZE A KOCKÁKAT

Az egyik játékos helyezze a fedelet a fórumra, és körkörös mozdulatokkal **az asztalon** keverje meg a kockákat. Ezután vegye le a fedelet, hogy felfedje a kockák értékét és költségét.

A fórum 4 negyedre van osztva, és mindegyikhez tartozik egy költség: 0, 1, 2 vagy 3 érme.



2. HAJTSATOK VÉGRE EGY AKCIÓT

Egyidejűleg minden játékos hajtson végre **a következő 3 akció közül 1-et**:

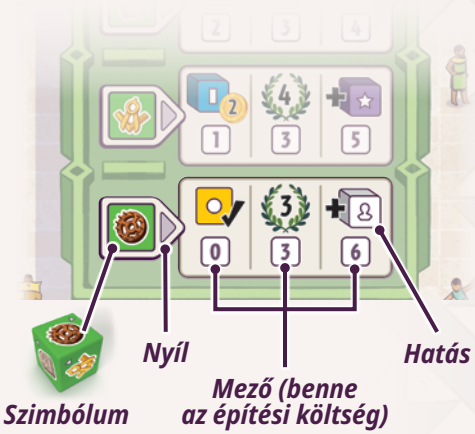
A. EGY ÉPÜLET ÉPÍTÉSE | **B. A CSODÁD ÉPÍTÉSE** | **C. PASSZOLÁS**

A. EGY ÉPÜLET ÉPÍTÉSE

- Válassz egyet a fórumban lévő 7 kocka közül. A kocka felső oldalán lévő szimbólum meghatároz egy épületet a játékostábládon. A választott **kocka költsége** attól függ, hogy a fórum melyik negyedében található. Ezt a költséget az aranytartalékod **érméivel** kell kifizetned (lásd az *aranytartalékot* az 5. oldalon).

  Megjegyzés: *Ne távolítsatok el kockákat a fórumból; több játékos is választhatja ugyanazt a kockát.*

- A játékostábládon a szimbólumhoz csatlakozó nyíl mutatja az **építés sorrendjét**, a mezőket csak ebben a sorrendben jelölheted meg. Fizesd ki a mezőn feltüntetett **építési költséget** a raktárad **erőforrásaival**, illetve az aranytartalékod **érméivel** (lásd *Raktár* és *Aranytartalék* az 5. oldalon).
- Végül **jelöld meg a megfelelő mezőt**. Mostantól érvényesül a hatása (lásd *Játékossegédlet*).



Ebben a példában a mezőket balról jobbra kell megjelölnöd.

B. A CSODÁD ÉPÍTÉSE

A csodád az egyetlen olyan épület a városodban, amit anélkül építhetsz, hogy választanál a kockák közül. A mezőit a **nyíl által jelzett sorrendben** kell megjelölnöd.

Fizesd ki a mezőn feltüntetett **építési költséget** a raktárad **erőforrásaival**, illetve az aranytartalékod **érméivel** (lásd *Raktár* és *Aranytartalék* az 5. oldalon).

Végül **jelöld meg a megfelelő mezőt**. Mostantól érvényesül a hatása (lásd *Játékossegédlet*).

C. PASSZOLÁS

Ha nem tudsz vagy nem akarsz egy mezőt sem megjelölni, passzolj. Ezért **3 érmét** kapsz (lásd az *aranytartalékot* az 5. oldalon).

Bónusz mezők

Amikor megjelölted egy épület utolsó mezőjét is **a városodban**, jelentsd be ezt, és **jelölj meg egy általad választott**, még elérhető bónuszt. Azonnal megkapod a hatását (lásd *Játékossegédlet*).

Bónusz

Miután minden játékos végrehajtotta az akcióját, kezdődik a következő forduló, és így tovább, amíg ki nem váltjátok a játék végét.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor az egyik játékos kipipálja a **3. bónuszát**, kiváltja a játék végét. Fejezzétek be az aktuális fordulót, és játsszatok **még egy utolsó fordulót** a végső pontozás előtt (lásd a 8. oldalon).

JÁTÉKOSTÁBLA ÁTTEKINTÉSE

A játékostáblád két részre van osztva: az alsó rész a gazdaságodat, a felső pedig a városodat jelképezi. Minden épületnek egyedi jellemzői és különböző hatásai vannak: a **jellemzőket** a következő oldalakon magyarázzuk el, a **hatásokat** pedig a játékossegédleten ismertetjük.

Raktár

A raktárban minden egyes megjelölt mező **egy erőforrást termel**. Az erőforrásokat **soha nem kell elköltened**, a játék végéig a rendelkezésedre állnak.

A játékostábládon lévő mezők megjelöléséhez 0–6 különböző erőforrásra van szükséged, de **nem számít, hogy mely erőforrásokat** használod. Ha nincs elég erőforrásod ahhoz, hogy kifizesd egy mező építési költségét, **minden hiányzó erőforrást 1 érme elköltésével kell pótolnod**.

Aranytartalék

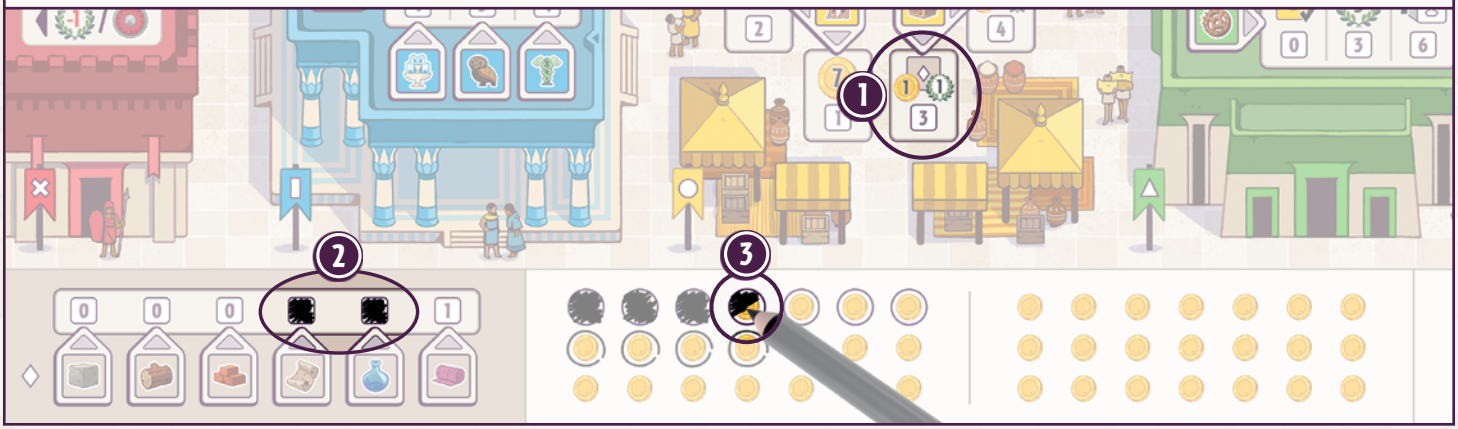
A **kockaköltséget** az érméiddel tudod kifizetni. Az **építési költséget** is ezekkel kell kipótolnod, ha nem rendelkezel elegendő erőforrással.

Amikor érméket **kapsz, karikázd be** azokat az aranytartalékodban. A játékot **7 érmével kezded**, ezek be vannak karikázva.

Amikor érméket **költesz**, satírozd be a **bekarikázott** érméidet.

Megjegyzés: *ha megtelt az aranytartalékod, és újabb érméket kapnál, törölj korábban kisatírozott érméket, hogy újra használhasd azokat.*

Példa: *Az a mező, amit meg szeretnél jelölni, 3 erőforrást igényel ①. Mivel csak 2 erőforrásod van ②, el kell költened 1 érmét, ezért besatírozod ③.*



Csoda

Minden városban van egy csoda, ami 3 építési lépésben építhető meg. Mindegyik csodának egyedi hatásai vannak (lásd *Játékossegédlet*).

***Emlékeztető**: Amikor a csodádat építed, nem választasz kockát.*

Agora

Az agora minden mezője a kék kocka **2 különböző szimbólumával** is megjelölhető.

Az **a játékos, aki elsőként** jelöli meg az agorája összes mezőjét, 3 győzelmi pontot kap.
Ezt az agora jobb felső sarkában lévő mező megjelölésével jelezd.

Piac

A piacodon a és szimbólumokhoz több nyíl is csatlakozik. Ezek a mezők tetszőleges sorrendben megjelölhetők.

Kaszárnya

A nyugati kaszárnya a tőled balra lévő város elleni harci (támadó és védekező) erődet jelképezi.
A keleti kaszárnya a tőled jobbra lévő város elleni harci (támadó és védekező) erődet jelképezi.

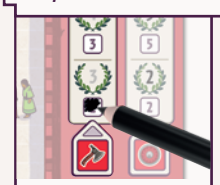
Amikor megjelölsz egy támadó mezőt, akkor attól függően kapsz győzelmi pontokat, hogy a védekező városnak hány védelmi mezője lett megjelölve a **korábbi fordulókban**:

- Ha a védekező városnak **nincs védelme**, megkapod a jelzett győzelmi pontokat.
- Ha a védekező városnak **1 védelme** van, akkor a jelzett értéknél 1-gyel kevesebb győzelmi pontot kapsz.
- Ha a védekező városnak **2 védelme** van, akkor a jelzett értéknél 2-vel kevesebb győzelmi pontot kapsz.

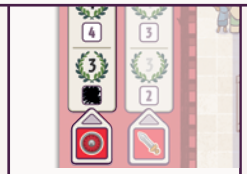
***Fontos**: Azonnal írd be a kapott győzelmi pontokat a szimbólumba a megjelölt mezőnél.*

***Megjegyzés**: 2 játékos esetén a nyugati kaszárnyád az ellenfeled keleti kaszárnyájával, míg a keleti kaszárnyád az ellenfeled nyugati kaszárnyájával szomszédos.*

***Példa**: Most először támadod meg a tőled jobbra lévő várost ❶: mivel van 1 védelme ❷, 2 győzelmi pontot kapsz (3–1=2), amit beírsz a babérkoszorúba ❸.*



A keleti kaszárnyád
❶



A jobb oldali szomszédod nyugati kaszárnyája
❷

A keleti kaszárnyád
❸

Egyetem

Az egyetem, egyebek mellett, lehetővé teszi, hogy megszerezd a 3 különleges kockát:

- A **fekete kocka** lehetővé teszi, hogy különböző épületeket jelölj meg a játékostábládon;
- A **fehér kocka** a szoborparkot teszi elérhetővé;
- A **lila kocka** a céhépületet teszi elérhetővé.

Amikor egy játékos elsőként szerzi meg az egyik különleges kockát, **a köre végén ki kell cserélnie egy véletlenszerű szürke kockát a fórumból a különleges kockára**.

***Fontos**: Nem választhatsz olyan különleges kockát a fórumból, **amit még nem szereztél meg**.*

Kém

A városodban nincs fekete épület, de a fekete kocka mindegyik oldala lehetővé teszi, hogy közvetlenül megjelöld az egyik épületed egyik mezőjét (lásd *Játékossegédlet*).

Szoborpark

Bár a szoborparknak nincsenek különleges jellemzői, többek közt lehetővé teszi, hogy a hatásai segítségével **felgyorsítsd az építkezést** (lásd *Játékossegédlet*).

Céhépület

Ahhoz, hogy megjelölj egy mezőt a céhépületen, a következő feltételeknek kell megfelelned: legyen **legalább annyi** megjelölt meződ **a lila kockán látható épületen**, mint a 2 szomszédos városnak külön-külön.

Kétfős játék esetén **több** meződnek kell megjelölve lennie az épületen, mint az ellenfelednek.

***Megjegyzés**: Az ebben a fordulóban megjelölt mezők nem számítanak.*

***Példa**: A lila kockán a ◀○▶ látható. A piacodon két mező van megjelölve ①. A tőled jobbra lévő városnak is 2 ②. A tőled balra lévő városnak pedig 1 ③. Így megjelölhetsz egy mezőt a céhépületen ④.*

A piacod

①

A tőled jobbra lévő város piaca

②

A tőled balra lévő város piaca

③

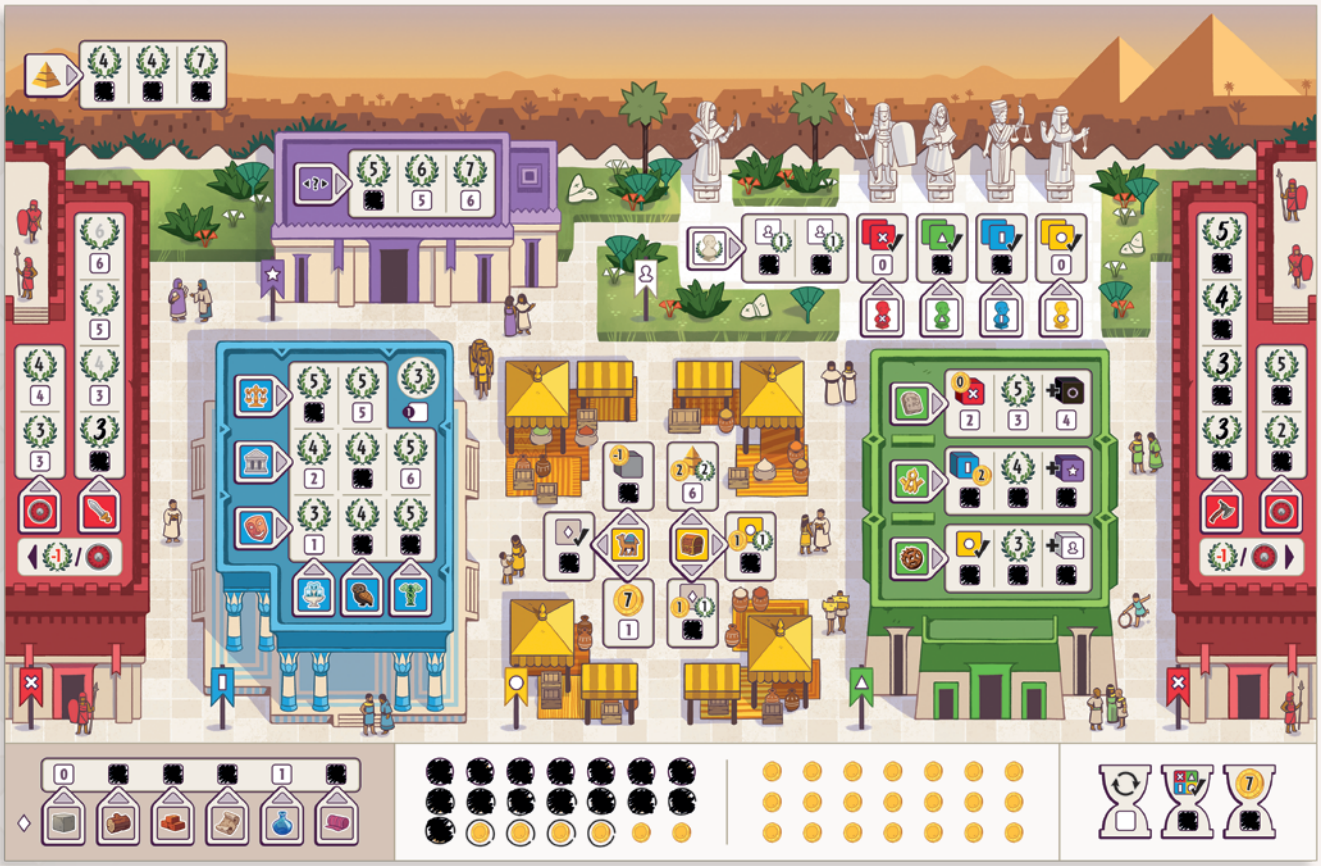
A céhépületed

④

VÉGSŐ PONTOZÁS

A pontozótábla segítségével adjátok össze a **városokban lévő épületekért** járó győzelmi pontokat. Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén az értintettek közül az a győztes, akinek a legtöbb fel nem használt bekarikázott érméje van az aranytartalékában. Ha továbbra is döntetlen az állás, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Példa a végső pontozásra:



	Eza
	15
◀ ×	3
× ▶	22
▮	18
○	8
△	7
☆	5
♁	8
Σ	86

Tervező: **Antoine Bauza**
Illusztráció: **Agnès Ripoche**
További készítők és köszönetnyilvánítás: **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
A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.