7 CUDÓW ŚWIATA™
GRA KOŚCIANA

Obejrzyj filmik z zasadami gry!

Zostań przywódcą jednego z siedmiu wielkich miast starożytnego świata. Poprowadź je do chwały, dokonując odkryć naukowych, nawiązując kontakty handlowe i budując Cud, który przetrwa próbę czasu. Bądź jednak czujny i bacz na swoich sąsiadów. Ignorowanie ich może Cię słono kosztować!

Rozgrywka toczy się przez szereg tur, w trakcie których gracze używają kości, aby zbudować swoje miasto. Na koniec gry wszyscy podliczają otrzymane punkty. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

COLORBLIND FRIENDLY

Symbole dla osób z zaburzeniami widzenia barw

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

zielony	szary	niebieski	żółty	czerwony	fioletowy	czarny	biały

Zawartość: 10 kości (3 szare, 1 niebieska, 1 zielona, 1 czerwona, 1 żółta, 1 biała, 1 czarna i 1 fioletowa), 7 plansz, 7 ołówków, 7 ścierek, pudełko (forum), plansza punktacji, 3 karty pomocy graczy, instrukcja.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

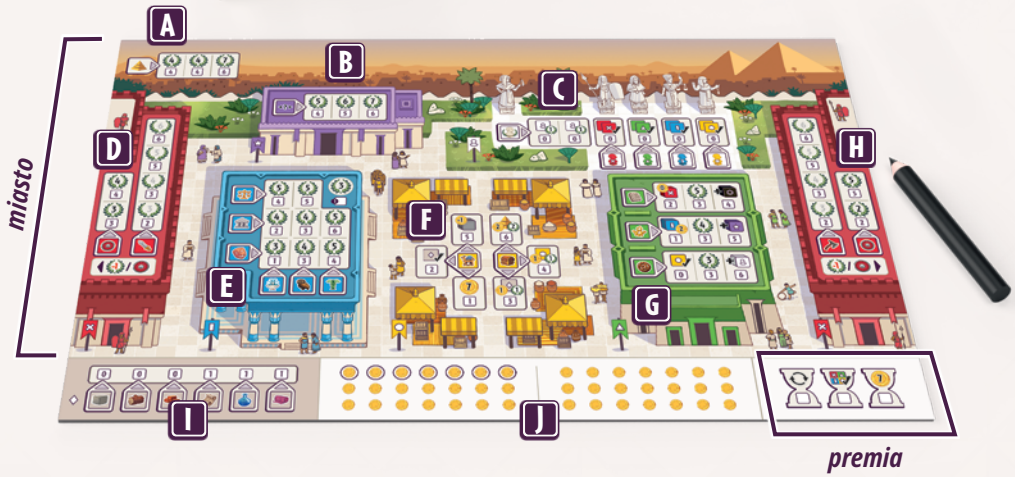
1. Każdy gracz otrzymuje losową **planszę** i **ołówek**.
2. Pudełko (tzw. **forum**) należy umieścić pośrodku stołu.
3. W pudełku należy umieścić **7 kości startowych**: 3 szare, 1 niebieską, 1 czerwoną, 1 żółtą i 1 zieloną.
4. Obok pudełka należy położyć **3 kości specjalne**: czarną, białą i fioletową. Gracze będą z nich korzystać dopiero w późniejszych etapach gry.

BUDYNKI W MIEŚCIE GRACZA

- **A** *Cud*
- **B** *Dziedziniec gildii*
- **C** *Galeria liderów*
- **D** *Zachodnie koszary*
- **E** *Agora*
- **F** *Targowisko*
- **G** *Uniwersytet*
- **H** *Wschodnie koszary*

BUDYNKI POZA MIASTEM

- **I** *Magazyn*
- **J** *Skarbiec*



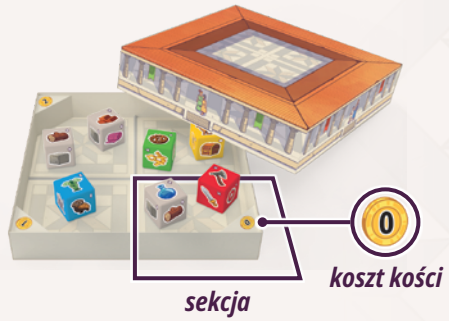
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka w ***7 Cudów Świata: Gra Kościana*** trwa szereg tur, a każda składa się z 2 faz.

1. MIESZANIE KOŚCI

Dowolny gracz zakłada wieczko na pudełko forum i wykonując nim koliste ruchy **na stole**, miesza kości. Następnie zdejmuje wieczko.

Forum jest podzielone na 4 sekcje, każda o innym koszcie w monetach: 0, 1, 2 albo 3.



2. WYKONANIE AKCJI

Wszyscy gracze równocześnie muszą wykonać **1 z 3 następujących akcji**:

A. WZNIESIENIE BUDYNKU | **B. BUDOWA CUDU** | **C. SPASOWANIE**

A. WZNIESIENIE BUDYNKU

- Gracz wybiera 1 z 7 kości dostępnych w forum. Wyrzucony na kości symbol odnosi się do budynku na planszy gracza. W zależności od sekcji, w której leży kość, gracz opłaca wymagany **koszt** wybranej **kości monetami** ze swojego skarbca (zob. *Skarbiec* str. 5).

  Uwaga! *Gracze nie usuwają kości z forum. Kilku graczy może wybrać tę samą kość.*

- Strzałka przy symbolu na planszy gracza pokazuje **kolejność etapów budowy**, której należy przestrzegać, wykreślając pola. Gracz płaci **koszt budowy** widoczny na polu za pomocą **materiałów** ze swojego magazynu lub **monet** ze swojego skarbca (zob. *Magazyn* i *Skarbiec* str. 5).
- Na koniec **gracz wykreśla dane pole** i od tej chwili może korzystać z jego efektów (zob. *Karta pomocy gracza*).

W tym przykładzie gracz musi wykreślać pola od lewej do prawej.

B. BUDOWA CUDU

Cud jest jedyną budowlą w mieście gracza, do budowy której nie potrzeba kości. Gracz wciąż jednak musi wykreślać pola **w kolejności wskazanej przez strzałkę**.

Gracz płaci **koszt budowy** widoczny na polu za pomocą **materiałów** ze swojego magazynu lub **monet** ze swojego skarbca (zob. *Magazyn* i *Skarbiec* str. 5).

Na koniec **gracz wykreśla dane pole** i od tej chwili może korzystać z jego efektów (zob. *Karta pomocy gracza*).

C. SPASOWANIE

Jeśli gracz nie chce lub nie może wykreślić żadnego pola, pasuje i otrzymuje **3 monety** (zob. *Skarbiec* str. 5).

Pola premii

Jeśli gracz wykreślił wszystkie pola danego budynku **w swoim mieście**, informuje o tym pozostałych graczy i **wykreśla 1 z dostępnych premii**. Natychmiast korzysta z jej efektów (zob. *Karta pomocy gracza*).

premia

Gdy już wszyscy gracze wykonają akcję, rozpoczyna się nowa tura. Tury następują jedna po drugiej do momentu, aż aktywowany zostanie koniec gry.

KONIEC GRY

Gdy 1 z graczy wykreśli **3. pole premii**, aktywowany zostaje koniec gry. Gracze dokańczają bieżącą turę, po czym rozgrywają **turę finałową**. Następnie przechodzą do końcowego punktowania (zob. str. 8).

OPIS PLANSZY

Plansza gracza jest podzielona na 2 części: dolna związana jest z ekonomią, a górna reprezentuje jego miasto. Każdy budynek ma specyficzne cechy i efekty. Opis **cech** znajduje się na następnych stronach instrukcji, a opis **efektów** na karcie pomocy gracza.

Magazyn

Każde wykreślone pole magazynu reprezentuje **stałą produkcję 1 materiału**. Gracz **nie traci** materiałów. Może z nich stale korzystać już do końca rozgrywki.

Wszystkie pola na planszy wymagają do ich wykreślenia od 0 do 6 materiałów **dowolnego rodzaju**. Jeśli gracz nie produkuje wystarczającej liczby materiałów do opłacenia kosztu budowy, musi **wydać 1 monetę za każdy brakujący materiał**.

Skarbiec

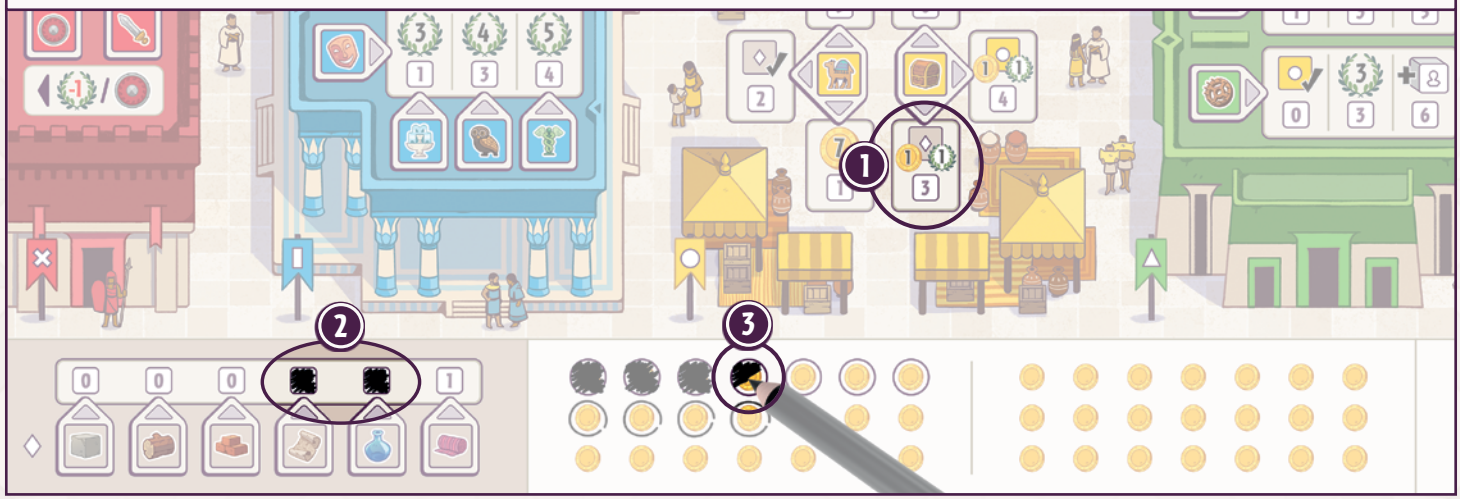
Monety pozwalają graczowi opłacić **koszt kości** i **koszt budowy** pola w przypadku produkowania zbyt małej liczby materiałów.

Gdy gracz **otrzymuje** monety, **zakreśla je okręgiem** w swoim skarbcu. Na początku gry gracz ma już **7 zakreślonych okręgiem monet w górnym rzędzie**.

Wydawanie polega na zamalowaniu wnętrza monet, które wcześniej zostały **zakreślone okręgiem**.

Uwaga! *Jeśli gracz otrzymuje monety, a jego skarbiec jest zapełniony, wymazuje zamalowane monety, aby skorzystać z nich ponownie.*

Przykład. *Pole, które gracz chce wykreślić, wymaga 3 materiałów (1). Jako że gracz ma tylko 2 materiały (2), musi wydać 1 monetę, aby wyrównać brak (3).*

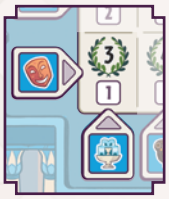


Cud

Każde miasto ma swój Cud, na który składają się 3 etapy budowy. Cud zapewnia graczowi unikatowe efekty (zob. *Karta pomocy gracza*).

***Przypomnienie**. Do budowy Cudu gracz nie wybiera kości.*

Agora



Każde pole agory może być wykreślone za pomocą **2 różnych symboli** na niebieskiej kości.

Pierwszy gracz, który wykreśli wszystkie pola swojej agory, otrzymuje dodatkowe 3 punkty. Zaznacza to, wykreślając pole w prawym górnym rogu agory.

Targowisko

Na targowisku odchodzi po kilka strzałek od symboli i .
Gracz może wykreślać pola przy danym symbolu w dowolnej kolejności.

Koszary

Zachodnie koszary reprezentują siłę militarną gracza (atak i obronę) przeciwko jego sąsiadowi po lewej stronie. Wschodnie koszary reprezentują siłę militarną gracza (atak i obronę) przeciwko jego sąsiadowi po prawej stronie.

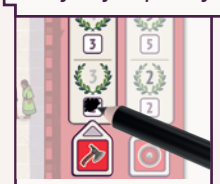
Gdy gracz wykreśla pole ataku, otrzymuje punkty w zależności od pól obrony wykreślonych **we wcześniejszych turach** w broniącym się mieście:

- Jeśli miasto **nie ma żadnej obrony**, gracz otrzymuje punkty wskazane między laurami.
- Jeśli miasto ma **1 pole obrony**, gracz otrzymuje o 1 punkt mniej, niż wskazano.
- Jeśli miasto ma **2 pola obrony**, gracz otrzymuje o 2 punkty mniej, niż wskazano.

***Ważne**! Gracz atakujący natychmiast wpisuje otrzymane punkty w symbol na właśnie wykreślonym polu.*

***Uwaga**! W rozgrywkach 2-osobowych zachodnie koszary gracza sąsiadują ze wschodnimi koszarami przeciwnika. Analogicznie wschodnie koszary sąsiadują z zachodnimi koszarami przeciwnika.*

***Przykład**. Gracz atakuje miasto po swojej prawej stronie po raz pierwszy (1). Miasto ma już 1 pole obrony (2), więc gracz otrzymuje 2 punkty (3 – 1 = 2) i wpisuje je między laurami (3).*



wschodnie koszary gracza (1)

zachodnie koszary sąsiada po prawej stronie gracza (2)

wschodnie koszary gracza (3)

Uniwersytet

Uniwersytet pozwala graczowi między innymi na odblokowanie 3 specjalnych kości:

- **Czarna kość** pozwala wykreślać pola różnych budynków na planszy.
- **Biała kość** zapewnia dostęp do galerii liderów.
- **Fioletowa kość** zapewnia dostęp do dziedzińca gildii.

Gracz, który odblokuje daną kość specjalną jako pierwszy, musi **wymienić (na końcu swojej tury) 1 losowo wybraną szarą kość w forum na tę kość specjalną**.

Ważne! *Gracz nie może korzystać z kości specjalnej w forum,* ***dopóki sam jej nie odblokuje****.*

Szpieg

W mieście gracza nie ma czarnego budynku, ale każda ścianka czarnej kości pozwala mu bezpośrednio wykreślić pole innego budynku (zob. *Karta pomocy gracza*).

Galeria liderów

Galeria liderów nie ma cech specjalnych, ale pozwala graczowi między innymi przyspieszyć budowę miasta, **oferując różne efekty** (zob. *Karta pomocy gracza*).

Dziedziniec gildii

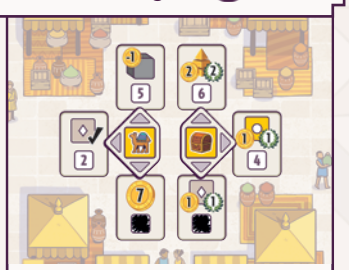
Aby wykreślić pole dziedzińca gildii, gracz musi spełnić następujące warunki: w **budynku wyrzuconym na fioletowej kości** musi mieć wykreślonych **co najmniej tyle pól**, co każdy z jego 2 sąsiadów.

W rozgrywce 2-osobowej gracz musi mieć **więcej** wykreślonych pól w budynku widniejącym na fioletowej kości niż przeciwnik.

Uwaga! *Pola wykreślone w bieżącej turze się nie liczą.*

Przykład: *Na fioletowej kości widnieje ◀◯▶. Gracz ma wykreślone 2 pola targowiska ①. W mieście po prawej stronie także są wykreślone 2 pola ②. W mieście po lewej stronie 1 pole ③. Gracz może zatem wykreślić pole w dziedzińcu gildii ④.*

targowisko gracza ①



targowisko w mieście po prawej ②

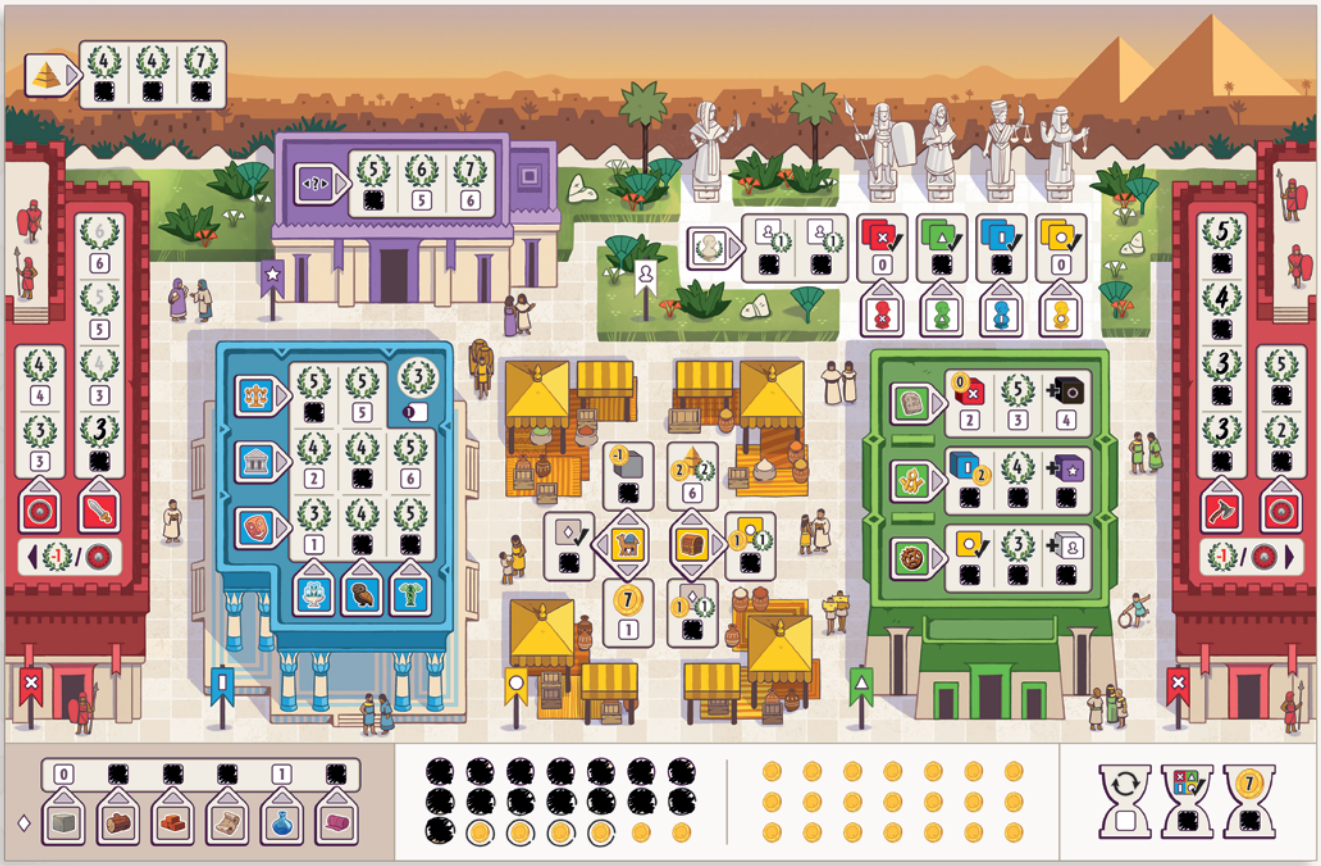
targowisko w mieście po lewej ③

dziedziniec gildii gracza ④

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Używając planszy punktacji, każdy gracz dodaje punkty za **budynki w swoim mieście**. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą niewydanych, ale zakreślonych okręgiem monet. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Przykład końcowego punktowania.



	Elza
	15
	3
	22
	18
	8
	7
	5
	8
Σ	86

Projekt gry: **Antoine Bauza**
Illustrator: **Agnès Ripoche**
Autorzy i podziękowania: **www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits**

© REPOS PRODUCTION 2025. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruksela – Belgia • www.rprod.com
Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.