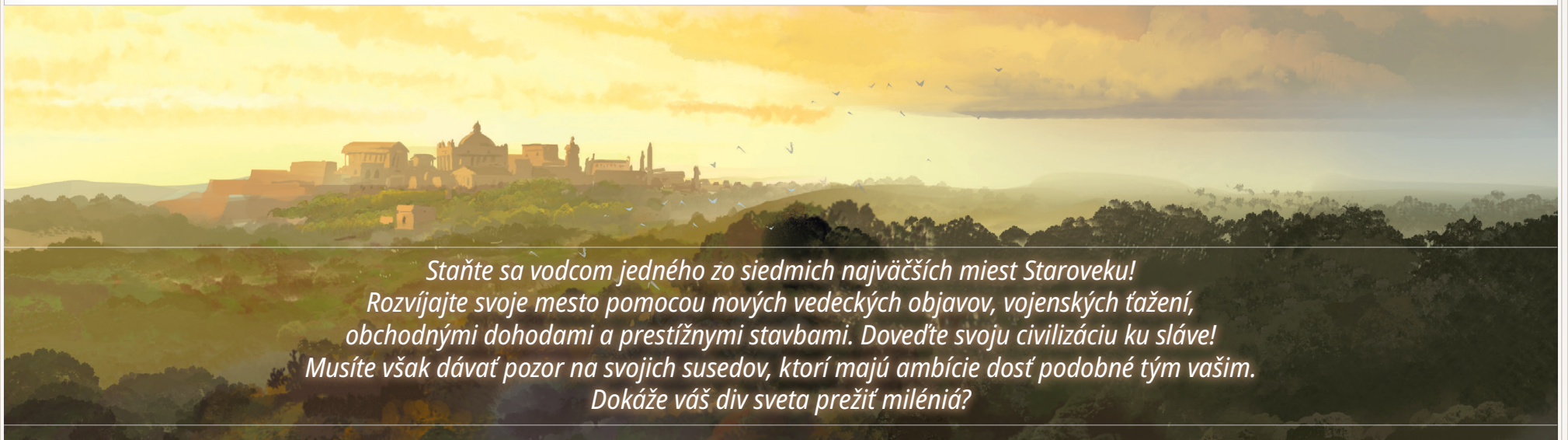


ANTOINE BAUZA

# 7 DIVŮ SVĚTA™

*„Všetko dobré z tejto krajiny putuje k tomuto mestu.“ (Periklés)*



*Staňte sa vodcom jedného zo siedmich najväčších miest Staroveku!  
Rozvíjajte svoje mesto pomocou nových vedeckých objavov, vojenských ťažení,  
obchodnými dohodami a prestížnymi stavbami. Dovedte svoju civilizáciu ku sláve!  
Musíte však dávať pozor na svojich susedov, ktorí majú ambície dosť podobné tým vašim.  
Dokáže váš div sveta prežiť miléniá?*

## PREHĽAD HRY

Hra prebieha v troch kolách zvaných veky, počas ktorých súčasne s ostatnými hráte karty, pomocou ktorých rozvíjate svoje mesto.

Tieto karty predstavujú rôzne budovy: zdroje surovín, civilné, obchodné, vojenské, vedecké a cechové.

Na konci každého veku pôjdete do vojny proti dvom svojim susedom. Po uplynutí všetkých troch vekov spočítate svoje víťazné body za mesto, div sveta, vojenskú moc a pokladnicu. Hráč s najvyšším skóre víťazí.

## OBSAH














- 7 dosiek divov
- 148 kariet vekov: 49 kariet I. veku, 49 kariet II. veku a 50 kariet III. veku
- 78 mincí: 54 mincí hodnoty 1 a 24 mincí hodnoty 3
- 48 žetónov vojenského stretnutia: 24 porážok a 24 víťazstiev (8 za každý vek)
- 1 bodovacia doska
- 3 hárky popisu efektov
- 1 zoznam kariet a reťazcov
- pravidlá

# HERNÉ PRVKY

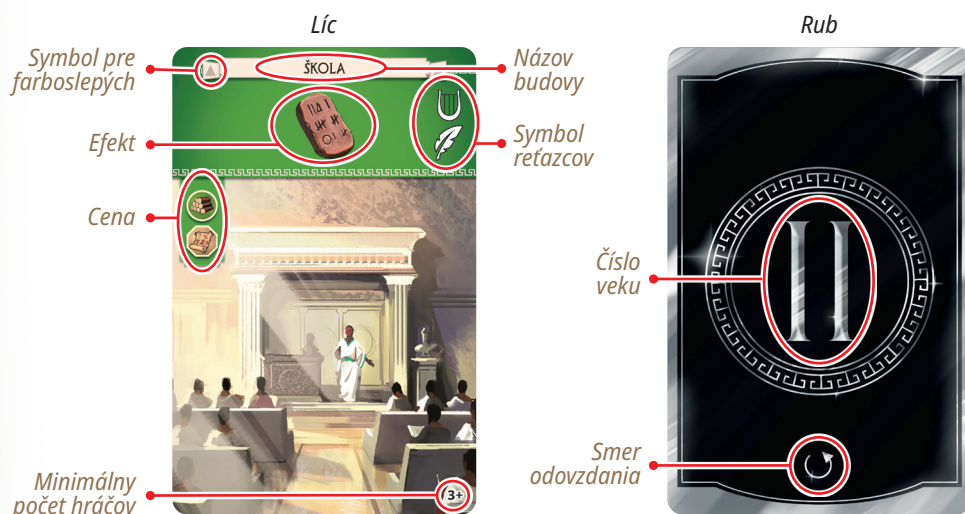
## KARTY VEKOV

Karty vekov predstavujú budovy, ktoré môžete počas hry postaviť. Rub každej karty naznačuje, do ktorého veku karta patrí (I. vek, II. vek, III. vek).

Kariet je sedem rôznych druhov:

- **Hnedé** karty (základné materiály) poskytujú **bežné suroviny**: Íl , kameň , rudu  a drevo .
- **Sivé** karty (vyrobené produkty) poskytujú **vzácne suroviny**: Sklo , látku  a papyrus .
- **Modré** karty (civilné budovy) poskytujú **vítazné body** .
- **Žlté** karty (obchodné budovy) poskytujú **obchodné výhody**.
- **Červené** karty (vojenské budovy) zvyšujú vašu **vojenskú silu** .
- **Zelené** karty (vedecké budovy) zaisťujú **vedecký postup** v troch odvetviach: ,  a .
- **Fialové** karty (cechy) poskytujú **vítazné body**  po splnení určitých podmienok.

Na líci každej karty veku je jej cena, efekt, názov, symbol pre farboslepých hráčov, jeden alebo dva symboly reťazcov a požiadavka na minimálny počet hráčov. Na rube je uvedený vek a smer odovzdania.





## SYMBOLY PRE FARBOSLEPÝCH

Každá karta má zodpovedajúci symbol tak, aby hra nerobila problémy ani ľuďom trpiacim farboslepostou.

■ Hnedá    ◆ Sivá    I Modrá    ● Žltá    ✕ Červená    ▲ Zelená    ★ Fialová

## DOSKA DIVOV

Každá doska predstavuje div, ktorý počas hry môžete postaviť.

Divy majú dennú stranu  a nočnú stranu  s dvomi, tromi alebo štyrmi rôznymi etapami výstavby

Každá etapa má svoju cenu a efekt.

Vaša doska divu vám tiež poskytne počiatočnú surovinu.



## ŽETÓNY VOJENSKÉHO STRETNUTIA

Žetóny vojenského stretnutia predstavujú vaše víťazstvá či porážky na bojisku. V hre sú štyri typy žetónov vojenského stretnutia:

- Žetóny vojenskej porážky -1
- Žetóny vojenského víťazstva +1
- Žetóny vojenského víťazstva +3
- Žetóny vojenského víťazstva +5



## MINCE

Mince predstavujú vaše **bohatstvo**. Majú hodnotu 1 alebo 3.

**Poznámka:** V pravidlách sa môžete niekedy stretnúť s pojmom „x mincí“, kde „x“ znamená celkovú hodnotu mincí. Napríklad „Vezmite x mincí“ znamená vziať si mince v celkovej hodnote x.

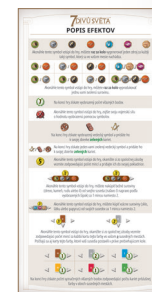
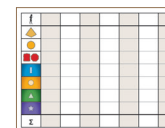


## HÁRKY S POPISMI EFEKTOV

Tieto hárkly vám poskytnú ucelené vysvetlenie všetkých symbolov v hre.

## POČÍTADLO BODOV

Počítadlo bodov využijete na konci hry na prehľad o víťazných bodoch a prehľadné určenie víťaza.



## ZOZNAM KARIET A REŤAZCOV

Tento hárok je len na prehľad.



# PRÍPRAVA

## 1 Pripravte **karty vekov**:

- Rozdeľte karty vekov do troch balíčkov: I. vek, II. vek a III. vek.
- V každom balíčku vytriedte karty určené pre počet aktívnych hráčov tak, že v nich ponecháte len tie s číslom **rovným alebo menším** počtu hráčov. Ostatné karty vráťte do krabice, počas hry ich nevyužijete.

*Príklad:* Pri hre piatich hráčov zostanú v balíčkoch vekov karty popísané 3+, 4+ a 5+.

- Z balíčka III. veku vyberte všetky **fialové** karty. Náhodne z nich vyberte toľko, koľko je **počet hráčov +2** a odložte ich lícom dolu. Vybrané karty primiešajte k ostatným kartám III. veku. Ostatné **fialové** karty vráťte do krabice, počas hry ich nevyužijete.

*Príklad:* Pri hre piatich hráčov náhodne vyberiete 7 fialových kariet (5 hráčov + 2).

- Zamiešajte každý balíček kariet vekov a potom ich položte lícom dolu doprostred stolu.

## 2 Každý hráč si náhodne vyberie **dosku divu sveta** a položí ju pred seba ľubovoľnou stranou hore (☀️ dennou alebo 🌙 nočnou).

*Poznámka:* Pre vaše prvé hry odporúčame použiť dennú stranu divu. Keď sa s hrou viac zoznámite, pokojne využite aj nočnú stranu. Ak chcete, divy si nemusíte vyberať náhodne, ale podľa ľubovôle.

## 3 Vezmite si **3 mince** (hodnoty 1) a položte ich na svoju dosku divu. Tieto mince predstavujú vaše štartovacie bohatstvo. Zvyšné mince položte doprostred stola, kde vytvoria spoločnú **zásobu mincí**.

## 4 Všetky žetóny vojenského stretnutia položte doprostred stola, čím vznikne **zásoba žetónov vojenského stretnutia**.

## 5 Ostatné herné súčasti vráťte do krabice, počas hry ich nevyužijete.



### PRÍKLADNÁ PRÍPRAVA PRE 5 HRÁČOV

Odhodenie

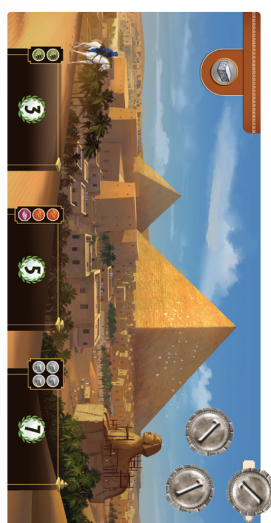


## 4 Zásoba žetónov vojenského stretnutia

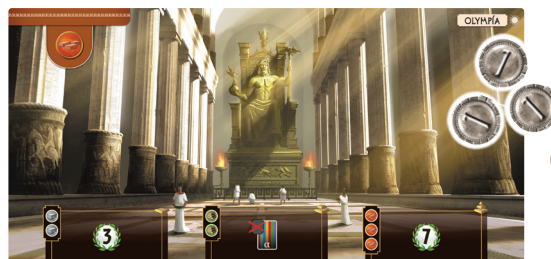


## 1 Karty vekov

## 3 Zásoba mincí

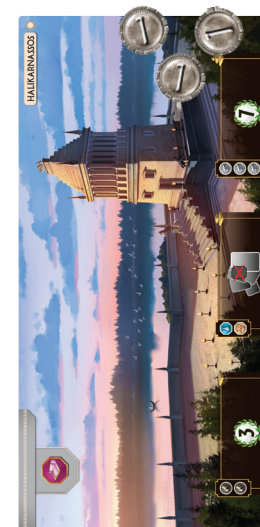


Sused  
po ľavici



## 2 Váš div sveta

## 3 Vaša pokladnica



Sused  
po pravici

# PRIEBEH HRY

Hra prebehne v **troch po sebe idúcich kolách**: I. vek, II. vek a III. vek. Každé kolo prebehne podobne. Na konci tretieho veku sa spočítajú víťazné body.

## Definícia:

**Susedia:** Termín „susedia“ odkazuje na hráča priamo po vašej lavici **a** hráča priamo po vašej pravici.

**Mesto:** Termín „mesto“ odkazuje na vami postavené budovy, vrátane divu sveta a vyložených kariet.

## PREHĽAD PRIEBEHU VEKU

Na začiatku každého veku z príslušného balíčka (I., II. alebo III.) rozdajte každému hráčovi **7 kariet** lícom dolu.

Tieto karty teraz tvoria **vašu štartovaciu ruku**.

Každý vek pozostáva zo **6 kôl**, počas ktorých hráte všetci **zároveň**. Jedno kolo pozostáva z troch etáp, ktoré prebiehajú v tomto poradí:

1. Voľba karty
2. Zahranie karty
3. Odovzdanie ruky

## 1. VOĽBA KARTY

Vezmite si všetky vám rozdane karty, bez toho, že by ste ich ukázali protihráčom.

Vyberte jednu z nich a položte lícom dolu pred seba.

Ostatné karty odložte lícom dolu nabok, použijete ich neskôr.

## 2. ZAHRAJTE ZVOLENÚ KARTU

Keď si **každý** hráč vybral kartu, **súčasne** ich otočte.

Pomocou tejto karty môžete uskutočniť **jednu z nasledujúcich akcií**:

- A. Postavenie budovy na karte
- B. Postavenie etapy divu
- C. Predaj karty

***Poznámka:** Na začiatku vašej prvej hry odporúčame sústrediť sa podrobne na akcie všetkých ostatných hráčov a odohrať ich postupne, aby ste sa s hrou čo najrýchlejšie zoznámili.*

### A. Postavenie budovy na karte

Aby ste postavili budovu na karte, musíte zaplatiť jej uvedenú cenu a umiestniť ju lícom hore nad dosku divu (pozri *Výstavba v 7 divoch sveta* na stranách 6 – 7). Postavená budova zostane vo vašom meste až do konca hry.

***Dôležité:** Nikdy nesmiete postaviť dve totožné budovy, žiadne dve karty vo vašom meste teda nesmú mať rovnaký názov.*

## UMIESTNENIE KARIET DO MESTA

Karty rovnakej farby skladajte na seba tak, aby ste stále videli ich efekty.

Suroviny skladajte nad svoju počiatocnú surovinu.

(Pozri príklad na str. 8.)

### B. Postavenie etapy divu

Aby ste postavili ďalšiu etapu svojho divu, zaplatte **iba** cenu stavby danej etapy uvedenu na svojej **doske** divu (pozri *Výstavba v 7 divoch sveta* na stranách 6 - 7).

Kartu položte lícom dolu pod dosku tak, aby polovica zakrývala etapu výstavby divu sveta, ktorú s jej pomocou staviate. Efekt z dokončenej etapy je vám dostupný po zvyšok hry.



***Poznámka:** Na výstavbu divu sveta môžete využiť akúkoľvek kartu. Táto karta nemá žiadny iný účel a neplatia žiadne jej ďalšie efekty.*

**Etapy divu sveta** môžu byť postavené **kedykoľvek** v priebehu hry. Inými slovami, prvú etapu svojho divu môžete postaviť v I., II. i III. veku. Ale, **každú etapu staviate v smere zľava doprava, teda musíte postaviť najprv 1., potom 2. a nakoniec 3.**

***Poznámka:** Výstavba jednotlivých etáp divu sveta je plne voliteľná.*

### C. Predaj karty

Na rýchle získanie mincí môžete vybranú kartu predat'. Aby ste tak učinili, lícom dolu ju odhodte doprostred stola (na hromádku, ktorá tak vytvorí **odhadzovací balíček**) a vezmite si **3 mince** zo spoločnej zásoby, ktoré pridáte do svojej pokladnice.



### 3. ODOVZDANIE RUKY

Keď všetci hráči dokončili svoje akcie, karty, ktoré ste nevybrali, odovzdajte susedovi po svojej ľavici (počas I. a III. veku), alebo po pravici (počas II. veku). **Smer odovzdania** je zobrazený na zadnej strane kariet vekov.

Od suseda dostanete karty, z ktorých v danom kole vyberal. Tieto karty tvoria vašu novú ruku pre nadchádzajúce kolo. Každé kolo teda budete mať o jednu kartu v ruke menej, až budete nakoniec vyberať len z dvoch kariet.

### ŠIESTE A POSLEDNÉ KOLO

Na začiatku šiesteho a posledného kola každého veku od suseda dostanete iba dve karty. Jednu z nich vyberte a druhú odhodte na odhadzovaciu hromádku lícom dolu.

Za túto kartu žiadne mince nedostanete. Šiestu a poslednú kartu zahrajte ako obvykle.

**Pokračujte na vyhodnotenie vojenských stretnutí.**

## VYHODNOTENIE VOJENSKÝCH STRETNUTÍ

Každý vek končí vyhodnotením vojenských stretnutí.

Spočítajte všetky symboly vojenstva  na kartách postavených budov a na doske svojho divu sveta, aby ste určili svoju celkovú **vojenskú silu**. Tú potom porovnajte s každým zo svojich susedov.

Za **každého** suseda:

- Ak je vaša vojenská sila **rovnaká**, nikto z vás žetón nezíska.
- Ak je vaša vojenská sila **nižšia**, vezmite si žetón vojenskej porážky.
- Ak je vaša vojenská sila **vyššia**, vezmite si žetón vojenského víťazstva zodpovedajúci súčasnému veku.



Porážka



I. vek



II. vek



III. vek

Po vyriešení stretnutia práve prebiehajúci vek končí a nastáva vek ďalší.

Po vyriešení stretnutia na konci III. veku pokračujte kapitolou *Koniec hry* (strana 8).

*Príklad:* Na konci II. veku je vaša vojenská sila 4. Sila vášho suseda po ľavici je 5 a sila vášho suseda po pravici je 2. Proti susedovi po ľavici ste utrpeli porážku, takže si vezmete žetón vojenskej porážky. Nad susedom po pravici ste však s prehľadom zvíťazili, a preto si vezmete žetón vojenského víťazstva pre II. vek.

Sused po ľavici



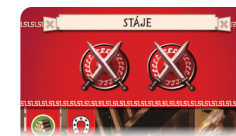
Vojenská sila = 5

Vaše mesto v II. veku



Vojenská sila = 4

Sused po pravici



Vojenská sila = 2



Porážka



Víťazstvo





# VÝSTAVBA V 7 DIVOCH SVETA

V priebehu celej hry budete mať možnosť stavať **budovy** alebo **etapy výstavby divu sveta**. Aby ste tak učinili, musíte zaplatiť zodpovedajúcu cenu za stavbu, zobrazenú na každej karte alebo na jednotlivých etapách výstavby divu sveta.

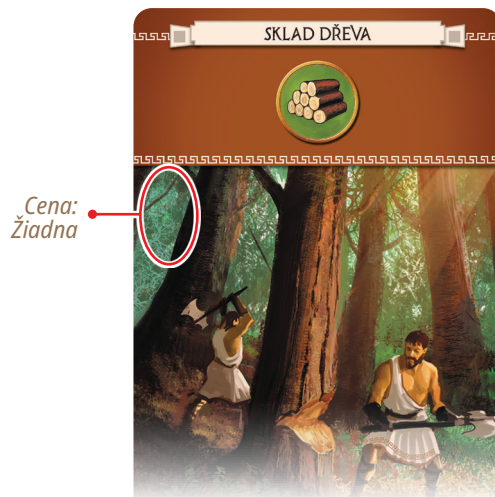
**Pripomenka:** Nikdy nesmiete postaviť dve rovnaké budovy, takže v žiadnom bode hry nebudete mať v meste dve karty s identickým názvom.

Existujú rôzne typy ceny:

- A. Bez ceny
- B. Cena v minciach
- C. Cena v surovinách
- D. Bez ceny vďaka reťazcom

## A. BEZ CENY

Ak je kolónka s cenou prázdna, karta je zadarmo a nevyžaduje pre svoje postavenie žiadne suroviny ani mince.



## B. CENA V MINCIACH

Niektoré karty stoja 1 minca. Vezmite jednu mincu zo svojej pokladnice a odložte ju do spoločnej zásoby, aby ste budovu na karte postavili.



## C. CENA V SUROVINÁCH

Niektoré karty a etapy výstavby divu vyžadujú pre svoje postavenie jednu či viacero surovín. Môžete využiť suroviny produkované vašimi budovami, alebo si ich kúpiť a/od svojich susedov.

**Dôležité:** Zdroje využité na stavbu nie sú stratené a môžete ich použiť každé kolo po celú hru.



## Využitie surovín produkovaných v meste

Vaše mesto produkuje jednu surovinu za každý symbol danej suroviny v meste: počiatočná surovina na vašej doske divu, sivé, hnedé a žlté karty a určité etapy výstavby divu sveta.

Každý symbol môžete využiť raz za kolo.

**Príklad:** Mesto produkuje 2 kamene, 1 rudu a 1 papyrus. Môžete postaviť Kasárne, pretože disponujete rudou, rovnako ako Pisársku dielňu, pretože máte papyrus. Nemôžete však postaviť Strážnu vežu, pretože neprodukujete íl.





## Nákup suroviny od susedného mesta

Ak vaše mesto neprodukuje surovinu, ktorú potrebujete na postavenie budovy alebo etapy divu, pozrite sa do susedných miest. Ak máte šťastie a produkujú vami požadovanú surovinu, môžete si ju od nich kúpiť.

Za každú takto kúpenú surovinu dajte jej majiteľovi **2 mince zo svojej pokladnice**. **Tento hráč si kartu produkujúcu surovinu necháva a sám ju môže využiť.**

Každý symbol zdroja môže **jeden hráč kúpiť len raz**.

Surovinu musíte využiť v rovnakom kole, v ktorom ste ju kúpili.

**Suroviny, ktoré môžete kúpiť od svojich susedov:**

- Počiatočnú surovinu na ich doske divu sveta.
- Zdroje na ich **hnedých** kartách.
- Zdroje na ich **sivých** kartách.

**Nie je možné** kúpiť si suroviny zo **žltých** kariet alebo ďalších etáp divu sveta.

Ak disponuje váš sused kartou, ktorá produkuje **jednu z dvoch možných surovín**, môžete si vybrať akúkoľvek z nich **bez ohľadu na to, čo si vybral váš sused**.

### Poznámky:

- Aby ste nakúpili suroviny, musíte mince utrátiť na začiatku svojho kola.
- Nemôžete využiť mince, ktoré v tom kole dostanete za predaj svojich surovín susedom.
- Nemôžete kúpiť suroviny z budov, ktoré váš sused postavil v aktuálnom kole.
- Nesmiete susedom brániť v nákupe vašich surovín.
- Obaja vaši susedia od vás môžu kúpiť tú istú surovinu.

## D. BEZ CENY VĎAKA REŤAZCOM

Počínajúc II. vekom majú určité karty **možnosť byť postavené zadarmo**, čo poznáte podľa **symbolu reťazca**. Ak máte už postavenú kartu s rovnakým symbolom v pravom hornom rohu, môžete túto kartu **vystaviť zadarmo**.

*Príklad: V I. veku, ak ste v meste postavili Divadlo, môžete v III. veku zadarmo postaviť Záhrady, pretože majú zodpovedajúci symbol reťazca.*



### Poznámky:

- Ak nemáte zodpovedajúci symbol reťazca na žiadnej už postavenej karte, musíte kartu postaviť zaplatením jej plnej ceny.
- Niektoré karty vám sprístupnia dva reťazce; v tom prípade budú v pravom hornom rohu karty symboly dva.





# KONIEC HRY

Hra končí po skončení III. veku, keď vyriešite všetky vojenská stretnutia. Pokračujte spočítaním víťazných bodov pomocou bodovacej dosky. Hráč s najvyšším skóre víťazí. Ak je to nerozhodne, víťazí ten s najplnšou pokladnicou. Ak má aj tak viacero hráčov rovnako, ich víťazstvo je zdieľané.

## POČÍTANIE VÍŤAZNÝCH BODOV

Na spočítanie svojich víťazných bodov využite bodovaciu dosku.

### 1 Doska divu sveta

Spočítajte víťazné body za vystavané etapy svojho divu.

### 2 Pokladnica

Získate 1 víťazný bod za každú **súpravu 3 mincí** vo svojej pokladnici.

### 3 Vojenské stretnutia

Spočítajte hodnoty na všetkých svojich žetónoch vojenských porážok a víťazstiev. Tým získate výsledné skóre za vojenské stretnutia (toto číslo môže byť aj záporné).

### 4 Modré karty

Pripočítajte víťazné body za **modré** karty vo svojom meste.

### 5 Žlté karty

Pripočítajte víťazné body za **žlté** karty vystavané v meste, pričom dodržujte efekty na nich opísané (pozri hárok *Popis efektov*).

### 6 Zelené karty

Spočítajte všetky vedecké symboly vo svojom meste a na vystavaných etapách karty divu, ak máte nejaké. Tieto symboly vám poskytujú víťazné body dvoma rôznymi spôsobmi, ich hodnoty potom spočítajte.

• **Identické symboly:** Skontrolujte počet identických symbolov a podľa ich počtu potom pripočítajte body podľa nasledujúcej tabuľky:

Počet identických symbolov	1	2	3	4	5	6
Víťazné body	1	4	9	16	25	36

• **Súpravy 3 rôznych symbolov:** Za každú dokončenú súpravu 3 rôznych vedeckých symbolov získate **7 víťazných bodov**.

### 7 Fialové karty

Víťazné body na **fialových** kartách pripočítajte podľa efektov na nich opísaných (pozri hárok *Popis efektov*).



7 bodov (1 súprava 3 rôznych symbolov)

Meno		Alex	
1		10	
2		3	
3		6	
4		9	
5		2	
6		21	
7		4	
	Celkový počet víťazných bodov	Σ	55

## CREDITS

Autor: **Antoine Bauza** • Ilustrácie: **Miguel Coimbra**  
 Vývoj a publikácia: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** známi ako «Les Belges à Sombremos»  
 a **Repos Production team**.  
 Kompletný zoznam zásluh na adrese: [www.7wonders.net/credits](http://www.7wonders.net/credits)

© REPOS PRODUCTION 2010. VŠETKY PRÁVA VYHRADENÉ.  
 Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brusel - Belgicko  
 +32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Obsah tejto hry môže byť použitý len na účely striktno osobného a súkromného charakteru.

