ANTOINE BAUZA

7 DIVŮ SVĚTA™

"Všechno dobré z této země putuje k tomuto městu." (Periklés)

Stanete se vůdcem jednoho ze sedmi největších měst Starověku.
Rozvíjejte své město pomocí nových vědeckých objevů, vojenských tažení,
obchodními dohodami a prestižními stavbami. Doveďte svou civilizaci ke slávě!
Musíte však dávat pozor na své sousedy, kteří mají ambice dost podobné těm vašim.
Dokáže váš div světa přestát milénia?

PŘEHLED HRY

Hra probíhá ve třech kolech zvaných věky, během kterých současně s ostatními hrajete karty, pomocí nichž rozvíjíte své město.
Tyto karty představují různé budovy: zdroje surovin, civilní, obchodní, vojenské, vědecké a cechové.

Na konci každého věku vytáhnete do války proti dvěma svým sousedům. Po uplynutí všech tří věků spočítáte své vítězné body za město, div světa, vojenskou moc a pokladnici. Hráč s nejvyšším skóre vítězí.

OBSAH

- 7 desek divů
- 148 karet věků: 49 karet I. věku, 49 karet II. věku a 50 karet III. věku
- 78 mincí: 54 mincí hodnoty 1 a 24 mincí hodnoty 3
- 48 žetonů vojenského střetnutí: 24 porážek a 24 vítězství (8 za každý věk)
- 1 bodovací deska
- 3 listy popisu efektů
- 1 seznam karet a řetězců
- pravidla

HERNÍ PRVKY

KARTY VĚKŮ

Karty věků představují budovy, které můžete během hry postavit.
Rub každé karty naznačuje, do kterého věku karta patří (I. věk, II. věk, III. věk).

Karet je sedm různých druhů:

- **Hnědé** karty (základní materiály) poskytují **běžné suroviny**: Jíl, kámen, rudu a dřevo.
- **Šedé** karty (vyrobené produkty) poskytují **vzácné suroviny**: Sklo, látku a papyrus.
- **Modré** karty (civilní budovy) poskytují **vítězné body**.
- **Žluté** karty (obchodní budovy) poskytují **obchodní výhody**.
- **Červené** karty (vojenské budovy) zvyšují vaši **vojenskou sílu**.
- **Zelené** karty (vědecké budovy) zajišťují **vědecký postup** ve třech odvětvích: , a .
- **Fialové** karty (cechy) poskytují **vítězné body** po splnění určitých podmínek.

Na líci každé karty věku je její cena, efekt, název, symbol pro barvoslepé hráče, jeden nebo dva symboly řetězců a požadavek na minimální počet hráčů. Na rubu je uvedený věk a směr předání.

SYMBOLY PRO BARVOSLEPÉ

Každá karta má odpovídající symbol tak, aby hra nedělala potíže ani lidem trpícím barvoslepostí.

■ Hnědá ◆ Šedá ▮ Modrá ● Žlutá ✖ Červená ▲ Zelená ★ Fialová

DESKA DIVŮ

Každá deska představuje div, který během hry můžete postavit.
Divy mají denní stranu a noční stranu se dvěma, třemi nebo čtyřmi různými etapami výstavby.
Každá etapa má svou cenu a efekt.
Vaše deska divu vám také poskytne počáteční surovinu.

ŽETONY VOJENSKÉHO STŘETNUTÍ

Žetony vojenského střetnutí představují vaše vítězství či porážky na bojišti.
Ve hře jsou čtyři typy žetonů vojenského střetnutí:

- Žetony vojenské porážky -1
- Žetony vojenského vítězství +1
- Žetony vojenského vítězství +3
- Žetony vojenského vítězství +5

MINCE

Mince představují vaše **bohatství**. Mají hodnotu 1 nebo 3.

Poznámka: V pravidlech se můžete někdy setkat s pojmem "x mincí," kdy "x" znamená celkovou hodnotu mincí. Například "Vezměte x mincí" znamená vzít si mince v celkové hodnotě x.

LISTY S POPISY EFEKTŮ

Tyto listy vám poskytnou ucelené vysvětlení všech symbolů ve hře.

POČITADLO BODŮ

Počitadlo bodů využijete na konci hry k přehledu o vítězných bodech a přehlednému určení vítěze.

SEZNAM KARET A ŘETĚZCŮ

Tento list je pouze pro přehled.

PŘÍPRAVA

1 Připravte **karty věků**:

- Rozdělte karty věků do tří balíčků: I. věk, II. věk a III. věk.
- V každém balíčku vytřiďte karty určené pro počet aktivních hráčů tak, že v nich ponecháte pouze ty s číslem **rovným nebo menším** počtu hráčů. Ostatní karty vraťte do krabice, během hry je nevyužijete.

  Příklad: Při hře pěti hráčů zůstanou v balíčcích věků karty popsané 3+, 4+ a 5+.

- Z balíčku III. věku vyberte všechny **fialové** karty. Náhodně z nich vyberte tolik z nich, kolik je **počet hráčů +2** a odložte je lícem dolů. Vybrané karty přimíchejte k ostatním kartám III. věku. Ostatní **fialové** karty vraťte do krabice, během hry je nevyužijete.

  Příklad: Při hře pěti hráčů náhodně vyberete 7 fialových karet (5 hráčů + 2).

- Zamíchejte každý balíček karet věků a pak jej položte lícem dolů doprostřed stolu.

2 Každý hráč si náhodně vybere **desku divu světa** a položí ji před sebe libovolnou stranou nahoru (☼ denní nebo ☾ noční).

*Poznámka: Pro vaše první hry doporučujeme použít **denní stranu** divu. Jakmile se s hrou víc seznámíte, klidně využijte i noční stranu. Chcete-li, divy si nemusíte vybírat náhodně, ale dle libosti.*

3 Vezměte si **3 mince** (hodnoty 1) a položte je na svou desku divu. Tyto mince představují vaše startovní bohatství. Zbylé mince položte doprostřed stolu, kde vytvoří společnou **zásobu mincí**.

4 Všechny žetony vojenského střetnutí položte doprostřed stolu, čímž vznikne **zásoba žetonů vojenského střetnutí**.

5 Ostatní herní součásti vraťte do krabice, během hry je nevyužijete.

PŘÍKLADNÁ PŘÍPRAVA PRO 5 HRÁČŮ

Odhození

Soused po levici

4 **Zásoba žetonů vojenského střetnutí**

1 **Karty věků**

3 **Zásoba mincí**

3 **Vaše pokladnice**

2 **Váš div světa**

Soused po pravici

PRŮBĚH HRY

Hra proběhne ve **třech po sobě jdoucích kolech**: I. věk, II. věk a III. věk. Každé kolo proběhne podobně. Na konci třetího věku se sečtou vítězné body.

Definice:

Sousedé: Termín "sousedé" odkazuje na hráče přímo po vaší levici **a** hráče přímo po vaší pravici.
Město: Termín "město" odkazuje na vámi postavené budovy, včetně divu světa a vyložených karet.

PŘEHLED PRŮBĚHU VĚKU

Na začátku každého věku z příslušného balíčku (I., II. nebo III.) rozdejte každému hráči **7 karet** lícem dolů.
Tyto karty teď tvoří **vaši startovní** ruku.

Každý věk sestává ze **6 kol**, během kterých hrajete všichni **zároveň**. Jedno kolo sestává ze tří etap, které probíhají v tomto pořadí:

1. Volba karty
2. Zahrání karty
3. Předání ruky

1. VOLBA KARTY

Vezměte si všechny vám rozdané karty, aniž byste je ukázali protihráčům.
Vyberte jednu z nich a položte lícem dolů před sebe.
Ostatní karty odložte lícem dolů stranou, použijete je později.

2. ZAHREJTE ZVOLENOU KARTU

Jakmile si **každý** hráč vybral kartu, **současně** je otočte.
Pomocí této karty můžete provést **jednu z následujících akcí**:

A. **Postavení budovy na kartě**
B. **Postavení etapy divu**
C. **Prodej karty**

Poznámka: Na začátku vaší první hry doporučujeme soustředit se podrobně na akce všech ostatních hráčů a odehrát je postupně, abyste se s hrou co nejrychleji seznámili.

A. Postavení budovy na kartě

Abyste postavili budovu na kartě, musíte zaplatit její uvedenou cenu a umístit ji lícem vzhůru nad desku divu. (viz *Výstavba v 7 divech světa* na stranách 6-7). Postavená budova zůstane ve vašem městě až do konce hry.

Důležité: Nikdy nesmíte postavit dvě totožné budovy, žádné dvě karty ve vašem městě tedy nesmí mít stejný název..

UMÍSTĚNÍ KARET DO MĚSTA

Karty stejné barvy skládejte na sebe tak, abyste stále viděli jejich efekty.
Suroviny skládejte nad svou počáteční surovinu.
(Viz příklad na str. 8).

B. Postavení etapy divu

Abyste postavili další etapu svého divu, zaplaťte **pouze** cenu stavby dané etapy uvedenou na své **desce divu**. (viz *Výstavba v 7 divech světa* na stranách 6-7).
Kartu položte lícem dolů pod desku tak, aby polovina zakrývala etapu výstavby divu světa, kterou její pomocí stavíte. Efekt z dokončené etapy je vám dostupný po zbytek hry.

Poznámka: K výstavbě divu světa můžete využít jakoukoliv kartu. Tato karta nemá žádný jiný účel a neplatí žádné její další efekty.

Etapy divu světa mohou být postaveny **kdykoliv** v průběhu hry. Jinými slovy, první etapu svého divu můžete postavit v I., II. i III. věku. Nicméně, **každou etapu stavíte ve směru zleva doprava, tedy musíte postavit nejprve 1., pak 2. a nakonec 3**.

*Poznámka: Výstavba jednotlivých etap divu světa je zcela **volitelná**.*

C. Prodej karty

Pro rychlé získání mincí můžete vybranou kartu prodat. Abyste tak učinili, lícem dolů ji odhoďte doprostřed stolu (na hromádku, která tak vytvoří **odhazovací balíček**) a vezměte si **3 mince** ze společné zásoby, které přidáte do své pokladnice.

3. PŘEDÁNÍ RUKY

Jakmile všichni hráči dokončili své akce, karty, které jste nevybrali, předejte sousedovi po své levici, (během I. a III. věku) nebo po pravici (během II. věku). **Směr předání** je zobrazen na zadní straně karet věků.

Od souseda obdržíte karty, ze kterých v daném kole vybíral. Tyto karty tvoří vaši novou ruku pro nadcházející kolo. Každé kolo tedy budete mít o jednu kartu v ruce méně, až budete nakonec vybírat jen ze dvou karet.

ŠESTÉ A POSLEDNÍ KOLO

Na začátku šestého a posledního kola každého věku od souseda dostanete pouze dvě karty. Jednu z nich vyberte a druhou odhoďte na odhazovací hromádku lícem dolů. Za tuto kartu žádné mince nedostanete.
Šestou a poslední kartu zahrajte jako obvykle.

Pokračujte k vyhodnocení vojenských střetnutí.

VYHODNOCENÍ VOJENSKÝCH STŘETNUTÍ

Každý věk končí vyhodnocením vojenských střetnutí.

Sečtěte všechny symboly vojenství na kartách postavených budov a na desce svého divu světa, abyste určili svou celkovou **vojenskou sílu**. Tu pak porovnejte s každým ze svých sousedů.

Za **každého** souseda:

- Je-li vaše vojenská síla **stejná**, nikdo z vás žeton nezíská.
- Je-li vaše vojenská síla **nižší**, vezměte si žeton vojenské porážky.
- Je-li vaše vojenská síla **vyšší**, vezměte si žeton vojenského vítězství odpovídající současnému věku.

Porážka

I. věk

II. věk

III. věk

Po vyřešení střetnutí právě probíhající věk končí a nastává věk další.
Po vyřešení střetnutí na konci III. věku pokračujte kapitolou *Konec hry* (strana 8).

Příklad: *Na konci II. věku je vaše vojenská síla 4. Síla vašeho souseda po levici je 5 a síla vašeho souseda po pravici je 2. Proti sousedovi po levici jste utrpěli porážku, takže si vezmete žeton vojenské porážky. Nad sousedem po pravici jste však s přehledem zvítězili, a proto si vezmete žeton vojenského vítězství pro II. věk.*

Soused po levici

Vojenská síla = 5

Vaše město v II. věku

Vojenská síla = 4

Porážka *Vítězství*

Soused po pravici

Vojenská síla = 2

VÝSTAVBA V 7 DIVECH SVĚTA

V průběhu celé hry budete mít možnost stavět **budovy** nebo **etapy výstavby divu světa**. Abyste tak učinili, musíte zaplatit odpovídající cenu za stavbu, zobrazenou na každé kartě nebo na jednotlivých etapách výstavby divu světa.

*Připomínka: **Nikdy nesmíte postavit dvě stejné budovy**, takže v žádném bodě hry nebudete mít ve městě dvě karty s identickým názvem.*

Existují různé typy ceny:

A. **Bez ceny**
B. **Cena v mincích**
C. **Cena v surovinách**
D. **Bez ceny díky řetězcům**

A. BEZ CENY

Je-li kolonka s cenou prázdná, karta je zdarma a nevyžaduje pro své postavení žádné suroviny ani mince.

Cena: Žádná

B. CENA V MINCÍCH

Některé karty stojí 1 minci. Vezměte jednu minci ze své pokladnice a odložte ji do společné zásoby, abyste budovu na kartě postavili.

Cena: 1 mince

C. CENA V SUROVINÁCH

Některé karty a etapy výstavby divu vyžadují pro své postavení jednu či více surovin. Můžete využít suroviny produkované vašimi budovami, nebo si je koupit **a/od** svých sousedů.

Důležité: Zdroje využité ke stavbě nejsou ztraceny a můžete je použít každé kolo po celou hru.

Karta

Cena: 1 dřevo

Etapa výstavby divu

Cena: 2 rudy

Využití surovin produkovaných ve městě

Vaše město produkuje **jednu surovinu za každý symbol dané suroviny ve městě**: počáteční surovina na vaší desce divu, **šedé**, **hnědé** a **žluté** karty a určité etapy výstavby divu světa.
Každý symbol můžete využít jednou za kolo.

Příklad: Město produkuje 2 kameny, 1 rudu a 1 papyrus. Můžete postavit Kasárna, protože disponujete rudou, stejně jako Písařskou dílnu, neboť máte papyrus. Nemůžete však postavit Strážní věž, protože neprodukujete jíl..

Nákup suroviny od sousedního města

Pokud vaše město neprodukuje surovinu, kterou potřebujete k postavení budovy nebo etapy divu, mrkněte se do měst sousedních. Pokud máte štěstí a produkují vámi požadovanou surovinu, můžete si ji od nich koupit.

Za každou takto koupenou surovinu dejte jejímu majiteli **2 mince ze své pokladnice**. **Tento hráč si kartu produkující surovinu nechává a sám ji může využít.**

Každý symbol zdroje může **jeden hráč koupit pouze jednou**.
Surovinu musíte využít ve stejném kole, ve kterém jste ji koupili.

Suroviny, které můžete koupit od svých sousedů:

- Počáteční surovinu na jejich desce divu světa;
- Zdroje na jejich **hnědých** kartách;
- Zdroje na jejich **šedých** kartách.

Není možné koupit si suroviny ze **žlutých** karet nebo dalších **etap divu světa**.

Disponuje-li váš soused kartou, která produkuje **jednu ze dvou možných surovin**, můžete si vybrat jakoukoliv z nich **bez ohledu na to, co si vybral váš soused**.

Poznámky:

- *Abyste nakoupili suroviny, musíte mince utratit na začátku svého kola. Nemůžete využít mince, které v tom kole dostanete za prodej svých surovin sousedům.*
- *Nemůžete koupit suroviny z budov, které váš soused postavil v aktuálním kole.*
- *Nesmíte sousedům bránit v koupi vašich surovin.*
- *Oba vaši sousedé od vás mohou koupit tu stejnou surovinu.*

D. BEZ CENY DÍKY ŽETĚZCŮM

Počínaje II. věkem mají jisté karty **možnost být postaveny zdarma**, což poznáte podle **symbolu řetězce**. Pokud máte už postavenou kartu se stejným symbolem v pravém horním rohu, můžete tuto kartu **vystavět zdarma**.

Příklad: V I. věku, pokud jste ve městě postavili Divadlo, můžete ve III. věku zdarma postavit Zahrady, protože mají odpovídající symbol řetězce.

I. věk *III. věk*

Poznámky:

- *Nemáte-li odpovídající symbol řetězce na žádné už postavené kartě, musíte kartu postavit zaplacením její plné ceny.*
- *Některé karty vám zpřístupní dva řetězce; v tom případě budou v pravém horním rohu karty symboly dva.*

KONEC HRY

Hra končí po skončení III. věku, jakmile vyřešíte všechna vojenská střetnutí. Pokračujte sečtením vítězných bodů pomocí bodovací desky. Hráč s nejvyšším skóre vítězí. Je-li to nerozhodně, vítězí ten s nejnaditější pokladnicí. Pokud mí i tak více hráčů stejně, jejich vítězství je sdílené.

POČÍTÁNÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ

K sečtení svých vítězných bodů využijte bodovací desku.

1 Deska divu světa

Sečtěte vítězné body za vystavěné etapy svého divu.

2 Pokladnice

Získáte 1 vítězný bod za každou **sadu 3 mincí** ve své pokladnici.

3 Válečná střetnutí

Sečtěte hodnoty na všech svých žetonech vojenských porážek a vítězství.
Tím získáte výsledné skóre za vojenská střetnutí (toto číslo může být i záporné).

4 Modré karty

Přičtěte vítězné body za **modré** karty ve svém městě.

5 Žluté karty

Přičtěte vítězné vody za **žluté** karty vystavěné ve městě, přičemž dodržujte efekty na nich popsané (viz list *Popis efektů*).

6 Zelené karty

Spočítejte všechny vědecké symboly ve svém městě a na vystavěných etapách karty divu, máte-li nějaké. Tyto symboly vám poskytují vítězné body dvěma různými způsoby, jejich hodnoty pak sečtěte.

- **Identické symboly:** Zkontrolujte počet identických symbolů a podle jejich počtu pak přičtěte body podle následující tabulky:

Počet identických symbolů	1	2	3	4	5	6
Vítězné body	1	4	9	16	25	36

- **Sady 3 různých symbolů:** Za každou dokončenou sadu 3 různých vědeckých symbolů získáte **7 vítězných bodů**.

7 Fialové karty

Vítězné body na **fialových** kartách přičtěte podle efektů na nich popsaných (viz list *Popis efektů*).

CREDITS

Autor: **Antoine Bauza** • Ilustrace: **Miguel Coimbra**
Vývoj a publikace: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** známí jako «Les Belges à Sombreros» a **Repos Production team**.
Kompletní seznam zásluh na adrese: **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2010. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brusel – Belgie
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Obsah této hry může být použit pouze pro účely striktně osobního a soukromého charakteru.