

7 WONDERSTM

ANTOINE BAUZA

„Toate lucrurile bune ale acestui pământ curg către cetate.” (Pericle)



*Ești conducătorul unuia dintre cele șapte mari orașe ale antichității.
Dezvoltă-ți orașul prin sporirea descoperirilor științifice, prin cuceriri militare,
acorduri comerciale și structuri renumite care vor duce civilizația voastră pe culmile gloriei!
În același timp, supraveghează progresul vecinilor tăi, pentru că și ei au aceleași ambiții.
Va ajunge minunea ta arhitecturală în mileniul următor?*

PREZENTAREA JOCULUI

Un joc se joacă în 3 runde, numite ere, pe parcursul cărora îți vei juca cărțile, una după alta, simultan cu ceilalți jucători, pentru a-ți dezvolta orașul.

Aceste cărți reprezintă diferitele clădiri pe care le poți construi: clădiri pentru producția de resurse, civile, comerciale, militare, științifice și bresle.

La sfârșitul fiecărei ere, vei merge la război cu cei doi vecini ai tăi. La sfârșitul celor 3 ere, calculează-ți punctele de victorie totale pentru orașele, minunile, iscusința militară și comorile tale. Jucătorul cu cel mai mare punctaj câștigă jocul.

CONȚINUT

- 7 table de joc cu minuni
- 148 cărți eră: 49 cărți Era I, 49 cărți Era II și 50 cărți Era III
- 78 monede: 54 monede de 1 și 24 monede de 3
- 48 jetoane de conflicte militare: 24 de înfrângeri și 24 de victorii (8 per eră)
- 1 cartonaș de punctaj
- 3 fișe cu descrierea efectelor
- 1 listă de cărți și fișă cu lanțuri
- Acest ghid

ELEMENTELE JOCULUI

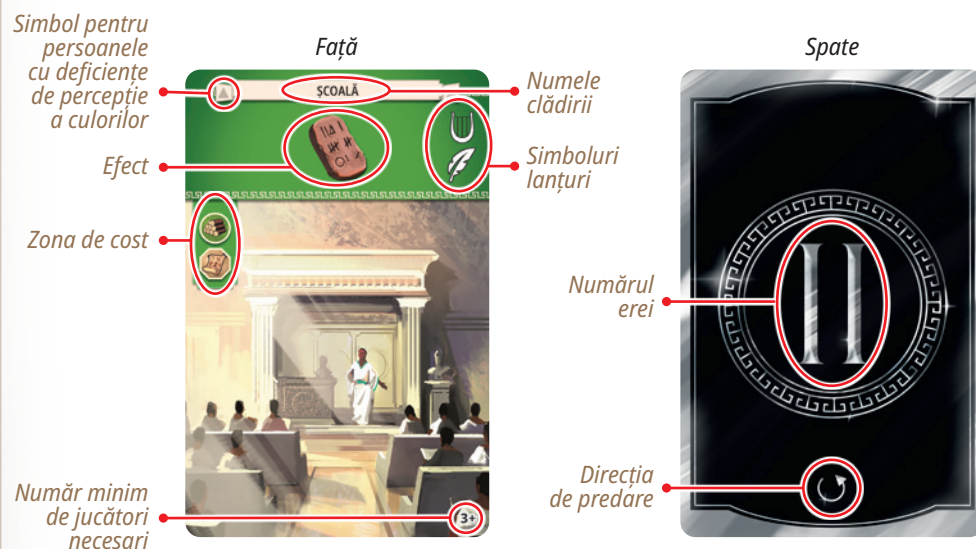
CĂRȚI ERĂ

Cărțile ere reprezintă clădirile pe care le poți construi pe parcursul jocului. Spatele fiecărei cărți indică era căreia îi aparține cartea (Era I, Era II și Era III).

Există șapte tipuri diferite de cărți:

- Cărțile **maro** (materiale de bază) furnizează **resurse obișnuite**: argilă, piatră, minereu și lemn.
- Cărțile **gri** (produse fabricate) furnizează **resurse rare**: sticlă, țesături și papirus.
- Cărțile **albastru** (clădiri civile) furnizează **puncte de victorie**.
- Cărțile **galbene** (clădiri comerciale) furnizează **avantaje comerciale**.
- Cărțile **roșii** (clădiri militare) vă sporesc **forța militară**.
- Cărțile **verzi** (clădiri științifice) asigură **progrese științifice** în trei domenii.
- Cărțile **mov** (bresle) furnizează **puncte de victorie** în funcție de anumite condiții.

Pe partea din față a oricărei cărți Eră este o zonă de cost, un efect, un nume, un simbol adecvat pentru persoanele cu deficiențe de percepție a culorilor, posibil unul sau două simboluri de lanțuri și un număr minim de jucători necesari. Pe spate se află numărul erei și direcția de predare.



SIMBOLURI PENTRU PERSOANELE CU DEFICIENȚE DE PERCEPȚIE A CULORILOR

Pentru a veni în întâmpinarea oricărui tip de deficiență de percepție a culorilor, fiecare culoare de carte utilizată în joc are un simbol corespunzător.

■ Maro ◆ Gri ■ Albastru ● Galben ✕ Roșu ▲ Verde ★ Mov

TABLĂ DE JOC CU MINUNI

Fiecare tablă reprezintă o minune pe care o puteți construi pe parcursul jocului. Minunile au o latură de zi și o latură de noapte prezentând două, trei sau patru stadii diferite ale construcției.

Fiecare stadiu al construcției are un cost și un efect.

Tabla de joc cu minuni îți va furniza și o resursă de pornire.



JETOANE DE CONFLICTE MILITARE

Jetoanele de conflicte militare reprezintă victoriile și înfrângerile tale militare. Există patru tipuri de jetoane de conflicte militare:

- Înfrângere militară -1 jeton
- Victorie militară +1 jeton
- Victorie militară +3 jetoane
- Victorie militară +5 jetoane



MONEDE

Monedele reprezintă **Comoara** ta. Acestea valorează 1 sau 3.

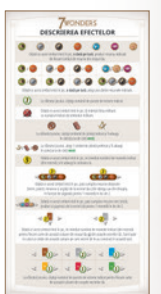
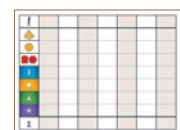
Notă: Conform acestui regulament, când vezi „x monede”, „x” corespunde cu valoarea totală a monedelor tale. Cu alte cuvinte, „Ia x monede” înseamnă să iei monede cu valoarea totală de x.

FIȘE CU DESCRIEREA EFECTELOR

Aceste fișe oferă o explicație completă a tuturor simbolurilor din joc.

CARTONAȘ DE PUNCTAJ

Acest cartonaș de punctaj este utilizat la sfârșitul jocului pentru a calcula punctele de victorie și a stabili câștigătorul.



LISTĂ DE CĂRȚI ȘI FIȘĂ CU LANȚURI

Această fișă are scop informativ.

PREGĂTIRE

1 Pregătește cărțile Eră:

- Împarte cărțile Eră în trei teancuri: Era I, Era II și Era III.
- Pentru fiecare eră, sortează cărțile în funcție de numărul minim de jucători necesari și păstrează doar cărțile cu un număr **mai mic sau egal** cu numărul de jucători. Pune celelalte cărți înapoi în cutie, acestea nu vor fi folosite pe durata acestui joc.

Exemplu: Într-un joc cu 5 jucători, păstrează toate cărțile cu 3+, 4+ și 5+ în fiecare teanc de cărți Eră.

- În teancul Era III, alege toate cărțile **mov**. Dintre acestea, extrage la întâmplare un număr de cărți egal cu **numărul jucătorilor +2** și ține-le cu fața în jos. Adaugă toate aceste cărți la celelalte cărți Era III. Pune celelalte cărți **mov** înapoi în cutie, acestea nu vor fi folosite pe durata acestui joc.

Exemplu: Într-un joc cu 5 jucători, vei extrage la întâmplare 7 cărți mov (5 jucători +2).

- Amestecă fiecare teanc de cărți Eră și așază-le cu fața în jos în centrul mesei.

- 2 Fiecare jucător ia o **tablă de joc cu minuni** la întâmplare și o așază în fața lui/ei, alegând latura preferată de  zi sau  noapte.

Notă: Pentru primele câteva jocuri, îți recomandăm să utilizezi **latura de zi** a tablelor de joc cu minuni. Pentru jocurile următoare, simte-te liber să amesteci laturile de zi și de noapte. Dacă jucătorii preferă, își pot alege tablele de joc cu minuni în loc să le distribuie la întâmplare.

- 3 Ia **3 monede** (cu valoarea 1) și așază-le pe tabla ta de joc cu minuni. Aceste monede alcătuiesc comoara ta de pornire. Așază monedele rămase în centrul mesei, pentru a forma **rezerva de monede**.

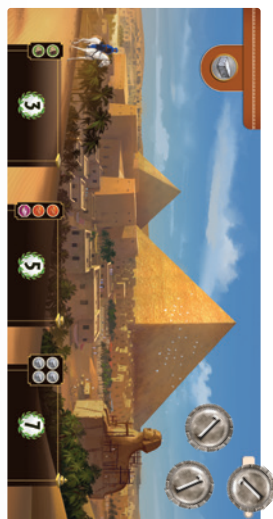
- 4 Așază toate jetoanele de conflicte militare în centrul mesei, pentru a forma **rezerva de jetoane de conflicte militare**.

- 5 Toate celelalte elemente ale jocului sunt puse înapoi în cutie și nu vor fi folosite pe durata acestui joc.



EXEMPLU DE PREGĂTIRE PENTRU 5 JUCĂTORI

Cărți
eliminate



Vecinul
din stânga ta

4 Rezervă de jetoane de conflicte militare



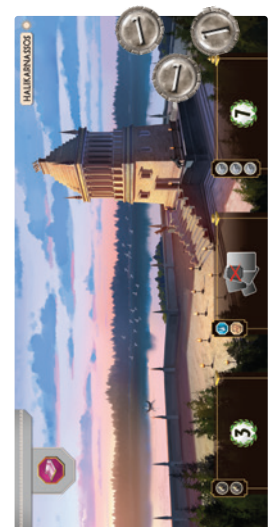
1 Cărți Eră

3 Rezervă de monede



2 Minunea ta

3 Comoara ta



Vecinul
din dreapta ta

MOD DE JOC

Un joc se desfășoare în **trei runde succesive**: Era I, Era II, apoi Era III. Fiecare rundă se joacă în mod similar. Punctele de victorie sunt calculate la sfârșitul Erei III.

Definiții:

Vecini: Termenul „vecini” se referă la jucătorul imediat din stânga ta **și** jucătorul imediat din dreapta ta.

Oraș: Termenul „oraș” se referă la dezvoltările efectuate, incluzând minunea ta și cărțile construite.

PREZENTARE GENERALĂ A UNEI ERE

La începutul fiecărei Ere, ia teancul respectiv de cărți (I, II sau III) și împarte în mod aleatoriu **7 cărți** fiecărui jucător, cu fața în jos. Aceste cărți vor alcătui **mâna de pornire**.

Fiecare Eră are **6 ture** pe care le jucați toți **simultan**. O tură este formată din trei etape, care au loc în această ordine:

1. Alege o carte
2. Joacă această carte
3. Dă mâna de cărți mai departe

1. ALEGE O CARTE

Ia teancul de cărți în mână fără să le arăți celorlalți jucători.

Din aceste cărți, alegeți 1 și plasează-o în fața ta.

Așază cărțile rămase la o parte, cu fața în jos. Acestea vor fi folosite mai târziu.

2. JOACĂ ACEASTĂ CARTE

După ce fiecare și-a ales câte o carte, jucați-le simultan.

Poți utiliza această carte pentru a finaliza o singură acțiune din cele enumerate mai jos:

- A. Construiește clădirea de pe cartea ta
- B. Construiește o etapă din minunea ta
- C. Vinde cartea

***Notă:** La începutul primului joc, se recomandă să acorzi atenție acțiunilor tuturor celorlalți, jucând unul după altul, pentru a te familiariza cu jocul.*

A. Construiește clădirea de pe cartea ta

Pentru a construi clădirea de pe carte, plătește toate costurile specificate și așază-o cu fața în sus pe tabla ta de joc cu minuni (vezi *Construcția în 7 Minuni*, paginile 6-7). Odată construită, clădirea va rămâne în orașul tău până la finalul jocului.

***Important:** Nu poți construi niciodată două clădiri identice, ceea ce înseamnă că nu pot exista două cărți cu același nume în orașul tău..*

PLASAREA CĂRȚILOR ÎN ORAȘUL TĂU

Stivuiește cărțile de aceeași culoare, asigurându-te că efectele acestora rămân vizibile și **stivuiește resursele deasupra resursei de pornire**.
(Vezi exemplul de la pagina 8).

B. Construiește o etapă din minunea ta

Pentru a construi o etapă din minunea ta plătește **doar** costul indicat pe **tabla ta de joc cu minuni** pentru această etapă (vezi *Construcția în 7 Minuni*, paginile 6-7).

Așază cartea cu fața în jos sub tabla ta de joc, astfel încât să fie pe jumătate acoperită de etapa din minune pe care o construiești. Efectul acestei etape este acum valabil pentru tine pentru tot restul jocului.



***Notă:** Poți utiliza orice carte pentru a construi o etapă din minune, iar această carte nu are niciun alt scop decât de a activa efectul acestei etape.*

Etapetele minunilor pot fi construite **în orice moment** pe parcursul jocului. Cu alte cuvinte, poți construi prima etapă a minunii tale în Era I, II sau III. Totuși, **trebuie să construiești etapele minunii tale de la stânga la dreapta** (etapa 1 înainte de etapa 2, apoi etapa 2 înainte de etapa 3).

***Notă:** Construirea etapelor minunii tale este opțională.*

C. Vinde cartea

Pentru a câștiga monede, poți vinde cartea. Pentru aceasta, elimină cartea cu fața în jos în centrul mesei (într-un teanc format din **cărțile eliminate**) și ia **3 monede** din rezervă, pe care le adaugi la comoara ta.

3. DĂ MÂNA DE CĂRȚI MAI DEPARTE

După ce toți jucătorii și-au finalizat acțiunea, ia cărțile pe care nu le-ai ales și dă-le mai departe vecinului din stânga ta (în Erele I și III) sau vecinului din dreapta (în Era II). **Direcția de predare** este indicată pe spatele cărților Eră.

Prin urmare, vei primi o mână de cărți din partea vecinului tău. Aceste cărți vor alcătui noua ta mână de cărți pentru tura următoare. În fiecare tură vei avea mai puține cărți, iar în ultima tură vei avea doar două.

A ȘASEA ȘI ULTIMA TURĂ

La începutul celei de a șasea și ultimei ture din fiecare eră, vei primi o mână de 2 cărți din partea vecinului tău. Alege 1 dintre aceste cărți și elimin-o pe cealaltă cu fața în jos în teancul de cărți eliminate. Cartea eliminată nu îți oferă nicio monedă. Joacă a șasea și ultima carte în mod normal.

Continuă cu rezolvarea conflictelor militare.

REZOLVAREA CONFLICTELOR MILITARE

Fiecare eră se încheie cu rezolvarea conflictelor militare.

Numără toate simbolurile militare  de pe cărțile pe care le-ai construit și pe cele de pe tabla ta de joc cu minuni, dacă există, pentru a-ți afla **forța militară**. După aceea, compară forța ta militară totală cu cea a fiecăruia dintre vecinii tăi.

Pentru **fiecare** vecin:

- Dacă forțele voastre militare sunt **egale**, niciunul dintre voi nu ia un jeton.
- Dacă forța ta militară este **mai mică**, ia un jeton înfrângere militară.
- Dacă forța ta militară este **mai mare**, ia jetonul victorie militară care corespunde erei curente.



Înfrângere



Era I



Era II



Era III

După rezolvarea conflictelor, era curentă se încheie și jocul continuă cu era următoare. După rezolvarea conflictelor în Era III, continuați până la **sfârșitul jocului** (pagina 8).

Exemplu: La sfârșitul Ereii II, forța ta militară este 4. Forța vecinului tău din stânga este 5 și forța celui din dreapta este 2. Suferi o înfrângere din partea vecinului din stânga și prin urmare iei un jeton de înfrângere militară. Ești victorios în conflictul cu vecinul din dreapta și iei un jeton de victorie pentru Era II.

Vecinul din stânga ta



Forță militară = 5

Orașul tău în Era II



Forță militară = 4

Vecinul din dreapta ta



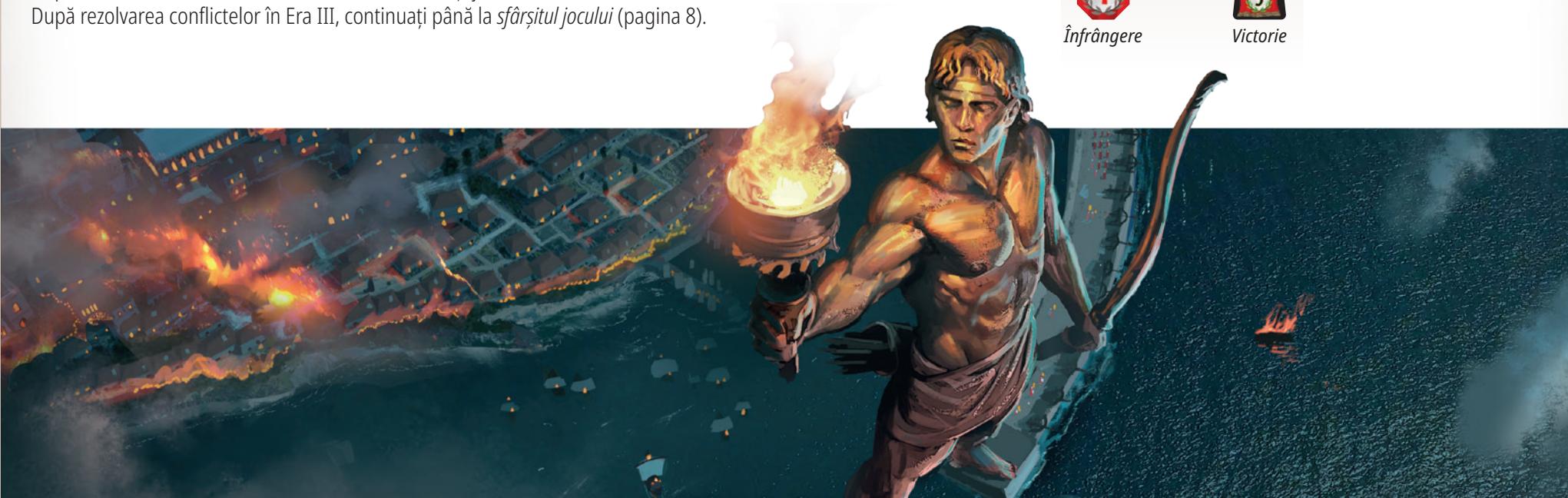
Forță militară = 2



Înfrângere



Victorie



CONSTRUCȚIA ÎN 7 MINUNI

Pe parcursul întregului joc, vei avea opțiunea de a construi **clădiri** sau **etape ale minunii**. Pentru aceasta, trebuie să plătești costul de construcție respectiv, indicat în zona de cost a cărților sau în fiecare etapă a minunii.

Memento: Nu poți construi niciodată două clădiri identice, ceea ce înseamnă că nu pot exista două cărți cu același nume în orașul tău.

Există tipuri diferite de costuri:

- A. Niciun cost
- B. Cost în monede
- C. Cost în resurse
- D. Gratuit prin intermediul lanțurilor

A. NICIUN COST

Dacă zona de cost este goală, cartea este **gratuită** și nu necesită niciun fel de resurse sau monede pentru a fi construită.



B. COST ÎN MONEDE

Unele cărți costă 1 monedă. Ia 1 monedă din comoara ta și pune-o în rezervă când construiești clădirea de pe carte.



C. COST ÎN RESURSE

Unele cărți și etape ale minunilor necesită una sau mai multe resurse pentru a fi construite. Poți utiliza resursele produse de orașul tău și/sau poți cumpăra resurse de la vecinii tăi.

Important: Resursele utilizate pentru construcție nu sunt niciodată pierdute și pot fi utilizate în fiecare tură din întregul joc.



Utilizarea resurselor produse de orașul tău

Produce o resursă per simbolul indicat în orașul tău: resursa de pornire de pe tabla ta de joc cu minuni, cărțile **gri**, **maro** și **galbene** și anumite etape ale minunilor.

Fiecare simbol de resursă poate fi utilizat o singură dată per tură.

Exemplu: Produci 2 pietre, 1 minereu și 1 papirus. Prin urmare, poți construi Cazarma, deoarece orașul tău produce 1 minereu sau Scriptoria, deoarece orașul tău produce și 1 papirus. Totuși, nu poți construi Turnul de pază, pentru că nu produci argilă.



Cumpărarea resurselor de la un oraș învecinat

Dacă orașul tău nu produce resursele necesare pentru a construi o carte sau o etapă a minunii, verifică orașele învecinate. Dacă acestea produc resursele de care ai nevoie, poți cumpăra aceste resurse de la ele.

Pentru fiecare resursă cumpărată, plătește-i **2 monede** proprietarului resursei. **Jucătorul respectiv își păstrează cartea și poate totuși să folosească resursa pe care tocmai ai cumpărat-o.**

Fiecare simbol de resursă poate fi cumpărat **o singură dată per tură de către același jucător**. Resursele trebuie utilizate în aceeași tură în care au fost cumpărate.

Resursele pe care le poți cumpăra de la vecini includ:

- Resursa de pornire de pe tabla lor de joc cu minuni;
- Resursele de pe cărțile lor **maro**;
- Resursele de pe cărțile lor **gri**.

Este imposibil să cumperi resursele produse de cărțile lor **galbene** sau de **etapele** minunilor lor.

Dacă vecinul tău are o carte care produce **1 resursă la alegere** din cele două resurse indicate, poți alege pe care să o cumperi, **indiferent de ce a ales vecinul tău.**

Note:

- Pentru a cumpăra resurse, trebuie să cheltuiești monedele necesare la începutul turei tale. Nu poți utiliza monedele pe care le primești de la alți jucători în aceeași tură.
- Nu poți cumpăra resursele provenite de la o clădire pe care vecinul tău a construit-o în aceeași tură.
- Nu poți împiedica un jucător să-ți cumpere resursele.
- Ambii tăi vecini pot cumpăra aceeași resursă din orașul tău.

D. GRATUIT PRIN INTERMEDIUL LANȚURILOR

Începând din Era II, unele cărți au o **condiție de construcție gratuită** indicată prin **simbolul unui lanț**. Dacă mai înainte ai construit o carte cu același simbol în colțul din dreapta sus, poți construi această carte **gratis**.

Exemplu: Dacă în Era I ai construit Teatrul în orașul tău, în Era III poți construi Grădinile gratis, pentru că ai simbolul lanț corespunzător.



Note:

- Dacă nu ai simbolul care corespunde lanțului unei cărți, poți construi cartea respectivă plătiind costul resursei.
- Anumite cărți acordă acces la două lanțuri; în acest caz, vei observa două simboluri în colțul din dreapta sus al cărții.



