

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.



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.

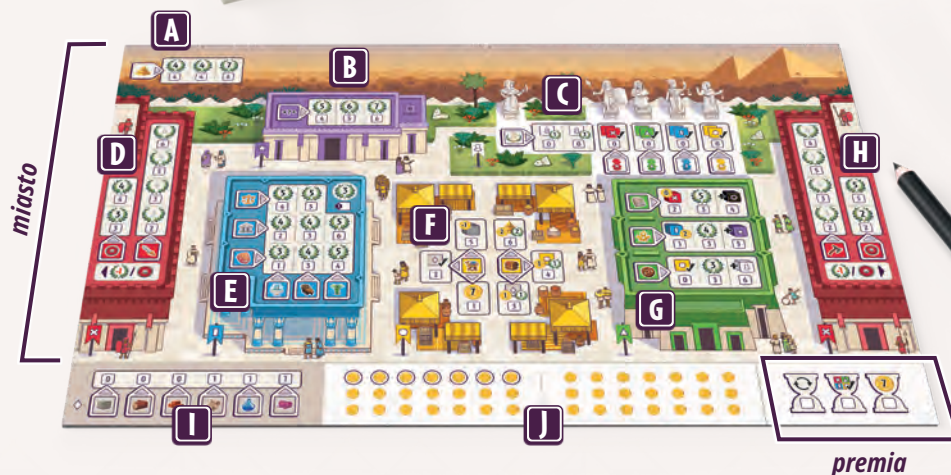


BUDYNKI W MIEŚCIE GRACZA

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

BUDYNKI POZA MIASTEM

- I** Magazyn
- J** Skarbiec



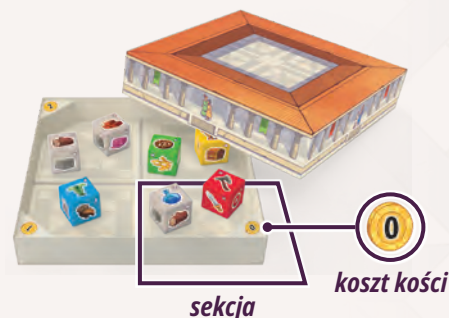
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka w **7 Cudów Świata: Gra Kościanna** 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

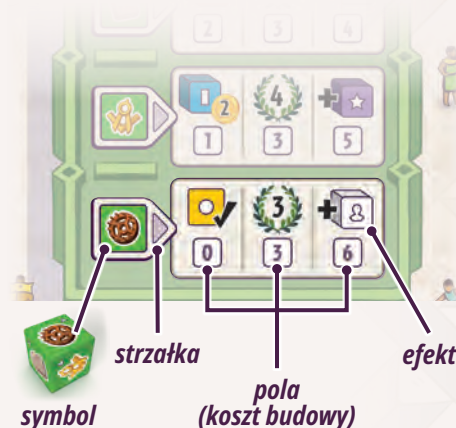
C. SPASOWANIE

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 skarbcza (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 dokończają 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.



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**.



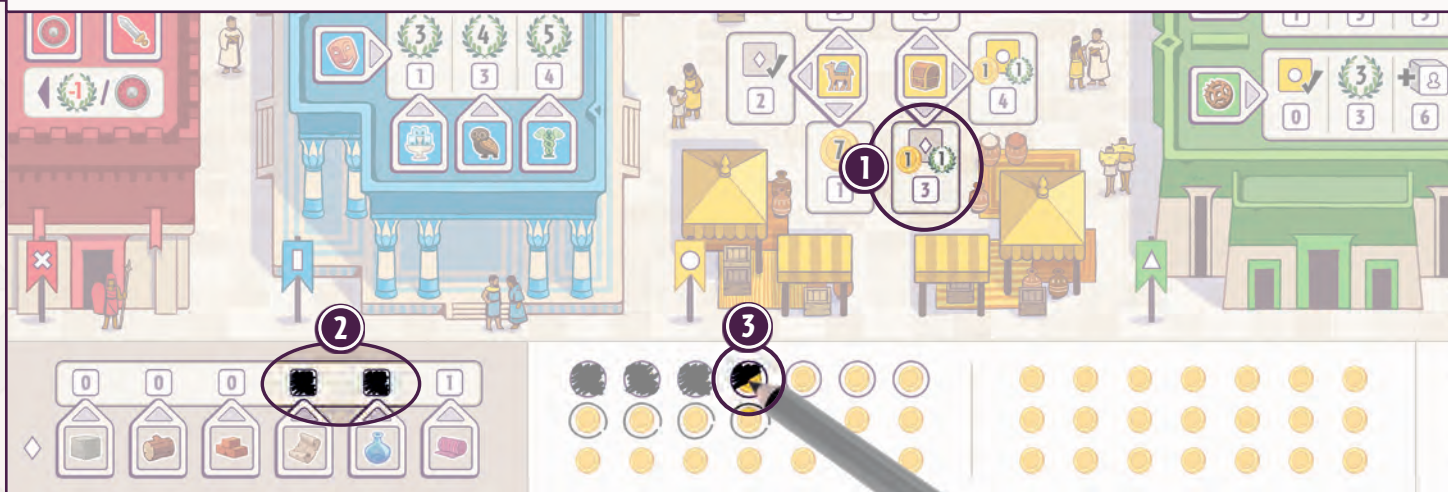
Monety pozwalają graczowi opłacić **koszt kości** i **koszt budowy** pola w przypadku produkowania zbyt małej liczby materiałów.

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 wypełniony, wymazuje zamalowane monety, aby skorzystać z nich ponownie.

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



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.



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.



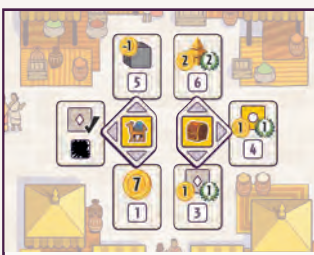
targowisko gracza

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 okręgami monet. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Przykład końcowego punktowania.



	Elza
	15
	3
	22
	18
	8
	7
	5
	8
	86

Projekt gry: **Antoine Bauza**

Illustrator: **Agnès Ripoché**

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.

