

# 7 CUDÓW ŚWIATA™

# BUDOWLE

„Dajcie mi punkt podparcia, a poruszę Ziemię!” (Archimedes)

## ZAWARTOŚĆ

2 plansze Cudów • 15 kart Wspólnych Budowli • 24 znaczniki Udziałów  
 • 15 żetonów Długów • 12 żetonów Konfliktów • 3 monety o wartości „6”  
 • notes punktacji • 3 arkusze z opisem nowych efektów • instrukcja

## WPROWADZENIE

*Budowle* to dodatek do gry *7 Cudów Świata*, który pozwoli Wam wspólnie wznosić budowle i czerpać z tego korzyści. Nie musicie brać udziału w projektach budowlanych, jeśli jednak któreś z tych przedsięwzięć się nie powiedzie, poniesiecie konsekwencje.

Dodatek nieco zmienia zasady rozgrywki, ale warunki zwycięstwa pozostają takie same jak w podstawowej wersji gry *7 Cudów Świata*.

## ELEMENTY GRY

### PLANSZE CUDÓW

Cud „Ur” jest używany jedynie w rozgrywce z tym dodatkiem.

Cud „Carthage” wprowadza nowy sposób budowania etapów Cudu. Może być używany z podstawową wersją gry lub z dowolnym dodatkiem.



### ZNACZNIKI UDZIAŁÓW

Znaczniki te reprezentują udział graczy we wznoszeniu Wspólnych Budowli. Są 3 rodzaje znaczników przypisane poszczególnym Epokom.



Epoka I Epoka II Epoka III

### ŻETONY DŁUGÓW

Żetony Długów reprezentują punkty, które gracze mogą stracić, jeśli Wspólna Budowla nie zostanie ukończona.

Mają ujemne wartości („-2”, „-3” i „-5”) przypisane poszczególnym Epokom.



Epoka I Epoka II Epoka III

### ŻETONY KONFLIKTÓW I MONETY

Dodatkowe żetony Konfliktów i monety należy dodać do odpowiednich elementów z gry podstawowej.

### NOTES PUNKTACJI

Nowy notes punktacji pozwoli zapisywać także te punkty, które zostały zdobyte dzięki dodatkom: *Liderzy*, *Miasta*, *Armada* i *Budowle*.

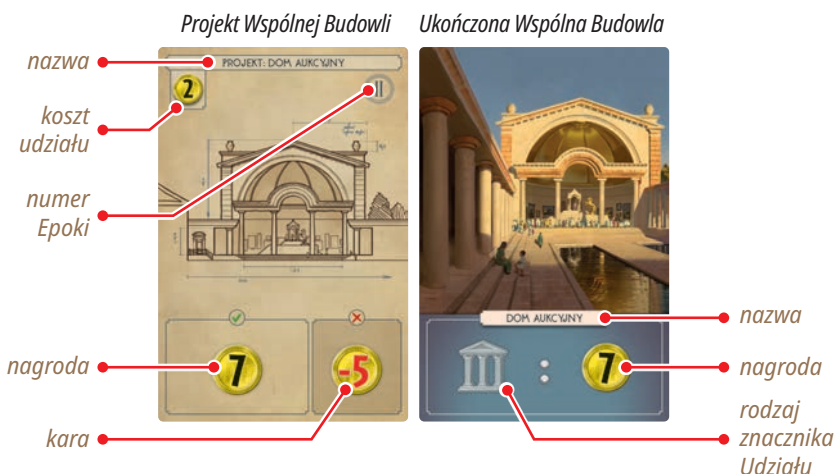
### ARKUSZE Z OPISEM NOWYCH EFEKTÓW

Gracze znajdą na nich objaśnienia dotyczące nowych symboli występujących w grze.

## KARTY WSPÓLNYCH BUDOWLI

Karty Wspólnych Budowli reprezentują prestiżowe gmachy, które gracze mogą wspólnie wznosić podczas rozgrywki.

Każda karta Wspólnej Budowli jest dwustronna: na jednej stronie znajduje się **Projekt**, a na drugiej – **Ukończona Wspólna Budowla**.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować według zasad z gry podstawowej *7 Cudów Świata* z następującymi zmianami:

- **Żetony Długów** należy położyć w zasięgu graczy.
- Przygotowanie **kart Wspólnych Budowli**:
  1. Karty Wspólnych Budowli należy rozdzielić na 3 stosy (Epoki I, Epoki II i Epoki III), a następnie potasować każdy stos osobno.
  2. Należy losowo dobrać **po 1 karcie z każdego stosu** (czyli po 1 karcie na każdą Epokę) i położyć te 3 karty pośrodku stołu z widoczną stroną **Projektu**. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne.
- W tabeli poniżej wskazano, ile należy przygotować **znaczników Udziałów** (na każdą Epokę).

<i>Liczba graczy</i>	3	4	5	6	7
<i>Liczba znaczników Udziałów (na każdą Epokę)</i>	2	3	3	4	5

- Znaczniki Udziałów z każdej Epoki należy umieścić na odpowiadających im kartach Wspólnych Budowli. Pozostałe znaczniki Udziałów należy odłożyć do pudełka.



przykładowe przygotowanie gry dla 5 graczy

# PRZEBIEG GRY

Gra przebiega według standardowych zasad z gry podstawowej *7 Cudów Świata* z wyjątkiem 2 nowych zasad:

A. Udział w projekcie

B. Ukończenie Wspólnej Budowli

## A. UDZIAŁ W PROJEKCIE

Raz na Epokę podczas budowy etapu Cudu gracz, jeśli chce, może wziąć udział we wznoszeniu **Wspólnej Budowli z aktualnej Epoki**.

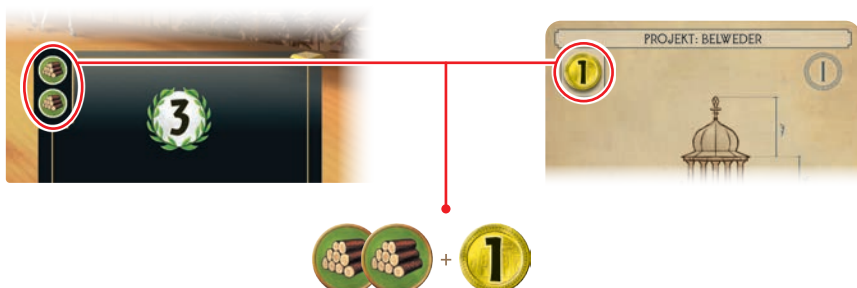
Gracz może wziąć udział we wznoszeniu Wspólnej Budowli, **jeśli na karcie znajduje się co najmniej 1 znacznik Udziału**.

Aby to zrobić, gracz musi **jednocześnie** opłacić koszt budowy etapu Cudu (według standardowych zasad z gry podstawowej *7 Cudów Świata*) **oraz** koszt udziału w projekcie.

Następnie bierze z karty Wspólnej Budowli **znacznik Udziału** i kładzie go na swojej planszy Cudu.

**Uwaga!** Jeśli kilku graczy bierze udział we wznoszeniu Wspólnej Budowli w tej samej turze, a na karcie jest za mało znaczników Udziałów, należy dobrać znaczniki z pudełka, tak aby wszyscy budujący otrzymali po 1.

**Przykład.** W Epoce I gracz buduje etap I swojego Cudu i postanawia wziąć także udział we wznoszeniu Belwederu. Koszt budowy etapu Cudu wynosi 2 drewna, a koszt udziału we wznoszeniu Belwederu – 1 monetę. Gracz płaci zatem w sumie 2 drewna i 1 monetę. W ten sposób buduje etap Cudu i bierze 1 znacznik Udziału z karty Belwederu.



całkowity koszt: etap Cudu + koszt udziału w projekcie

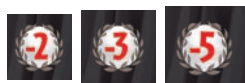


## B. UKOŃCZENIE WSPÓLNEJ BUDOWLI

Istnieją 2 możliwości:

- **Budowa została ukończona w danej Epoce.**  
Gdy tylko z karty Wspólnej Budowli zostanie zdjęty ostatni znacznik Udziału, Wspólna Budowla zostaje ukończona. Jej kartę należy wtedy odwrócić na drugą stronę, przedstawiającą Ukończoną Wspólną Budowlę. Każdy gracz, który ma **znacznik Udziału** odnoszący się do tej Wspólnej Budowli, **natychmiast otrzymuje nagrodę** wskazaną na karcie (zob. arkusz *Opis nowych efektów*).
- **Budowa nie została ukończona przed końcem danej Epoki.**  
Jeśli przed rozstrzygnięciem Konfliktów militarnych na karcie Wspólnej Budowli znajduje się co najmniej 1 znacznik Udziału, budowa kończy się niepowodzeniem i nikt nie otrzymuje nagrody. Każdy gracz, który nie ma **żadnych znaczników Udziałów** odnoszących się do tej Wspólnej Budowli, musi **zapłacić karę**. Jeśli gracz ma co najmniej 1 znacznik Udziału, nie płaci kary.

Jeśli gracz nie jest w stanie zapłacić **pełnej** kary, nic nie traci. Otrzymuje zamiast tego **żeton Długu** przypisany aktualnej Epoce.



Epoka I Epoka II Epoka III

## KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych na koniec Epoki III. Gracze podliczają wartość punktową swoich miast zgodnie z zasadami gry podstawowej.

W tym rzędzie należy odnotować punkty zapewnione przez monety, **znaczniki Udziałów** i punkty ujemne z **żetonów Długów**. Suma może być ujemna.

dodatek Miasta  
dodatek Liderzy  
dodatek Armada

suma w grze zespołowej  
(Miasta lub Armada)


### DODATKI BUDOWLE I ARMADA

W rozgrywce z dodatkami *Budowle* oraz *Armada* podczas budowy etapu Cudu gracz może przeprowadzić Budowę morską **albo** wziąć udział we wznoszeniu Wspólnej Budowli. Nie może wykonać obydwu tych akcji w tej samej turze.

## AUTORZY

Autor gry: **Antoine Bauza**

Ilustratorzy: **Etienne Hebinger** (ilustracje) & **Miguel Coimbra** (symbole)

Opracowanie i wydanie: **Cédric Caumont** i **Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros »

oraz zespół **Repos Production**

Pełną listę autorów znajdziecie na: [www.rprod.com/en/7-wonders/credits](http://www.rprod.com/en/7-wonders/credits)

© REPOS PRODUCTION 2023. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.  
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgia  
+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)  
Zawartość gry może być wykorzystywana tylko do użytku prywatnego.

