

ANTOINE BAUZA

# 7 WONDERS

PRAVIDLA



*Staňte se vůdci jednoho ze sedmi velkých měst Starého světa. Získejte bohatství přírodních surovin a zdrojů, zaujměte své místo v nezadržitelném pochodu pokroku, vybudujte obchodní vztahy a uplatněte svoji vojenskou sílu.*

*Zanechte svůj otisk v historii lidstvo vybudováním architektonického divu, který přesáhne svým významem nejen svoji dobu, ale i budoucí časy.*



## Obsah hry

- 7 desek Divů
- 7 karet Divů
- 49 karet I. epochy
- 49 karet II. epochy
- 50 karet III. epochy
- 42 žetonů konfliktu (-1, 1, 3)
- 20 mincí v hodnotě "3"
- 30 mincí v hodnotě "1"
- bodovací sešitek
- pravidla
- 2 karty "2 hráči"

## Cíl a přehled hry

Hra se odehrává v průběhu tří epoch - v každé epoše se používá zvláštní balíček karet (nejprve se hraje s kartami I. epochy, poté s kartami II. epochy a nakonec s kartami III. epochy).

Všechny epochy se hrají podobně - každý z hráčů zahraje v během epochy šest karet, pomocí kterých rozvíjí své město a staví svůj Div.

Na konci každé epochy porovná každý hráč svoji vojenskou sílu se sousedními městy (spoluhráči po své levici a pravici).

Na konci III. epochy si všichni hráči spočítají získané vítězné body; hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem.

# Herní prvky

## Desky Divů

Každá deska představuje Div, který hráč může postavit, a surovinu, kterou produkuje od začátku hry (zobrazeno v levém horním rohu). Desky jsou oboustranné a nabízejí tak rozdílné varianty Divu. Každý Div se skládá ze dvou, tří, či čtyř etap. Každá etapa má udané stavební náklady a poskytuje po svém dokončení určitý bonus.

## Mince

Mince používají v obchodních transakcích mezi sousedními městy. Každý hráč může nashromáždit libovolné množství mincí. Nashromážděné mince představují na konci hry vítězné body.

## Žetony konfliktu

Žetony konfliktu představují vojenská vítězství či porážky mezi sousedními městy. Vyskytují se 4 typů žetonů:

- Žeton porážky s hodnotou -1, užívané na konci každé epochy
- Žeton vítězství s hodnotou +1 užívané na konci I. epochy
- Žeton vítězství s hodnotou +3 užívané na konci II. epochy
- Žeton vítězství s hodnotou +5 užívané na konci III. epochy

## Karty

Všechny karty epoch představují různé budovy. Existuje celkem 7 různých typů budov rozpoznatelných dle barvy:

- **Zdroje surovin (hnědé)** - tyto budovy produkují suroviny:
- **Výroba zboží (šedé)** - tyto budovy produkují zboží:
- **Civilní budovy (modré)** - přináší vítězné body:
- **Vědecké budovy (zelené)** - přináší vítězné body dle hráčova pokroku v těchto vědeckých odvětvích:
- **Obchodní budovy (oranžové)** - vydělávají mince, produkují suroviny, mění obchodní pravidla a někdy přináší vítězné body
- **Vojenské budovy (červené)** - zvyšují hráčovu vojenskou sílu - ta hraje roli při vyhodnocování konfliktu
- **Cechovní budovy (fialové)** - umožňují získání bodů při splnění stanovených podmínek

*Poznámka: Mezi kartami III. epochy se nevyskytují zdroje surovin (hnědé karty) a výroba zboží (šedé karty), ale jsou zde zastoupeny cechovní budovy (fialové karty).*

## Stavební náklady

Oblast v levém horním rohu karty udává její stavební náklady. Pokud je tato oblast prázdná, je postavení budovy zdarma a nejsou k její stavbě zapotřebí žádné suroviny/zboží.

*Příklad: Tržiště (Marketplace) je zdarma, důl (Mine) stojí jednu minci, lázně (Baths) stojí jeden kámen a na stavbu arény jsou zapotřebí dva kameny a jedno ruda.*



Některé budovy II. a III. epochy mohou být postaveny buďto uhrazením stavebních nákladů či zdarma, pokud hráč předtím postavil jinou konkrétní požadovanou budovu.

*Příklad: Postavení stáji (Stables) vyžaduje cihlu, dřevo a rudu NEBO vlastnictví již postavené apotéky (Apothecary).*



Pravý spodní roh karty udává, které budovy mohou být v následující epoše postaveny díky této kartě zdarma.

*Příklad: Pokud je v I. epoše postaveno skriptorium, může hráč v další epoše postavit zdarma knihovnu a/nebo soud.*



Číslo uprostřed spodní části karty udává v jakém počtu hráčů se karta použije do hracích balíčků.

*Příklad: Při hře v počtu 4 hráčů jsou použity karty 3+ a 4+.*



# Příprava hry

## Balíček karet na epochu

Z každého ze tří balíčků karet odstraňte karty, které nebudou díky počtu hráčů použity.

*Příklad: Ve hře šesti hráčů použijte karty 3+, 4+, 5+ a 6+. Karty označení 7+ vraťte do krabice.*

V balíčku karet III. epochy navíc:

- vyjměte 10 cechovních karet (fialové karty) a náhodně (a tajně) vraťte do balíčku počet karet odpovídající stanovenému počtu hráčů
- potom balíček karet s přidávanými cechovními kartami zamíchejte a vytvořte tak balíček pro III. epochu

3 hráči: 5 cechovních karet  
 4 hráči: 6 cechovních karet  
 5 hráčů: 7 cechovních karet  
 6 hráčů: 8 cechovních karet  
 7 hráčů: 9 cechovních karet

*Poznámka:*

- pokud jste na začátku hry odstranili správný počet karet, všechny zbývající karty by měly být na začátku každé epochy rovnoměrně rozděleny mezi hráče (7 karet na hráče).
- zvědaví hráči si mohou v balíku karet III. epochy ponechat o dvě cechovní karty navíc.

## Divy

Zamíchejte 7 karet Divů a každému hráči jednu nabídněte. Karta a její orientace pak určí Div hráče a příslušnou stranu.



*Poznámka:*

- během prvních her se doporučuje používat stranu A - je jednodušší.
- pokud s tím všichni hráči souhlasí, je možné si místo náhodného určení kartami Divů přímo vybrat.

## Mince

Každý hráč začíná se třemi mincemi v hodnotě "1", které položí na svoji desku Divu. Zbytek mincí tvoří bank (hráči si mohou kdykoliv rozměnit mince s různými hodnotami).

## Žetony konfliktu

Na začátku hry tvoří zásobu umístěnou vedle banku.

## Stavba budov a 7 Divů

Během tří epoch hráči budují stavby (kartu) a Divů (desků). Většina staveb vyžaduje určité stavební náklady; některé jsou zdarma (případně kombinace obojího). Všechny Divů mají udané určité stavební náklady.

### Stavební náklady v mincích

Některé hnědé karty stojí minci, která musí být uhrazena do banku v tahu, kdy je karta vyložena.

*Příklad: Stavba skladu dřeva (Timber Yard) stojí jednu minci.*



### Stavba zdarma

Některé karty nemají stavební náklady a mohou být vyloženy zdarma. *Příklad: Stavba obchodní stanice je zdarma.*



### Stavební náklady v surovinách

Některé karty mají uvedené náklady v surovinách. K jejich vyložení je třeba surovin buďto vyprodukovat A/NEBO je zakoupit od sousedních dvou měst.

### Produkce

Surovinu jsou produkovány samotným Divem, hnědými kartami, šedými kartami a některými žlutými kartami. K postavení stavby je třeba produkovat surovinu odpovídající stavebním nákladům.

*Příklad: Giza produkuje 2 kameny, 1 jíl, 1 rudu, 1 papirus a 1 látku.*



- hráč tedy může postavit kasárna (barraks) za 1 rudu nebo skriptorium za 1 papirus, protože Giza tyto suroviny produkuje



- hráč nemůže postavit akvadukt za 3 kameny, jelikož Giza produkuje pouze dva kameny z požadovaných tří



**Důležité:** surovinu se během stavby neutrácí. V každém dalším tahu mohou být opět použity. Produkce města není nikdy snížena (karty se neodhazují).

### Obchodování

Často si hráč přeje postavit budovu vyžadující surovinu, které hráč neprodukuje. Pokud jsou tyto suroviny produkovány sousedními městy, může si je hráč koupit. Konkrétně může získat:

- surovinu produkované městem (deskou Divu)
  - surovinu produkované hnědými kartami (základní suroviny)
  - surovinu produkované šedými kartami (vyrobené zboží)
- Není možné získat surovinu produkované některými obchodními budovami či Divů (jsou vyhrazeny vlastníkům).

Za každou zakoupenou surovinu musí hráč jejímu vlastníkovi zaplatit 2 mince.

Vyvětlení:

- prodej surovin sousednímu městu NEZABRAŇUJE hráči její použití ve stejném tahu pro vlastní potřebu
- během jednoho tahu je možné koupit jednu či více surovin od obou sousedních měst
- všechny zakoupené suroviny lze použít pouze v tahu, ve kterém byly zakoupeny
- hráči nemohou odmítnout prodej surovin
- některé obchodní budovy (oranžové karty) snižují náklady na pořízení surovin ze 2 mincí na 1 minci
- pokud žádanou surovinu produkuje obě sousední města, poptávající hráč se může o prodejci rozhodnout volně dle svého uvážení
- k zakoupení surovin musí mít hráč dostatek mincí na začátku kola. Mince vydělané obchodováním v průběhu kola nemohou být použité ve stejném kole k nákupu surovin - lze je použít až v kole následujícím.

*Příklad A - hráč chce postavit univerzitu (náklady: 2 dřeva, sklo, papirus). Vlastní město hráče však produkuje pouze 1 dřevo a 1 sklo. Jedno sousední město produkuje jednu chybějící surovinu; druhé město tu druhou. Hráč tedy zaplatí spoluhráčům po levici a po pravici po dvou mincích a získává obě chybějící suroviny.*

*Příklad B - během stejného tahu hráč může postavit knihovnu, i když potřebné kameny prodal hráči po levici.*

*Příklad C - hráč by rád postavil fórum (náklady: 2 jíl); sám produkuje pouze 1 jíl; další jíl se produkuje v sousedním městě. Na začátku svého tahu ale nemá hráč dostatek mincí, aby mohl jíl odkoupit. I když si jiné sousední město koupí nějaké suroviny, nemůže nově nabyté mince použít k zakoupení chybějícího jílu. Stavba fóra není v tomto kole možná...*

### Stavba zdarma (řetězení)

Některé budovy II. a III. epochy mají napravo od stavebních nákladů uveden název budovy z předchozí epochy. Pokud hráč takto uvedenou budovu v předchozí epoše opravdu postavil, může postavit novou odpovídající budovu zdarma (tj. nemusí uhradit požadované suroviny).

*Příklad - knihovna může být postavena během II. epochy zdarma, pokud hráč v I. epoše postavil skriptorium.*



*Příklad - divadlo postavené během I. epochy umožňuje v II. epoše postavit zdarma sochu, která později ve III. epoše umožňuje postavit zdarma zahrady.*



## Průběh hry

Hra začíná I. epochou, pokračuje II. epochou a končí III. epochou, po jejímž ukončení se počítají vítězné body.

### Přehled průběhu epochy

Na začátku každé epochy dostane každý hráč náhodných 7 karet z příslušného balíčku. Každá epocha se skládá z 6 kol. V každém kole zahrají všichni hráči vždy současně 1 kartu. Kolo probíhá následovně:

1. Výběr karty
2. Akce
3. Hráč předá zbylé karty na ruce hráči po své levici (příp. pravici) a obdrží karty nové

### 1. Výběr karty

Každý hráč si prohlédne karty na ruce, zvolí si tu, kterou chce zahrát, a umístí ji rubem vzhůru před sebe. Zbylé karty hráč položí mezi sebe a souseda po své levici.

### 2. Akce

Pokud si každý z hráčů zvolil svoji kartu, provedou všichni současně akci. Na výběr jsou tři možné akce:

- a. Stavba budovy
- b. Dokončení jedné etapy (postavení části) Divu
- c. Odhození karty a získání 3 mincí

*Poznámka: při vaší první hře může akce vykonávat postupně jeden hráč po druhém.*

#### 2.a. Stavba budovy

Nejčastěji bude hráč stavět budovu, kterou představuje vložena karta.

**Důležité:** hráč nemůže nikdy postavit dvě stejné budovy (míněno karty se stejným jménem a ilustrací).

#### UMÍSTOVÁNÍ KARET

Hnědé a šedé karty se umísťují jedna pod druhou počínaje levým horním rohem desky Divu. To poskytuje hráči rychlý přehled produkovaných surovin.

Ostatní karty se umísťují lícem vzhůru do oblasti nad hráčovo deskou Divu. Tato oblast představuje hráčovo město. Kvůli úspoře místa se doporučuje skládat na sebe karty tak, aby byl viditelný jejich název.



#### 2.b. Dokončení jedné etapy (postavení části) Divu

K dokončení jedné etapy budování Divu použije hráč jednu ze svých karet jako stavební značku.

Nejprve hráč zaplatí cenu uvedenou na desce Divu (nikoliv na kartě). Potom hráč do poloviny zasune kartu rubem vzhůru pod desku Divu - pod dokončovanou etapu Divu. Tím je naznačeno, že tato část divu byla dokončena (karta použitá jako stavební značka nemá žádný jiný efekt a není považována za budovu).

*Příklad: hráč chce dokončit druhou etapu svého Divu, Mojáku v Alexandrii. Vybere si kartu na ruce jako stavební značku. Jeho město mu poskytuje potřebné suroviny (dvě rudy), takže kartu zasune pod příslušnou etapu - tím je etapa dokončena.*



#### Vysvětlení:

- etapy Divu musí být dokončovány popořadě zleva doprava
- stavba Divu není povinná - hráč může zvítězit, aniž by stavbu svého Divu dokončil nebo vůbec začal
- karta použitá jako stavební značka zůstává skrytá; je vhodné použít kartu, kterou by hráč nerad posílal svému sousedovi
- většina Divů se staví na tři etapy - tu však nekorespondují s epochami. Je tedy možné v jedné epoše dokončit více etap
- každá epocha může být během jedné partie hry dokončena pouze jednou

#### 2.c. Odhození karty a získání 3 mincí

Hráč se může rozhodnout odhodit libovolnou kartu a získat tak z banku tři mince.

Karty se odhazují prostředřed herní plochy rubem vzhůru a tvoří tak odkládací balíček. Je vhodné taktó odhodit kartu, kterou hráč nemůže postavit a která by přinesla užitek sousednímu spoluhráči.

*Poznámka: pokud si hráč zvolil kartu, ale ukáže se, že není schopen postavit budovu nebo dokončit etapu Divu, musí hráč tuto kartu odhodit a vzít si z banku 3 mince.*

### 3. Předání karet sousednímu hráči

Každý hráč si vezme karty od svého sousedního spoluhráče.

**Důležité:** směr předávání karet se mění v každé epoše!

- I. epocha - karty putují po směru hod. ručiček
- II. epocha - karty putují proti směru hod. ručiček
- III. epocha - karty putují po směru hod. ručiček



#### Zvláštní případ: šesté kolo

Na začátku závěrečného šestého kola každé etapy obdrží hráči od souseda pouze dvě karty. Podobně jako v předchozích kolech si hráč jednu vybere a druhou zbývající kartu odhodí rubem vzhůru do odhazovacího balíčku. Vybraná karta je pak zahrána. Tím se uzavírá epocha.

*Vysvětlení: odhazovaná karta v tomto případě hráči nepřináší 3 mince.*

*Příklad: Sofie na začátku I. epochy dostala 7 karet. V prvním kole jednu z karet vložila a zbývajících 6 karet předala spoluhráči po své levici a od spoluhráče po své pravici dostala 6 nových karet. Později v šestém kole I. epochy dostala od spoluhráče po pravici 2 karty z nichž jednu zahrála dle pravidel a druhou odhodila do odhazovacího balíčku.*

### Konec epochy

Každá epocha končí po dohrání šestého kola. Hráči musí vyřešit nastalé vojenské konflikty. Každý hráč porovná součet všech štitů na kartách svých vojenských budov (červené karty) s oběma sousedními městy:

- pokud má hráč vyšší součet než sousední město, obdrží vítězný žeton odpovídající odehrané epoše (I. epocha: +1; II. epocha: +3; III. epocha: +5)
  - pokud má hráč nižší součet než sousední město, bere si žeton porážky (-1)
  - pokud jsou součty dvou sousedících měst vyrovnané, nic se neděje
- Každý hráč tedy dle situace získá 0, 1 nebo 2 žetony.



*Příklad: II. epocha je u konce. Alexandrie (3 štitů) sousedí po levici se Rhodem (5 štitů) a po pravici s Ephesem (2 štitů). Alexandrie si umístí žeton porážky na levou část desky Divu a vítězný žeton (+3 - II. epocha) na pravou část desky.*



## Konec hry

Hra končí po uzavření III. epochy, poté, co dojde k umístění vítězných žetonů a žetonů porážky.

Každý hráč sečte své civilizační (vítězné) body - hráč s největším součtem se stává vítězem hry. V případě shody rozhoduje o vítězi počet nashromážděných mincí (v případě shody i v počtu mincí se tito hráči o vítězství dělí).

*Poznámka: pro usnadnění počítání bodů při prvních hrách použijte přiložené bodovací aršíky.*

Spočítejte vítězné body v tomto pořadí:

1. vojenské konflikty
2. nashromážděné bohatství
3. Divy
4. civilní budovy
5. vědecké budovy
6. obchodní budovy
7. cechovní budovy

### 1. vojenské konflikty

Každý hráč spočte své vítězné žetony a žetony porážky (součet může být i záporný).

*Příklad: Alexandrie dokončila hru s následujícími žetony: +1, +3, +5, -1, -1, -1. Celkový součet je tedy 6 bodů.*

### 2. nashromážděné bohatství

Za každé 3 nashromážděné mince obdrží hráč jeden vítězný bod.

*Příklad: Alexandrie dokončila hru se 14 nashromážděnými mincemi, za což získala 4 vítězné body.*

### 3. Divy

Každý hráč si dále připočte body za svůj Div.

*Příklad: Alexandrie dokončila všechny 3 etapy Divu (strana A), a získává 10 vítězných bodů (za 1. a 3. etapu).*

### 4. civilní budovy

Každý hráč si připočte body za své civilní budovy - příslušný počet bodů je uveden na každé kartě.

*Příklad: Alexandrie postavila altář za 2 body, akvadukt za 5 bodů a radnici za 6 bodů - celkem získává 13 bodů.*

### 5. vědecké budovy

Vědecké budovy přináší body dvěma způsoby: za sadu stejných symbolů a za sadu 3 různých symbolů.

**POZOR: VÍTĚZNÉ BODY ZÍSKANÉ OĚMA ZPŮSOBY SE KUMULUJÍ!**

### Sada stejných symbolů

Za každou sadu symbolů obdrží hráč následující body:

- pouze 1 symbol: 1 vítězný bod
- 2 stejné symboly: 4 vt. body
- 3 stejné symboly: 9 vt. bodů
- 4 stejné symboly: 16 vt. bodů



- počet bodů odpovídá druhé mocnině počtu symbolů

- pro každý symbol existují 4 karty - za každý druh symbolu je tedy možno získat maximálně 16 bodů

- toto maximum je možno zvýšit pomocí karet Vědecká společnost a města Babylon: za 5 stejných symbolů pak hráč získá 25 bodů; za 6 stejných symbolů 36 bodů.

*Příklad: Alexandrie postavila 6 vědeckých budov se symboly: 3, 2, 1. Obdrží 9 bodů za sadu symbolů 3, 2, 1*

*4 body za její 1, a konečně 1 bod za 1, dohromady tedy celkem 14 bodů.*

### Sada tří různých symbolů

Za každou sadu tří různých symbolů obdrží hráč 7 vítězných bodů.

*Příklad: v návaznosti na výše uvedené vyplývá, že Alexandrie má pouze jednu sadu tří různých symbolů, obdrží tedy dalších 7 bodů dohromady celkem 21 bodů.*

*Pokud by Alexandrie postavila budovu se 3 symbolem, obdržela by  $(9+4+4)+(7+7)=31$  vítězných bodů.*

### 6. obchodní budovy

Některé obchodní budovy ze III. epochy přináší vítězné body.

*Příklad: Alexandrie postavila obchodní komoru, která přináší 2 body za každou šedou budovu ve městě. Alexandrie má dvě tyto budovy a získává tedy 4 vítězné body.*

### 7. cechovní budovy

Každá cechovní budova přináší body podle staveb postavených v hráčově městě a/nebo městech dvou sousedních hráčů. Efektů těchto budov jsou popsány na jednotlivých kartách.

### STRATEGICKÉ TIPY

- Blokujte své sousedy: Abyste zvítězili, musíte si hlídat svá sousední města a analyzovat jejich strategii. Karty, které by sousedům mohly přinést nějaké výhody, použijte na stavbu svých Divů či je odhazujte.
- Strategie: k vítězství vede více různých strategií - specializace na budovy jedné barvy, hromadění všech typů surovin, válčení, produkovat hojnost surovin, obchodujte...
- Pokrok: pokud stavíte vědecké budovy, zkuste vytvářet skupiny různých symbolů - přinesou vám více bodů.



## Pokročilá varianta pro 2 hráče

Následující varianta hry umožňuje hrát v počtu dvou hráčů. Ke stávajícímu materiálu budete potřebovat dvě další zvláštní karty:

**Pozor: Než se pustíte do varianty pro 2 hráče, doporučujeme odehrát nejprve několik partií v počtu 3+7 hráčů.**



Hraniční karta



Karta Svobodného města

### Příprava hry

Hráči použijí stejné karty jako při hře 3 hráčů (karty 3+). Každý hráč si vezme svoji desku Divu a jedna deska Divu se umístí vedle desek obou hráčů. Tato deska se bude nazývat Svobodné město. Hraniční karta se umístí mezi oba hráče. Každý hráč si vezme 7 karet a zbývajících 7 karet vytvoří dobírací balíček umístěný vpravo od hraniční karty.

Hráč sedící vlevo od Svobodného města si vezme do ruky kartu Svobodného města. Oba i hráči i Svobodné město si umístí na své desky 3 mince.

### Přehled hry

Hra probíhá obvyklým způsobem jako v počtu 3+7 hráčů. Rozdíl spočívá ve Svobodném městu - oba hráči pod něj budou střídavě hrát své karty.



Ludvíkovo město

### 1. Výběr karty

Hráč držící kartu Svobodného města si vezme do ruky kartu z dobíracího balíčku. Hráč potom vybere 2 karty - jednu pro své město, druhou pro Svobodné město (soupeř si kartu zvolí pouze pro své město). Oba hráči potom položí své karty vedle své strany hraniční karty.



### 2. Akce

Hráč držící kartu Svobodného města ji zahraje, poté zahraje karty svého města - soupeř hraje svoji vlastní akci.

Pravidla pro Svobodné město:

- Svobodné město může kupovat surovinu od obou sousedních měst dle pravidel obchodu. Pokud je surovinu možno koupit od obou sousedních měst, může se hráč hrající za Svobodné město rozhodnout dle svého uvážení.
- Svobodné město se může rozhodnout odhodit kartu a získat 3 mince pouze v případě že nemůže kartu zahrát (stavba budovy či dokončení etapů Divu).
- Pokud karta zvolená pro Svobodné město nabízí možnost zřetězení (stavba zdarma díky postavené budově), tato stavba **MUSÍ** být postavena.

*Poznámka: během šestého kola epochy zbývá poslední karta pouze v dobíracím balíčku Svobodného města. Tato karta je odhozena stejně jako sedmá a poslední karta hráčů.*

*Sem umístí na konci tahu své karty Ludvík*



Hraniční karta



*Sem umístí na konci tahu své karty Petr*



Dobírací balíček Svobodného města



Svobodné město

### 3. Předání karet

Jakmile jsou odehrány všechny tři karty, vezmou si hráči balíček karet na opačné straně hranice. V dalším tahu bude tedy hrát za Svobodné město druhý hráč. Takto se hráči střídají až do konce hry.

*Příklad: Ludvík a Petr začínají hru. Každý si vezme do ruky 7 karet a dobírací balíček tvořený 7 zbývajících kartami umístí napravo od hraniční karty. Ludvík sedící nalevo od Svobodného města si bere do ruky kartu Svobodné města. Petr zvolí kartu, kterou chce zahrát. Ludvík si bere první kartu z dobíracího balíčku Svobodného města a zvolí si, kterou kartu chce zahrát do svého města a kterou do Svobodného města. Potom hráči odhalí zvolené karty počínaje Svobodným městem a zahrají je. Po odehrání si vezmou odložené karty z opačné strany hranice, takže karta Svobodného města získává Petr. Nyní si on dobere navíc jednu kartu z dobíracího balíčku Svobodného města, atd.*

### Konec epochy

Hráč, který bude začínat s kartou Svobodného města se mění:

- I. epocha - kartu má hráč po levici Svobodného města
- II. epocha - kartu má hráč po pravici Svobodného města
- III. epocha - kartu má hráč po levici Svobodného města

### Konec hry

Hráč s vyšším počtem bodů se stává vítězem hry; v případě shody rozhoduje počet nashromážděných mincí.



Petrovo město

# Popis Divů

7 desek znázorňující města a příslušné Divů je oboustranných (str. A a B) – poskytují tak větší variabilitu.

## Strana [A]

Všechny strany A jsou uspořádány podle stejného principu:

- dokončení 1. etapy přináší 3 vítězné body
- dokončení 3. etapy přináší 7 vítězných bodů
- dokončení 2. etapy je specifické pro každý Divů

# A



### Rhodský kolos

Hráč získává 2 štítů ke své vojenské síle.



### Alexandrijský maják

Hráč obdrží každé kolo jednu libovolnou základní surovinu (kámen/jíl/dřevo/ruď).

*Vysvětlení: tato surovina nemůže být prodána prostřednictvím obchodu mezi městy.*



### Artemidin chrám v Efesu

Hráč si vezme z banku 9 mincí a umístí si je do zásoby.

*Vysvětlení: mince získává hráč jednorázově; okamžitě po dokončení druhé etapy chrámu.*



### Visuté zahrady babylonské

Hráč na konci hry získá jeden vědecký symbol dle svého výběru.

*Vysvětlení: určení symbolu probíhá po ukončení hry při počítání vítězných bodů, nikoliv při dokončení druhé etapy.*



### Diova socha v Olympii

Hráč může jednou během epochy postavit libovolnou budovu zdarma.

*Vysvětlení: hráč může pro snazší přehled umístit stavební značku (kartu použitou k dokončení etapy) umístit nad herní desku o po využití efektu ji zasunout pod desku Divů.*



### Mauzoleum v Halikarnassu

Hráč si může prohlédnout balíček odhozených karet (tedy karet odhozených v posledním kole epochy či odhozených výměnou za mince), vzít si jednu kartu a zdarma ji postavit.

*Vysvětlení: tuto zvláštní schopnost je možno využít na konci epochy, ve které byla druhá etapa Mauzolea dokončena. Hráč si může vybrat i kartu, kterou sám odhodil na konci druhé epochy.*



### Pyramidy v Gíze

Žádný zvláštní efekt. Dokončení druhé etapy přináší 5 vítězných bodů.





### Rhodský kolos

Kolos je budován pouze ve dvou etapách:

- dokončení první etapy přináší 1 štít, 3 vítězné body a 3 mince
- dokončení druhé etapy přináší 1 štít, 4 vítězné body a 4 mince



### Visuté zahrady babylonské

- dokončení první etapy přináší 3 vítězné body
- dokončení druhé etapy poskytuje možnost zahrát sedmou kartu, která by musela být na konci epochy odhozena; karta může být postavena za plnou cenu, odhozena za 3 mince či použita k dokončení třetí etapy Divu
- dokončení třetí etapy poskytuje jeden libovolný vědecký symbol

*Vysvětlení: hráč může během šestého kola použít obě karty na ruce - šestou kartou dokončí druhou etapu Divu a sedmou kartou pak zahraje.*

*Určení symbolu probíhá po ukončení hry při počítání vítězných bodů, nikoliv při dokončení třetí etapy*



### Pyramidy v Gize

Pyramidy se staví na 4 etapy. Každá přináší vítězné body (3, 5, 5, 7), celkem 20 vítězných bodů.



### Alexandrijský maják

- dokončení první etapy umožňuje hráči získat každé kolo jednu libovolnou základní surovinu (kámen/jíl/dřevo/rudu)
- dokončení první etapy umožňuje hráči získat každé kolo jedno libovolné zboží (sklo /látky /papýrus)
- dokončení třetí etapy přináší 7 vítězných bodů

*Vysvětlení: získané suroviny nemohou být prodány*



### Diova socha v Olympii

- dokončení první etapy umožňuje hráči nakupovat základní suroviny (jíl, kámen, dřevo, rudu) od sousedních měst pouze za jednu minci místo dvou
- dokončení druhé etapy přináší 5 vítězných bodů
- dokončení třetí etapy umožňuje "zkopírovat" cechovní budovu (fialovou kartu) postavenou v některém ze sousedních měst

*Vysvětlení:*

- efekt dokončení první etapy je stejný jako u karet obchodní stanice (trading post) - efekty se nekumulují, nicméně stavba obou obchodních stanic je možná...

- volba kopírované budovy se provádí až po ukončení hry ve fázi počítání vítězných bodů. Hráč si připočte tolik bodů, jako když postavil kopírovanou cechovní budovu

- kopírování cechovní budovy nemá žádný vliv na město, ze kterého je budova kopírována



### Artemidin chrám v Efesu

- dokončení první etapy přináší hráči 2 vítězné body a 4 mince
- dokončení druhé etapy přináší hráči 3 vítězné body a 4 mince
- dokončení třetí etapy přináší hráči 5 vítězných bodů a 4 mince

*Vysvětlení: mince získává hráč jednorázově; okamžitě po dokončení příslušné etapy chrámu.*



### Mauzoleum v Halikarnassu

- dokončení první etapy přináší hráči 2 vítězné body a možnost prohlédnout si všechny odhozené karty od začátku hry a postavit jednu zdarma
- dokončení druhé etapy přináší hráči 1 vítězný bod a možnost prohlédnout si všechny odhozené karty od začátku hry a postavit jednu zdarma
- dokončení třetí etapy přináší hráči možnost prohlédnout si všechny odhozené karty od začátku hry a postavit jednu zdarma

*Vysvětlení: tyto zvláštní schopnosti je možno využít na konci epochy, ve které byla daná etapa Mauzolea dokončena. Hráč si může vybrat i kartu, kterou sám odhodil na konci epochy.*

## Seznam karet a zřetězení



## Na přípravě hry se podíleli:

**AUTOR:** Antoine Bauza

**VÝVOJ:** "Sombbrero nosící Belgičané" alias  
Cédric Caumont & Thomas Provoost

**ILUSTRACE:** Miguel Coimbra

**GRAFIKA:** Alexis "Halicarnassius 70" Vanmeerbeeck

Hra je věnována památce Vincenta Moirina, který do této hry vnesl během testování mnoho svých myšlenek a pocitů a který nás tragicky opustil před vydáním hry.

**TESTOVÁNÍ:** Mikael Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, členové grenobelského klubu «Jeux en Société», členové Dragons Nocturnes, hráči Belgo-Ludiques 2010, účastníci cannesského «Ofis», hráči z Gathering of Friends 2010, účastníci setkání «Ludopathique», účastníci festivalu v Toulouse

**KOREKTURA ORIGINÁLU:** Didier Aldebert, Bruno Goube

**PŘEKLAD EN:** Eric Harlaux

**REVIZE:** Eric Franklin, Konstantinos Theodorakakos

Autor by rád vyjádřil poděkování Bruno Cathalovi za inspiraci pro vytvoření varianty pro 2 hráče.

Sombbrero nosící Belgičané by rádi poděkovali těmto lidem: Geoff "Imma break your face" Picard, Alexis "bocce" Desplats, Philippe Mouret, John "zařezávám prototypy" Berny, A la guerre který považuje sám sebe za Kyborga, členové Liège Objectifs-Jeux Club, 20.100, organizátoři Feu.F.L.A.N a Stefan Glaubitz.

**PŘEKLAD CZ a GRAFIKA:** Petr Janda

## I. epocha



## II. epocha



## III. epocha



# I. epocha

# II. epocha

# III. epocha

PAWNSHOP (ZASTAVARNA) 3		
BATHS (LÁZŇE) 3	AQUADUCT (AKVADUKT) 5	
ALTAR (OLTÁŘ) 2	TEMPLE (CHRÁM) 3	PANTHEON (PANTEON) 7
THEATER (DIVADLO) 2	STATUE (SOCHA) 4	GARDENS (ZAHŘADY) 5
TOWN HALL (RADNICE) 6		
PALACE (PALÁC) 8		

Tavern (Křemá) 5		
East Trading Post (Východní obchodní stanice)		
West Trading Post (Západní obchodní stanice)	Forum (Fórum)	Haven (Přístav)
Marketplace (Tržiště)	Caravansery (Hostinec)	Lighthouse (Maják)
Vineyard (Vinihrad)		
Bazaar (Křem)		
Chamber of Commerce (Obchodní komora)		

# I. epocha

# II. epocha

# III. epocha

Stockade (Palisáda)		
Barraks (Kasárna)		
Guard Tower (Strážní věž)		
Walls (Zdi)	Fortifications (Opevnění)	
Training Ground (Výcvikový tábor)	Circus (Cirk)	Arsenal (Zbrojnice)
Apothecary (Apotéka)	Stables (Stáje)	Arena (Arena)
Workshop (Dílna)	Dispensary (Dispensář)	Lodge (Lóže)
Scriptorium (Skriptorium)	Archery Range (Střelnice)	Siege Workshop (Válečné stroje)
	Laboratory (Laborator)	Observatory (Observator)
	Scriptorium (Skriptorium) 4	Senate (Senát) 6
	Library (Knihožna)	University (Univerzita)
	School (Škola)	Academy (Akademie)
		Study (Studožna)

# Popis symbolů a ikon

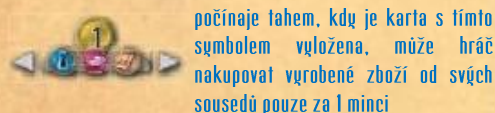
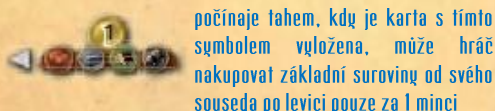
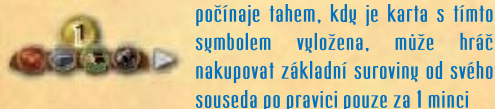
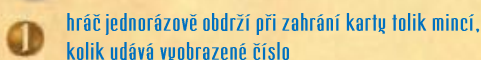
## Karty I. epochy

karty produkující základní suroviny:



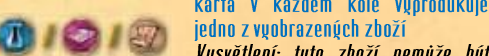
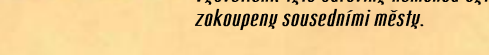
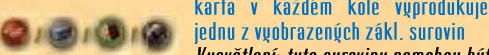
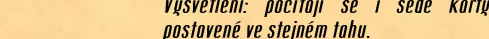
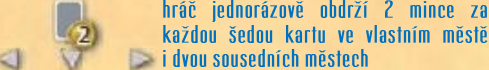
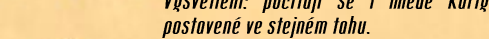
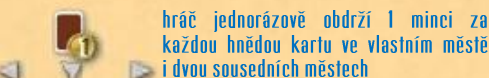
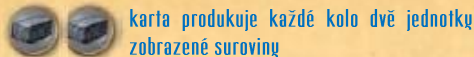
**Vysvětlení:** hráč zvolí jednu NEBO druhou surovinu a může jí použít ke stavbě budov NEBO dokončení etapů Divu. Sousední hráč si však může koupit jakoukoliv z vyobrazených surovin.

karty produkující vyrobené zboží:

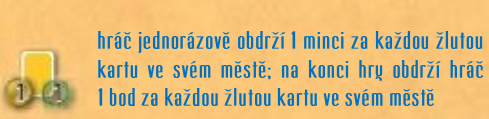
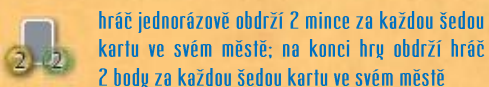
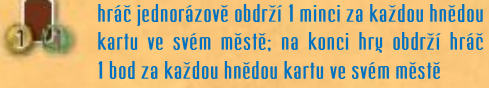
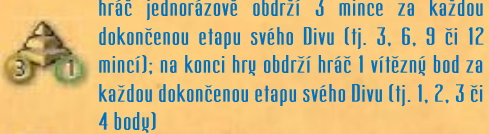
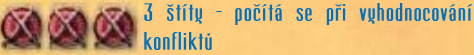


**Vysvětlení:** východní obchodní stanice (The Eastern Trading Post), západní obchodní stanice (The Western Trading Post) a tržiště (Marketplace) poskytují při obchodních transakcích slevu se sousedem, na kterého míří šipka.

## Karty II. epochy



## Karty III. epochy

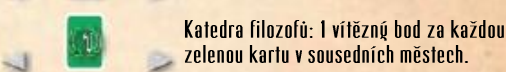
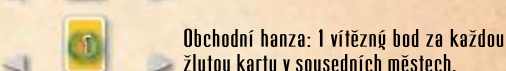
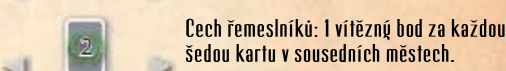
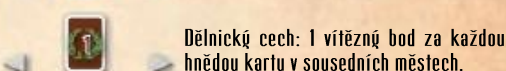
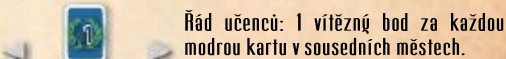
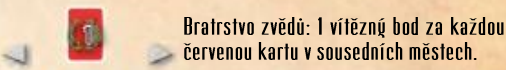


**Vysvětlení:** aréna (Arena), přístav (Haven), obchodní komora (the Chamber of Commerce) a maják (Lighthouse) přináší mince pouze v okamžiku, kdy jsou postaveny. Vítězné body se počítají až v závěru hry.

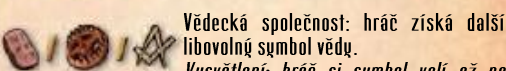
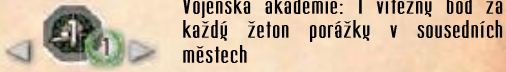
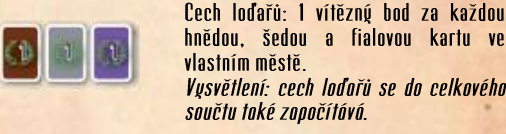
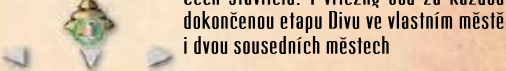
## Cechovní budovy

Většina cechovních budov přináší body za stavbu v sousedících městech.

**Poznámka:** šipky znázorňují právě fakt, že se započítávají POUZE budovy ze sousedních měst, nikoliv vlastní budovy.



Ostatní cechovní budovy přináší body podle zvláštních pravidel:



**Vysvětlení:** hráč získá další libovolný symbol vědy.

**Vysvětlení:** hráč si symbol volí až na konci hry, ne v okamžiku vložení Vědecké společnosti.

**Vysvětlení:** desky měst cobų zdroje surovin se nepovažují za karty!