

7 WONDERS™

Antoine Bauza

🇹🇷 KURAL KİTAPÇIĞI



Medeniyet tarihine iz bırakacak bir eser inşa edin ve zamanın ötesine geçin!



- 7 adet harika tablası
- 7 adet harika kartı
- 49 adet 1. Çaç kartı
- 49 adet 2. Çaç kartı
- 50 adet 3. Çaç kartı
- 46 adet Çatışma pulu
- 24 adet 3 değerinde altın pulu
- 46 adet 1 değerinde altın pulu
- 1 adet skor defteri
- 1 adet kural kitapçığı
- 2 adet '2 oyuncu' kartı

3. Çağ'ın sonunda oyuncular, zafer puanlarını toplarlar ve en çok puana sahip olan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyunun Parçaları

Harika Tablaları

Tablalar, oyuncunun hangi harikayı inşa edeceğini ve ilk başlangıç kaynaklarını (tablanın sol üstünde) belirtir. Bu tablalar çift yüzlüdür ve her bir yüzünde, aynı harikanın farklı bir versiyonu vardır. Her bir harika; iki, üç veya dört aşamadan oluşur. Her bir aşamanın inşa bedeli ve buna karşılık olarak verdiği bir ek özelliği vardır.

Altın Pulları

Komşu şehirler, aralarında ticaret yaparak altın kazanırlar. Bir oyuncunun kazanabileceği altının herhangi bir sınırı yoktur. Oyuncunun, oyun sonunda sahip olduğu altınlar zafer puanına dönüşür.

Çatışma Pulları

Çatışma pulları, iki komşu şehrin birbirine karşı yaşadığı askeri zafer veya yenilgileri belirtir. Oyunda 4 farklı tip çatışma pulu vardır ve aşağıdaki durumlarda kullanılmaktadır:

- Üç çağın her birinde alınan mağlubiyetlerde, -1 değerindeki çatışma pulu kullanılır.
- 1. Çağ'da alınan zaferler için, +1 değerindeki çatışma pulu kullanılır.
- 2. Çağ'da alınan zaferler için, +3 değerindeki çatışma pulu kullanılır.
- 3. Çağ'da alınan zaferler için, +5 değerindeki çatışma pulu kullanılır.

Kartlar

7 Wonders oyununda bütün çağ kartları, yapıları temsil eder.

Toplamda yedi farklı yapı tipi vardır ve bu kartlar, çerçeve renkleri sayesinde kolayca ayırt edilebilirler.

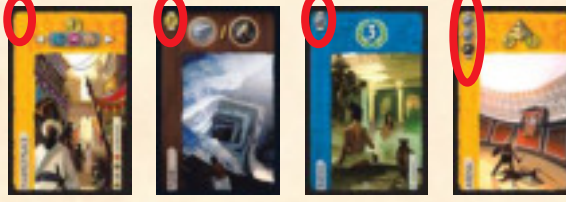
- **Hammaddeler (kahverengi kartlar):** Bu yapılar, şu kaynakları üretir:
- **Üretimler (gri kartlar):** Bu yapılar, şu kaynakları üretir:
- **Sivil Yapılar (mavi kartlar):** Bu yapılar, zafer puanı kazandırır.
- **Bilim Yapıları (yeşil kartlar):** Bu yapılar, aşağıdaki alanlardaki gelişiminize bağlı olarak size zafer puanı kazandırır:
- **Ticari Yapılar (sarı kartları):** Bu yapılar; altın kazandırır, kaynak üretir, ticaretinizi geliştirir ve bazen zafer puanı kazandırır.
- **Askeri Yapılar (kırmızı kartları):** Bu yapılar, savaş gücünüzü artırır. Bu da oyunun çatışma aşamasında dikkate alınır.
- **Loncalar (mor kartları):** Bu yapılar, oyuncuların belli kriterlere göre zafer puanı kazanmasını sağlar.

Not: 3. Çağ kartlarında hammaddeler (kahverengi kartlar) ve üretimler (gri kartlar) bulunmaz, ancak bunlar yerine lonca (mor kartlar) yapı kartları bulunur.

Kartların Maliyetleri

Sol üstte yer alan semboller, kartın satın alma maliyetini belirtir. Eğer o alan boşsa, o yapı, ücretsiz olarak alınıp şehre yerleştirilebilir.

Örnek: Marketplace ücretsiz şekilde yapılabilir. Mine, bir altın gerektiriyor. Baths, bir taş gerektiriyor. Arena ise iki taş ve bir cevher gerektiriyor.



2. Çağ'dan itibaren bazı yapılar, gerekli kaynaklar ödenerek alınabilir. Şayet oyuncu, kartın sol üst bölümünde belirtilen yapıyı daha önceden yapmışsa, o yapıyı ücretsiz olarak alabilir.

Örnek: Stable yapısının inşası; 1 tuğla, 1 odun ve 1 cevher gerektiriyor. Ancak eğer oyuncu, bir önceki çağda şehrine Apothecary inşa etmişse, bu yapıyı ücretsiz olarak satın alabilir.



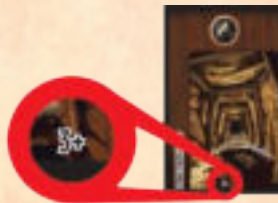
Kartların sağ alt köşesindeki alan, oyuncunun, ileride ücretsiz olarak inşa edebileceği yapıları belirtir.

Örnek: Eğer oyuncu, 1. Çağ yapılarından olan Scriptorium inşa ederse, bu yapı, ilerleyen çağlarda Library ve Courthouse'un ücretsiz olarak yapmasını sağlar.



Kartların alt orta alanlarındaki rakam, ilgili kartın, kaç kişilik oyunlarda oyuna dahil edilmesi gerektiğini belirtir.

Örnek: 4 kişilik bir oyunda, 3+ ve 4+ sembolü kartlar kullanılır.



Oyunun Kuruluşu

Her çağa bir deste

Oyuncu sayısına göre, her çağa ait destelerden kullanılmayacak olan kartları, kutuya geri yerleştirin.

Örnek: 6 kişilik bir oyunda 3+, 4+, 5+ ve 6+ kartları kullanılır. 7+ kartları ise kutuya geri yerleştirilir.

Ayrıca 3. Çağ destesini, aşağıdaki şekilde düzenleyin :

- 10 lonca'yı (mor kartlar) desteden çıkarın ve rastgele bir şekilde, aşağıda belirtilen adetteki mor kartı yüzü kapalı şekilde ayırın
- Bu lonca kartlarını 3. Çağ destesine ekleyin ve desteyi karıştırın.

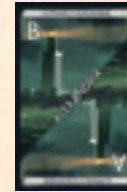
3 Oyuncu: 5 Lonca
4 Oyuncu: 6 Lonca
5 Oyuncu: 7 Lonca
6 Oyuncu: 8 Lonca
7 Oyuncu: 9 Lonca

Notlar :

- Eğer desteler doğru şekilde oluşturulmuşsa, her çağ için oyuncu başına 7 kart düşmelidir.
- 3. Çağ destesinde kullanılan lonca kartı sayısı, «oyuncu sayısı + 2» kadar olmalıdır. Rakamlar zaten yukarda belirtilmişti.

Harikalar

7 Harika kartlarını karıştırın ve yüzü kapalı şekilde, her bir oyuncuya bir adet olmak üzere verin. Bu kart, oyuncuların, oyunu hangi Harika tablasında ve ilgili harikanın hangi yüzünde oynayacağını belirler.



Notlar :

- Harikaların A yüzü daha anlaşılır olduğundan, ilk oyunlarınızda A yüzünü oynamanızı öneriyoruz.
- Eğer bütün oyuncular anlaşılırlarsa, rastgele dağıtmak yerine herkes dilediği harikayı alabilir.

Altın Pulları

Bütün oyuncular oyuna 3 adet 1'lik altın puluyla başlar ve bunu, tablalarının üzerine yerleştirirler.

Geri kalan pullar ise bankayı oluşturur.

Çatışma Pulları

Çatışma pullarını bankanın yanına yerleştirebilirsiniz.

7 Wonders'da Yapı İnşası

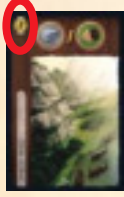
Oyundaki 3 çağda oyuncular, yapıları (kartları) ya da harikası (tablasını) inşa eder.

- Çoğu yapının bir maliyeti vardır. Bazıları ücretsizken, bazıları altın veya kaynak gerektirebilir.
- Harikaları inşa ederken ise her zaman altın veya kaynak gerekir.

Altın Ücreti

Bazı kahverengi kartları inşa etmek için turunuzun sonunda kasaya altın ödemeniz gerekebilir.

Örnek : Timber Yard'ın maliyeti 1 altındır.



Ücretsiz Yapı İnşası

Kimi kartlar ücretsizdir ve bu kartlardaki yapıları, herhangi bir şey ödemeniz gerektirmez.

Örnek : Eastern Trading Post'u inşa etmek ücretsizdir.



Kaynak Maliyeti

Bazı kartların inşası kaynak gerektirir.

Bunları yapabilmek için, bu kaynakları ürettiyor olmanız ve/veya komşu şehirlerden satın almanız gerekir.

Üretim

Bir şehrin kaynakları; kahverengi, gri, sarı kartlar ve harika tarafından üretilir. Yapıları yapabilmemiz için şehrinizin, kart üzerinde belirtilen kaynakları ürettiyor olması gerekir.

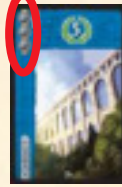


Örnek : Gize şehri; 2 taş, 1 kil, 1 cevher, 1 papirüs ve 1 kumaş ürettiyor :

- Bu oyuncu; Barracks (maliyet: 1 cevher) ya da Scriptorium (maliyet: 1 papirüs) inşa edebilir. Çünkü bu kaynakların üretimi şehrinde mevcut.



- Bu oyuncu; Aqueduct (maliyet: 3 taş) inşa edemez. Çünkü şehri sadece iki taş ürettiyor.



Önemli : Kart satın almak için bir kaynağı kullandığınızda, o kaynak bitmiş olmaz. Bu kaynakları her tur, oyun boyunca tekrardan kullanabilirsiniz. Şehirlerin üretimi hiçbir zaman azalmaz.

Ticaret

Oyun esnasında, inşa etmek istediğiniz ancak kaynak üretiminiz olmadığından ötürü inşa edemediğiniz yapılar olabilir.

Bu gibi durumlarda eğer ilgili kaynaklar, komşu şehirler (sağınızdaki ve solunuzdaki oyuncular) tarafından üretiliyorsa, gerekli eksik kaynakları komşulardan satın alabilirsiniz.

Komşularınızdan alabileceğiniz kaynaklar şu şekildedir :

- Şehrin kendisinin ürettiği (tabla üzerinde sol üstte belirtilen) kaynaklar
- Kahverengi kartların ürettiği kaynaklar.
- Gri kartların ürettiği kaynaklar.

Bazı sarı kartların veya bazı harikaların ürettiği kaynaklar satın alınamaz.

Sadece ilgili şehir sahibi oyuncu tarafından kullanılabilir.

Her alınan kaynak başına, ilgili komşunuza 2 altın ödemeniz gerekir.

Açıklamalar :

- Bir kaynağınızı komşunuza satmanız, sizin de o kaynağı kullanmanızı ENGELLEMEZ.
- Bir tur içerisinde dilerseniz, iki komşunuzdan da bir ya da daha fazla kaynak alabilirsiniz.
- Satın alınan kaynaklar sadece o tur kullanılabilir ve sonrasında biter.
- Oyuncular hiçbir zaman kaynak satmayı reddedemez.
- Bazı ticari yapılar (sarı kartlar), alım koşullarınızı 2 altından 1 altına düşürebilir.
- Eğer iki komşu da aynı kaynağı ürettiyorsa, oyuncu, gerekli kaynağı dilediği komşusundan alabilir.
- Kaynakları satın alırken sadece, turun başında elinizde bulunan altınları kullanabilirsiniz. Tur sırasında ticarettten elde ettiğiniz altınlarla, o tur içerisinde alışveriş yapamazsınız. Bu altınlar, bir sonraki turda kullanılabilir.

Örnek A : Bir oyuncu University (maliyet: 2 odun + 1 cam + 1 papirüs) yapmak istiyor. Şehri ise sadece 1 odun ve cam ürettiyor. Bir komşusu odun ürettiyor, diğer komşusu ise papirüs ürettiyor. Oyuncu, iki komşusuna da 2 altın vererek ilgili yapıyı inşa eder.

Örnek B : Tur sırasında, bir oyuncunun iki komşusu da kendisinden 2 taş aldı ve 8 altın topladı.

Aynı tur içerisinde bu oyuncu, taşlarını satmış olmasına rağmen, Library (maliyet: 2 taş + 1 kumaş) inşa edebilir.

Örnek C : B örneğinde bahsi geçen oyuncu, Forum (maliyet: 2 kil) yapmak istiyor. Şehrinde 1 kil üretiliyor ve komşusunda da kil üretimi mevcut.

Turunun başında elinde hiç altını yok. Tur sırasında komşuları kendisinden kaynak alsa ve yeterli altın kazansa dahi; bu altınları bu tur içerisinde kullanamaz.

Dolayısıyla da bu turda, Forum almak yerine başka bir hamle yapmak zorunda...

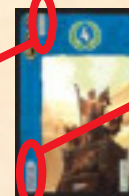
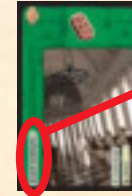
Ücretsiz Yapılar Zinciri

2. ve 3. çağlardaki bazı yapılar, yapı maliyetlerinin yanında, bir önceki çağda ait bir yapının ismini barındırır.

Eğer oyuncu belirtilen yapıyı önceden inşa etmişse, bu kartı ücretsiz olarak satın alabilir.

Örnek : Eğer oyuncu Scriptorium inşa etmişse, Library yapısını ücretsiz olarak inşa edebilir.

Örnek : 1. Çağ'da Theater yapmış olan bir oyuncu, 2. Çağ'da Statue yapısını ücretsiz yapabilir. Statue yapısı ise 3. Çağ'da, Gardens yapısını ücretsiz yapmasını sağlar.



Oyunun Akışı

Oyun, 1. Çağ'la başlar, 2 ile devam eder ve 3. Çağ'da da sonlanır. Sonrasında ise her oyuncunun puanı hesaplanır.

Bir Çağın Akışı

Her çağın başında oyunculara, ilgili çağ destesinden 7 adet kart rastgele şekilde dağıtılır.

Her çağ 6 turdan oluşur. Her turda oyuncular, aynı anda önlerine tek bir kart yerleştirir.

Bir turun özeti aşağıdaki gibidir :

- 1. Kart seçin
- 2. Hamlenizi yapın
- 3. Elinizdeki kartları sağınızdaki ya da solunuzdaki oyuncuya verin. Sağınızdaki ya da solunuzdaki oyuncudan yeni kartlarınızı alın.

1. Kart Seçin

Bütün oyuncular ellerindeki kartları, diğer oyunculara göstermeden inceler ve bir kart seçerek, yüzü kapalı şekilde önüne yerleştirir.

Elinizdeki geri kalan kartları, solunuzdaki oyuncuyla aranızda (yüzü kapalı şekilde) yerleştirin.

2. Hamlenizi Yapın

Bütün oyuncular kartlarını seçtikten sonra hamlelerini aynı anda gerçekleştirirler.

Seçtiğiniz kartla yapabileceğiniz 3 hamle mevcut :

- a. Yapıyı inşa etme
- b. Harikanızın bir aşamasını inşa etme
- c. Kartı iskartaya çıkararak 3 altın kazanma

Not : İlk oyununuzda eğer derseniz, bütün oyuncular hamlelerini aynı anda değil, sırayla da yapabilir. Böylece herkes oyuna aşina olmuş olur...

2.a. Yapıyı inşa etme

Genellikle oyuncular, seçtiği karttaki yapıyı inşa ederler (bkzn: 7 Wonders'da Yapı İnşası).

Önemli : Bir oyuncu hiçbir zaman aynı isimli bir yapıyı, şehrine ikinci defa inşa edemez.

KARTLARIN YERLEŞTİRİLMESİ

Gri ve kahverengi kartlar, tablanın sol üst köşesinin altına, semboller gözükecek şekilde yerleştirilir. Böylece üretiminizi kolaylıkla görebilirsiniz. Diğer kartlar yüzü açık şekilde, Harika tablasının önüne aşağıdaki örnekte olduğu gibi dizilir. Aşağıda gözüken bütün alan, bir oyuncunun şehrinin temsil eder. Alandan tasarruf etmek için aynı renkli ve sembolü kartları üst üste, isimleri ve sembolleri görünür olacak şekilde dizmenizi tavsiye ediyoruz..



2.b. Harikanızın bir aşamasını inşa etme

Harikanın her bir aşamasını inşa etmek için seçtiğiniz kartı kullanmanız gerekir. Harikanın bir aşamasını inşa edebilmek için sadece, tabla üzerinde belirtilen bedeli ödemeniz yeterlidir. Seçtiğiniz karttaki bedelin bir önemi yoktur. Ardından, bu kartı yüzü kapalı şekilde, harikanın ilgili aşamasının altına yerleştirirsiniz ve bu kart, harikanın bu aşamasının inşa edildiğini belirtir. Bu kartın oyuna herhangi bir etkisi yoktur.

Örnek : Bir oyuncu harikasının ikinci aşamasını inşa etmek istiyor.

Şehri, ikinci aşamayı inşa etmek için gerekli olan iki cevheri üretiyor. Dolayısıyla da kartı, ilgili aşamanın altına, kartın yarısı açık ve yüzü kapalı şekilde yerleştiriyor ve harikanın bu aşaması da tamamlanmış oluyor.



Açıklama :

- Harikanın aşamaları sırayla ve soldan sağa olacak şekilde inşa edilmelidir.
- Harikayı inşa etmek zorunlu değildir. Bir oyuncu, harikasının hiçbir aşamasını inşa etmeden de oyunu kazanabilir.
- Oyuncu, harika tablasının altına yerleştirilen kartı, rakiplerine göstermek zorunda değildir. Oyuncunun komşusuna vermek istemediği bir kartı seçerek, harikasının inşası için tablasına yerleştirilmesi, mantıklı bir hamledir.
- Çoğu harika, 3 aşamadan oluşur ancak bunların, oyundaki çağlarla bir ilgisi yoktur. Harikanın bütün aşamaları tek bir çağda da inşa edilebilir.
- Her bir aşama, oyunda sadece bir kere inşa edilebilir.

2.c. Kartı iskartaya çıkararak 3 altın kazanma

Bir oyuncu, seçtiği kartı iskartaya çıkararak kasadan 3 altın alabilir. Iskartaya çıkartılan kartlar, yüzü kapalı şekilde masanın ortasına yerleştirilerek, iskarta destesi oluşturulur. Komşunuza vermek istemediğiniz bir kartı iskartaya çıkarmanız mantıklı bir hamledir.

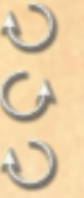
Not : Eğer bir oyuncu, seçtiği karttaki yapıyı ve aynı zamanda harikasının aşamasını da inşa edemiyorsa, bu kartı iskartaya çıkararak kasadan 3 altın almak zorundadır.

3. Elinizdeki desteyi verin ve yeni destenizi alın

Bütün oyuncular komşusundan yeni desteyi alır.

Önemli : Kartları verme yönünüz (sağa veya sola) her çağda şu şekilde değişiklik gösterir :

- 1. Çağ'da bütün oyuncular, ellerindeki kartları sol taraflarındaki oyuncuya verirler (saat yönünde).
- 2. Çağ'da bütün oyuncular, ellerindeki kartları sağ taraflarındaki oyuncuya verirler (saatin tersi yönünde).
- 3. Çağ'da bütün oyuncular, ellerindeki kartları sol taraflarındaki oyuncuya verirler (saat yönünde).



Özel Durum: 6. Tur

6. turun başında yani çağın final turunda, bütün oyuncular, komşularından iki kart alırlar.

Oyuncular bir kartı seçer (daha önceki turlarda olduğu gibi) ve seçtikleri ikinci kart ise yüzü kapalı şekilde iskarta destesine yerleştirilir.

Ardından seçilen kart ise normal şekilde oynanır ve çağ sona erer.

Açıklama : Bu turdaki seçilmeyen, iskartaya çıkarılan ikinci kartlar için oyuncular 3 altın almaz.

Örnek : Çağın başlangıcında Ahmet'in elinde 7 kart vardır. İlk turda elindeki bir kartı alır ve şehrine yerleştirir.

Ardından, elindeki 6 kartı solundaki oyuncuya verir ve sağındaki oyuncudan ise 6 kart alır.

Son olarak, 6. Tur'da, sağındaki oyuncudan 2 kart alır. Birisini seçer ve oynar, diğerini ise iskartaya çıkarır.

Çağın Sonu

Her çağ, oynanan altı turun sonunda sona erer.

Ardından oyuncular, askeri çatışmaları gerçekleştirirler.

Bütün oyuncular, askeri kartlarda (kırmızı kartlar) bulunan kalkan sembollerinin toplamını, sağ ve sol tarafındaki komşu şehirlerle şu şekilde karşılaştırır :

- Eğer oyuncunun askeri gücü komşusundan daha yüksekse, ilgili çağa ait zafer pulunu alır. (1. Çağ: +1, 2. Çağ: +3, 3. Çağ: +5)
- Eğer oyuncunun, komşusundan daha az askeri gücü varsa mağlubiyet pulunu alır. (-1 zafer puanı)
- Eğer oyuncunun, komşusuyla askeri gücü eşitse, iki oyuncu da herhangi bir pul almaz.



Sonuç olarak bütün oyuncular, komşu şehirlerle yaptığı askeri güç kıyasıyla, zafer ya da mağlubiyet pullarını alır ve harika tablasına yerleştirir.

Örnek : 2. çağ sona erdi. İskenderiye (3 kalkan) şehrinin; solda Rodos (5 kalkan) ve sağda da Efes (2 kalkan) ile komşuluğu var. İskenderiye şehri, bir adet mağlubiyet pulu (-1 zafer puanı) alır ve tablasının soluna yerleştirir. Aynı zamanda bir adet de zafer pulu (2. çağ'da +3 zafer puanı) alır ve tablasının sağına yerleştirir.



Oyunun Sonu

Oyun, 3. Çağ'ın sonunda, askeri çatışmaların sonuçlanmasıyla birlikte sona erer. Bütün oyuncular zafer puanlarını toplar ve en çok puana sahip olan oyuncu da oyunu kazanır.

Eşitlik durumunda, en çok altını olan oyuncu oyunu kazanır. Altın sayısında da eşitlik söz konusuysa, her iki (ya da daha fazla) oyuncu da oyunu kazanmış olur.

Not: Kutudan çıkan skor defteri, puanları toplamanıza yardımcı olmak için kutu içeriğine eklenmiştir.

Zafer puanlarını aşağıdaki sırayla hesaplayın :

- 1. Askeri Çatışmalar
- 2. Altınlar
- 3. Harikalar
- 4. Sivil Yapılar
- 5. Bilim Yapıları
- 6. Ticari Yapılar
- 7. Loncalar

1. Askeri Çatışmalar

Bütün oyuncular, zafer ve mağlubiyet puanlarını toplarlar. Sonuç pozitif olabildiği gibi negatif de olabilir.

Örnek: Iskenderiye şehrinin çatışma pulları; +1, +3, +5, -1, -1, -1 şeklindedir. Bu tablo, toplamda 6 zafer puanına denk gelir.

2. Altınlar

Sahip olduğunuz her 3 altın, 1 zafer puanı eder. 3'e tamamlanamayan altınların herhangi bir puan değeri yoktur.

Örnek: Iskenderiye, 14 puanla oyunu bitirdi. 4 zafer puan kazandı.

3. Harikalar

Bütün oyuncular, kendi harikasında inşa etmiş oldukları aşamalarda yer alan puanları toplarlar.

Örnek: Iskenderiye, harikasının 3 aşamasını da (A yüzü) inşa etmiş. Yani ilk aşamadan 3 zafer puanı, son aşamadan ise 7 zafer puanı alacak.

4. Sivil Yapılar

Bütün oyuncular, sivil yapı kartlarında yer alan zafer puanlarını toplarlar.

Örnek: Iskenderiye, şu sivil yapıları inşa etmiş: Altar (2 ZP), Aqueduct (5 ZP) ve Town Hall (6 ZP). Toplamda 13 zafer puanı elde edecek.

5. Bilim Yapıları

Bilim kartları iki şekilde puan kazandırır. Aynı sembolden oluşturulan setler ve 3 farklı sembolden oluşan setler.

Önemli: İki şekilde de kazanılan puanlar geçerlidir ve her ikisi de toplanır.

Aynı Sembol Setleri

3 farklı sembolün her biri için aşağıdaki hesaplamayı yapın :

- Sadece 1 sembol: 1 zafer puanı
- Aynı 2 sembol: 4 zafer puanı
- Aynı 3 sembol: 9 zafer puanı
- Aynı 4 sembol: 16 zafer puanı

Not:

- **Kazanılan puanlar, aynı sembolü kart sayısının karesi kadardır.**

- **Her bir sembolden toplamda 4 adet kart vardır. Dolayısıyla da, bir sembol çeşidinden en fazla 16 puan kazanılabilir.**

- **Scientific Guild yapısı veya Babil Harikasıyla aynı 5 veya 6 sembole sahip olabilirsiniz. Bu durumlarda 25 ve 36 puan kazanılır.**

Örnek: Iskenderiye, şu sembollerin bulunduğu 6 bilim yapısı inşa etmiş: 3'lü sembolünden 9 puan, 2'li sembolünden 4 puan, 1'li sembolünden 1 puan. Bu da demek oluyor ki, toplamda 14 zafer puanı kazanacak

3 Farklı Sembol Setleri

Her bir 3 farklı sembol seti 7 puan kazandırır.

Örnek: Yukarıdaki örneğe devam edelim. Iskenderiye, 6 bilim yapısı inşa etmişti. Sadece 1 adet 3'lü farklı sembol seti oluşturabiliyor. Dolayısıyla 7 puan daha kazanır ve bilim kartlarından da toplamda 21 puan kazanmış olur. Eğer Iskenderiye'de bir adet daha sembolü kart olsaydı, ikinci bir 7 puan daha kazanabilirdi.

6. Ticari Yapılar

3. Çağ'da inşa edilen bazı ticari yapılar puan kazandırır.

Örnek: Iskenderiye, Chamber of Commerce yapısını yapmıştı. Bu yapı, şehirde bulunan her bir gri kart başına 2 puan kazandırır. Iskenderiye şehrinde 2 gri kart vardı, dolayısıyla 4 puan kazandı.

7. Loncalar

Her bir lonca, şehrinizdeki veya komşularınızdaki yapılara göre farklı şekillerde puan kazandırır. Kitapçığın sonundaki «sembollerin açıklamaları» bölümüne bakabilirsiniz.

STRATEJİ TAVSİYELERİ

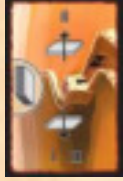
- Rakiplerinizi engelleyin : 7 Wonders'da kazanabilmek için komşularınızın şehirlerini iyi analiz ederek, takip ettikleri stratejiyi bozmanız gerekir. Komşunuza verdiğinizde ona büyük avantaj sağlayabilecek olan kartları; kendi inşalarınızda ya da Harika yapımında kullanarak ya da iskartaya çıkarıp 3 altına dönüştürerek, bu fırsatı kaçırmalarını sağlayabilirsiniz.
- Stratejiniz : Sizi zafere götürebilecek birden fazla strateji mevcut. Mesela tek bir renge ait yapılara odaklanabilir ya da çeşitliliğe önem verebilirsiniz. Askeri güce yoğunlaşmak ya da ticareti ön plana almak da izleyebileceğiniz stratejiler arasında...
- Bilimin gücü : Eğer bilim yapılarına odaklanmayı planlıyorsanız, farklı sembolleri biriktirmeye özen gösterin.



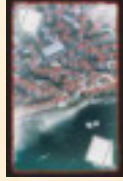
Deneyimli Oyuncular İçin 2 Kişilik Oyun Kuralları

Aşağıdaki kural düzenlemeleri sadece 2 kişilik oyunlar için kullanılabilir. Oyunun standart parçalarına ek olarak, yine kutuda bulunan iki özel kartı da oyuna dahil etmelisiniz.

Dikkat: 2 kişilik oyunu oynamadan önce, 3-7 kişilik oyunlar oynayarak oyuna aşina olmanızı tavsiye ediyoruz !



Sınır kartı



Özgür Şehir kartı

Oyunun Kuruluşu

3 kişilik bir oyun oynuyormuş gibi, 3+ sembolü kartlar oyuna dahil edilir. Oyunculara birer harika tablası verilir. Üçüncü tabla ise oyuncuların arasına yerleştirilir. Bu tabla, kitapçıkta «Özgür Şehir» olarak isimlendirilmiştir. Sınır kartı, oyuncuların arasına yerleştirilir. Oyunculara 7 adet kart verilir ve fazlalık olan 7 adet kart da, kart destesi olarak yüzü kapalı şekilde sınır kartının yanına yerleştirilir. Özgür Şehrin solunda olan oyuncu, Özgür Şehir kartını eline ekler. Oyuncular ve Özgür Şehir, 3 altın olarak oyuna başlar.

Oyunun Akışı

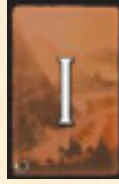
2 kişilik oyun, 3 – 7 kişilik oyun nasıl ilerliyorsa aynı şekilde ilerler. Farklı olan nokta ise, birazdan anlatılacak olan Özgür Şehir ve onun kontrolüdür.

1. Bir kart seçin

Elinde Özgür Şehir kartını bulunduran oyuncu, ortadaki kart destesinden bir kart çeker ve eline ekler. Sonra bu oyuncu önce kendi şehrine, ardından da Özgür Şehre bir kart seçer. Diğer oyuncu ise sadece kendisi için kart seçer. Ardından oyuncular, ellerindeki kartları, sınır kartının kenarına yerleştirirler.

Açıklama :

Özgür Şehir, seçtiği kartı iskartaya çıkararak 3 altına dönüştüremez. Bu işlemi sadece alabileceği başka bir kart yoksa gerçekleştirebilir. Dolayısıyla oyuncular, öncelikli olarak Özgür Şehrin satın alabileceği (yapı inşası veya harika yapımı) kartları seçmelidirler. Özgür Şehre kart seçecek olan oyuncu, öncelikli olarak kendi şehrine kart seçmeli, ardından Özgür Şehre kart seçmelidir.



Sınır Kartı



2. Hamlenizi yapın

Özgür Şehir kartına sahip olan oyuncu öncelikli olarak Özgür Şehrin hamlesini, ardından kendi hamlesini gerçekleştirir. Diğer oyuncu ise normal şekilde hamlesini gerçekleştirir. Özgür Şehir için kurallar :

- Özgür Şehir, komşu şehirlerden normal ticaret kuralları altında alışveriş yapabilir. Eğer bir kaynak iki şehirde de bulunuyorsa, Özgür Şehri kontrol eden oyuncu, bedeli rakip oyuncuda daha ucuz olsa dahi, kaynağın hangi şehirden alınacağına karar verir.
- Eğer Özgür Şehre seçilen kartla, ücretsiz zincir yapılarından birisini yapabiliyorsa, oyuncu, bu kartı inşa etmek zorundadır.

Not : Çağın altıncı turunda, Özgür Şehrin kart destesinde tek kart kalır. Oyuncuların 7. kartlarıyla birlikte bu kart da iskartaya çıkarılır.

3. Elinizdeki desteyi verin ve yeni destenizi alın

Üç şehre de kart oynandıktan sonra, oyuncular, sınırın sağındaki ve solundaki kartları alırlar. Bir sonraki turda, Özgür Şehri yönetme sırası diğer oyuncuya geçer.

Örnek : Ahmet ve Nihan oyuna başladılar. İki oyuncu da eline 7 adet kart aldı ve artan 7 kartı ise sınır kartının sağ tarafına yerleştirdi. Ahmet, Özgür Şehrin solunda olduğu için Özgür Şehir kartını alır. Oyunun ilk turunda Nihan, oynamak üzere elindeki desteden bir kart seçer. Ahmet ise, Özgür Şehrin destesinin en üstündeki kartı alarak eline ekler. Ardından Özgür Şehre ve kendi şehrine bir kart seçer. Oyuncular, kartlarını açarlar ve öncelikli olarak Ahmet, Özgür Şehrin hamlesi gerçekleştirir. Ardından Ahmet ve Nihan kendi hamlelerini yaparlar. Daha sonra Ahmet ve Nihan, kartlarını, sınır kartının iki yanına yerleştirir ve iki oyuncu da karşı taraftaki yeni kartları alır. Son olarak Ahmet, Özgür Şehir kartını Nihan'a verir ve Özgür Şehri yönetme sırası Nihan'a geçer...

Çağın Sonu

Özgür Şehirle çağa başlayan oyuncu her çağda değişir :

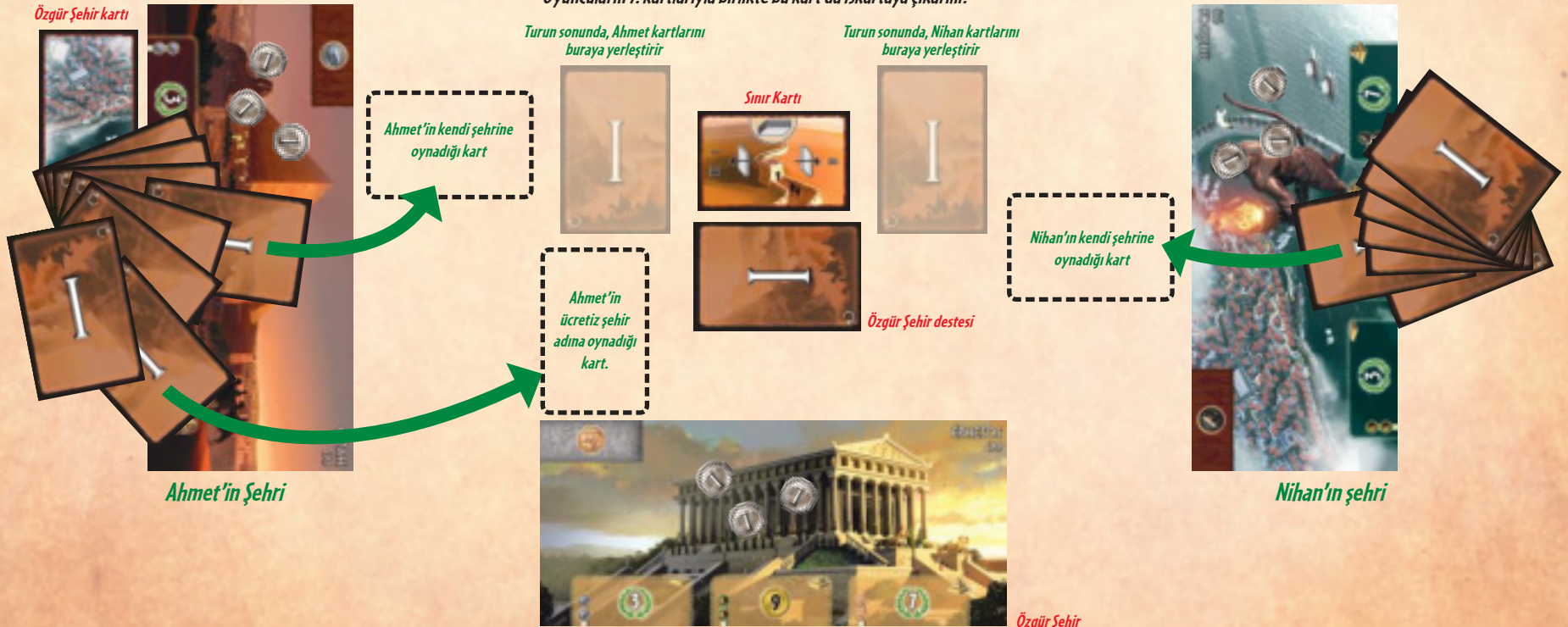
- 1. Çağ: Özgür Şehrin solundaki oyuncu, ilk turda bu karta sahiptir.
- 2. Çağ: Özgür Şehrin sağındaki oyuncu, ilk turda bu karta sahiptir.
- 3. Çağ: Özgür Şehrin solundaki oyuncu, ilk turda bu karta sahiptir.

Askeri çatışmalarla ilgili kurallarda herhangi bir değişiklik yoktur.

Oyunun Sonu

En çok zafer puanına sahip olan oyuncu, oyunu kazanır.

Eşitlik durumunda ise en çok altını olan oyuncu, oyunu kazanır.



Harikaların Açıklamaları

Şehirleri temsil eden Harika tablaları, A ve B olmak üzere iki yüzden oluşur. Böylelikle, daha sonra oynayacağınız oyunlarda farklılık ve derinlik yaratabilirsiniz.

A Yüzü

Harikaların A yüzleri, aşağıdaki prensiplere göre hazırlanmıştır :

- İlk aşama, 3 zafer puanı değerindedir.
- Üçüncü aşama, 7 zafer puanı değerindedir.
- İkinci aşama ise aşağıda anlatılacak olan özel bir yeteneği kazandırır :

Açıklama: Tablalar tarafından üretilen kaynaklar kart olarak değerlendirilmez.

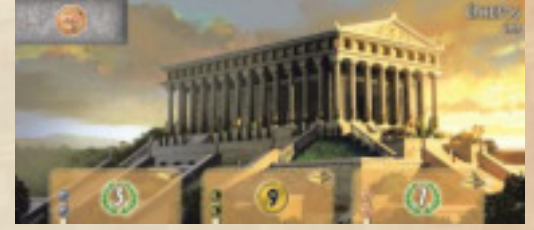
A



The Colossus of Rhodes (Rodos Heykeli)
Savaşlarda gücünüze 2 kalkan daha eklersiniz.



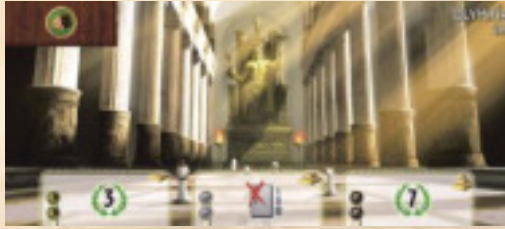
The Lighthouse of Alexandria (Iskenderiye Feneri)
Her turda 4 kaynaktan (taş, kil, odun ve cevher) dilediğiniz bir tanesinin üretimini gerçekleştirebilirsiniz.
Açıklama : Bu kaynak, ticaret yoluyla satılamaz.



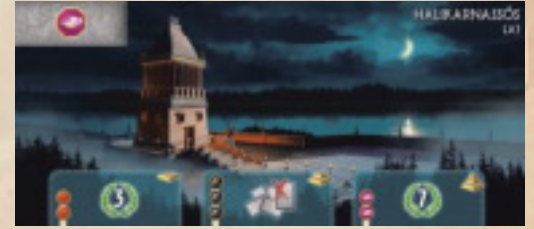
The Temple of Artemis in Ephesus (Efes'in Artemis Tapınağı)
Oyuncu, kasadan 9 altın alır.
Açıklama : Oyuncu, harikanın ikinci aşamasını gerçekleştirir gerçekleştirmez 9 altını alır.



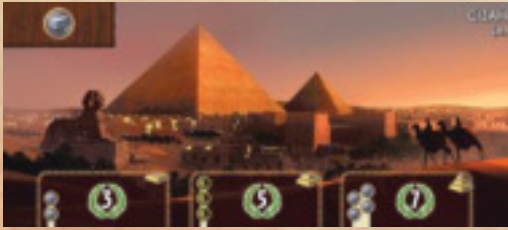
The Hanging Gardens of Babylon (Babil'in Asma Bahçeleri)
Oyunun sonunda dilediğiniz bir bilim sembolünü seçerek, bilim puanlamasında kullanırsınız.
Açıklama : Bu sembolün belirlenmesi, oyunun en sonunda zafer puanları toplanırken, şehrin sahibi tarafından belirlenir.



The Statue of Zeus in Olympia (Olimpos'un Zeus Heykeli)
Oyuncu, her bir çağda tek sefere olmak üzere, bir kartı ücretsiz şekilde inşa edebilir.
Açıklama : Oyuncu, harikanın bu özelliğini kullanıp kullanmadığını belirtmek için, harikanın bu aşamasının yapımında kullanılan kartı, tablanın üzerine yerleştirip, özelliği kullandığında altına geçirebilir.



The Mausoleum of Halicarnassus (Halikarnas Mozolesi)
Oyuncu, iskarta destesine bakar ve dilediği bir kartı seçerek ücretsiz şekilde inşa edebilir.
Açıklama : Bu özellik, turların sonunda, hamle yapma aşamasında kullanılır. Eğer oyuncular o tur içerisinde kart iskartaya çıkarırsa (6. Tur'da olduğu gibi), oyuncu, bu kartlar arasından da kart seçebilir.



The Pyramids of Giza (Gize Piramitleri)
Piramitlerin getirdiği bir ek özellik yoktur. Yalnız ikinci aşaması 5 zafer puanı değerindedir.

B

B YÜZÜ

Harikaların B yüzü, A yüzüne göre biraz daha karmaşık olsa da, iki yüz de dengelidir. Dolayısıyla oyuncular, farklı harikaların A ve B tablalarını aynı oyunda kullanabilir.



The Colossus of Rhodes (Rodos Heykeli)

Heykel iki aşamadan oluşur :

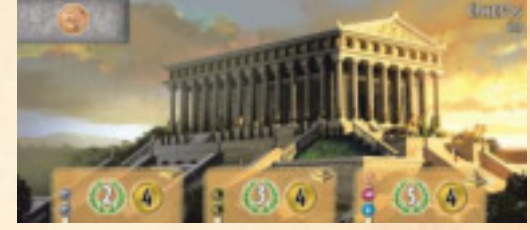
- Birinci aşama; 1 kalkan, 3 altın ve 3 zafer puanı değerindedir.
- İkinci aşama; 1 kalkan, 4 altın ve 4 zafer puanı değerindedir.



The Lighthouse of Alexandria (Iskenderiye Feneri)

- İlk aşamada, her turda 4 kaynaktan (taş, kil, odun ve cevher) dilediğiniz bir tanesinin üretimini gerçekleştirebilirsiniz.
- İkinci aşamada, her turda 3 kaynaktan (cam, kumaş ve papirüs) dilediğiniz bir tanesinin üretimini gerçekleştirebilirsiniz.
- Üçüncü aşama ise 7 zafer puanı değerindedir.

Açıklama : Bu kaynaklar ticaret yoluyla satılamaz.



The Temple of Artemis in Ephesus (Efes'in Artemis Tapınağı)

- İlk aşama, 4 altın ve 2 zafer puanı değerindedir.
- İkinci aşama, 4 altın ve 3 zafer puanı değerindedir.
- Üçüncü aşama, 4 altın ve 5 zafer puanı değerindedir.

Açıklama : Altınlar, ilgili aşama gerçekleştirilir gerçekleştirilmez kasadan alınır.



The Hanging Gardens of Babylon (Babil'in Asma Bahçeleri)

- İlk aşama, 3 zafer puanı değerindedir.
- İkinci aşama size, 6. Tur'da, fazla kartı ıskartaya çıkarmak yerine bedelini ödeyerek alma fırsatını verir. Ya da seçtiğiniz 7. kartı, eğer derseniz ıskartaya çıkararak, 3 altın da alabilirsiniz.
- Üçüncü aşamada, dilediğiniz bir bilim sembolünü seçerek, oyunun sonunda bilim puanlamasında kullanabilirsiniz.

Açıklamalar :

- 6. Tur esnasında oyuncu, iki kartı birden oynayabilir. Eğer ikinci aşamayı henüz inşa etmemişseniz, 6. Tur'da inşa ederek, 7. kartı değerlendirebilirsiniz.
- Sembolün belirlenmesi, oyunun en sonunda, zafer puanları toplanırken şehrin sahibi tarafından belirlenir.



The Statue of Zeus in Olympia (Olimpos'un Zeus Heykeli)

- İlk aşama, komşularınızdan dört kaynaktan (taş, kil, odun ve cevher) birini alırken, 2 altın yerine 1 altın vermenizi sağlar.
- İkinci aşama, 5 zafer puanı değerindedir.
- Üçüncü aşama ise, iki komşunuzdan birisinin inşa etmiş olduğu lonca kartlarından dilediğiniz bir tanesini kopyalamanızı sağlar.

Açıklamalar :

- İlk aşamanın etkisi, Eastern ve Western Trading postlarıyla aynı özelliğe sahiptir. Bunların etkisi toplanamaz ancak bu yapıları yapmanıza da bir engel teşkil etmez...
- Üçüncü aşamada oyuncu, oyunun sonunda, komşularında bulunan dilediği bir lonca'yı inşa etmiş gibi düşünerek puanını hesaplar.
- Lonca'yı kopyalamanın, gerçek lonca sahibi olan oyuncuya herhangi bir etkisi yoktur.



The Mausoleum of Halicarnassus (Halikarnas Mozolesi)

- İlk aşama, 2 zafer puanı değerindedir ve oyuncu, ıskartadaki kartlara bakarak, dilediği bir tanesini ücretsiz şekilde inşa edebilir.
- İkinci aşama, 1 zafer puanı değerindedir ve oyuncu, ıskartadaki kartlara bakarak, dilediği bir tanesini ücretsiz şekilde inşa edebilir.
- Üçüncü aşamada oyuncu, ıskartadaki kartlara bakarak, dilediği bir tanesini ücretsiz şekilde inşa edebilir.

Açıklama : Bu özellik, turların sonunda, hamle yapma aşamasında kullanılır. Eğer bir oyuncu, o tur içerisinde kart ıskartaya çıkarırsa (6. Tur'da olduğu gibi), o oyuncu, bu kartlar arasından da kart seçebilir.



The Pyramids of Giza (Gize Piramitleri)

Piramit, dört aşamada inşa edilir ve toplamda 20 puan kazandırır.

Kart Listesi ve Ücretsiz Zincir

Kartlar

Altar (Altar)	Aqueduct (Acueducto)	Academy (Academia)
Apothecary (Farmacia)	Archery Range (Campo de tiro)	Arena (Arena)
Barracks (Barracones)	Bazaar (Bazar)	Arsenal (Arsenal)
Baths (Baños)	Brickyard (Fábrica de Ladrillos)	Builders Guild (Gremio de Constructores)
Clay Pit (Explotación de Arcilla)	Caravansery (Caravasar)	Chamber of Commerce (Cámara de comercio)
Clay Pool (Yacimiento de Arcilla)	Courthouse (Palacio de Justicia)	Circus (Circo)
East Trading Post	Dispensary (Enfermería)	Craftsmans Guild (Gremio de Artesanos)
(Casa de Comercio Oriental)	Forum (Foro)	Fortifications (Fortificaciones)
Excavation (Excavación)	Foundry (Fundición)	Gardens (Jardines)
Forest Cave (Cueva en el bosque)	Glassworks (Cristalería)	Haven (Puerto)
Glassworks (Cristalería)	Laboratory (Laboratorio)	Lighthouse (Faro)
Guard Tower (Torre de Guardia)	Library (Biblioteca)	Lodge (Logia)
Loom (Telar)	Loom (Telar)	Magistrates Guild (Gremio de Magistrados)
Lumber Yard (Almacén de Madera)	Press (Prensa)	Observatory (Observatorio)
Marketplace (Mercado)	Quarry (Cantera)	Palace (Palacio)
Mine (Mina)	Sawmill (Aserradero)	Pantheon (Panteón)
Ore Vein (Veta de Oro)	School (Escuela)	Philosophers Guild (Gremio de Filósofos)
Pawnshop (Casa de empeños)	Stables (Establos)	Scientists Guild (Gremio de Científicos)
Press (Prensa)	Statue (Estatua)	Senate (Senado)
Scriptorium (Scriptorium)	Temple (Templo)	Shipowners Guild (Gremio de Armadores)
Stockade (Empalizada)	Training Ground	Siege Workshop (Armería)
Stone Pit (Almacén de Piedra)	(Campo de Entrenamiento)	Spies Guild (Gremio de Espías)
Tavern (Taberna)	Vineyard (Viñedo)	Strategists Guild (Gremio de Estrategas)
Theater (Teatro)	Walls (Muralla)	Study (Estudio)
Timber Yard (Explotación Forestal)		Town Hall (Ayuntamiento)
Tree Farm (Granja Forestal)		Traders Guild (Gremio de Mercaderes)
West Trading Post		University (Universidad)
(Casa de Comercio Occidental)		Workers Guild (Gremio de Trabajadores)
Workshop (Taller)		

Hakkında

TASARIM: Antoine Bauza

GELİŞTİRME: Cédric Caumont & Thomas Provoost

ÇİZİM: Miguel Coimbra

DÜZENLEME: Alexis-Halicarnassius 70- Vanmeerbeeck

Bu oyun Vincent Moir'in anısına adanmıştır.

Bu oyun yayınlanmadan önce aramızdan ayrılan, defalarca kez oyunu test ederek, oyunun üzerine katan dostumuz.

TEST OYUNCULARI: Mikael Bach, François Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Fiquet, Jenny Godard, Maia Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, the members of the «Jeux en Société» club of Grenoble, the members of the Dragons Nocturnes playnight meetings, the Belgo-Ludiques 2010 players, the participants of the «Ofs» of the Cannes FJ, the players from the Gathering of Friends 2010, the players from the ludopatique meetups, the play-sitors of the Toulouse festival.

2 kişilik oyun fikrinin yaratıcısı Bruno Cathala'ya teşekkürler.

Ayrıca teşekkürler: Geoff-Imma break your face- Picard, Alexis-bocce- Desplats, Philippe Mouret, John -I cut prototypes- Berny, A la guerre who'll recognize himself as well as his Cyborg, the members of the Liège Objectifs-Jeux Club, 20.100, The organizers of the Feu.F.L.A.N, Stefan Glaubitz.

Troy Games Oyuncak İç Ve Dış Tic. Ltd. Şti.

Nimet Ekişioğlu Sk. No:7 D-4 34738 Kadıköy - İstanbul
info@neotroygames.com • www.neotroygames.com

7 WONDERS is a game of REPOS PRODUCTION.
22, Rue des Comédiens • 1000 Bruxelles • Belgique
+32 47195 4132 • www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS RESERVED.
This material may only be used for private entertainment.



ÇAĞ I

LUMBER YARD
3+ 4+



STONE PIT
3+ 5+



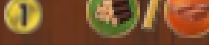
CLAY POOL
3+ 5+



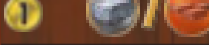
ORE VEIN
3+ 4+



TREE FARM
6+



EXCAVATION
4+



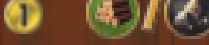
CLAY PIT
3+



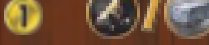
TIMBER YARD
3+



FOREST CAVE
5+



MINE
6+



ÇAĞ II

SAWMILL
3+ 4+



QUARRY
3+ 4+



BRICKYARD
3+ 4+



FOUNDRY
3+ 4+



ÇAĞ III

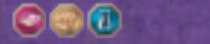
WORKERS GUILD



CRAFTSMENS GUILD



TRADERS GUILD



PHILOSOPHERS GUILD



SPIES GUILD



STRATEGISTS GUILD



SHIPOWNERS GUILD



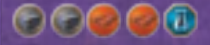
SCIENTISTS GUILD



MAGISTRATES GUILD



BUILDERS GUILD



LOOM
3+ 6+



GLASSWORKS
3+ 6+



PRESS
3+ 6+



LOOM
3+ 5+



GLASSWORKS
3+ 5+



PRESS
3+ 5+



Kartın ismi: PALACE
Kartın oyuncu adetine göre sıklığı: 3+ 7+
Yapım maliyeti: 8

ÇAĞ I

ÇAĞ II

ÇAĞ III

ÇAĞ I

ÇAĞ II

ÇAĞ III

PAWN SHOP
4+ 7+

3

BATHS
3+ 7+

3

AQUEDUCT
3+ 7+

5

ALTAR
3+ 5+

2

TEMPLE
3+ 6+

3

PANTHEON
3+ 6+

7

THEATER
3+ 6+

2

STATUE
3+ 7+

4

GARDENS
3+ 4+

5

TOWN HALL
3+ 5+ 6+

6

PALACE
3+ 7+

8

TAVERN
4+ 5+ 7+

5

EAST TRADING POST
3+ 7+

1

WEST TRADING POST
3+ 7+

1

MARKETPLACE
3+ 6+

1

CARAVANSERY
3+ 5+ 6+

LIGHTHOUSE
3+ 6+

1-1

VINEYARD
3+ 6+

1

BAZAR
4+ 7+

2

CHAMBER OF COMMERCE
4+ 6+

2-2

STOCKADE
3+ 7+

BARRACKS
3+ 5+

GUARD TOWER
3+ 4+

WALLS
3+ 7+

FORTIFICATIONS
3+ 7+

TRAINING GROUND
4+ 6+ 7+

CIRCUS
4+ 5+ 6+

ARSENAL
3+ 4+ 7+

APOTHECARY
3+ 5+

STABLES
3+ 5+

DISPENSARY
3+ 4+

ARENA
3+ 5+ 7+

LODGE
3+ 6+

WORKSHOP
3+ 7+

ARCHERY RANGE
3+ 6+

LABORATORY
3+ 5+

SIEGE WORKSHOP
3+ 5+

OBSERVATORY
3+ 7+

SCRIPTORIUM
3+ 4+

COURTHOUSE
3+ 5+

LIBRARY
3+ 6+

SENATE
3+ 5+

UNIVERSITY
3+ 4+

SCHOOL
3+ 7+

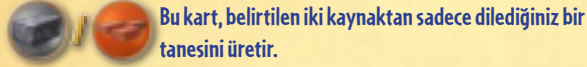
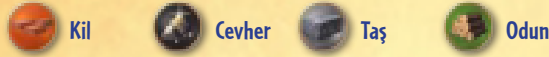
ACADEMY
3+ 7+

STUDY
3+ 5+

Sembollerin Açıklamaları

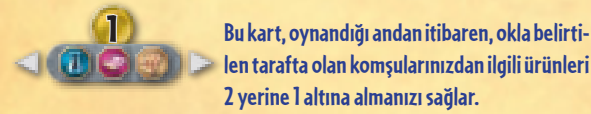
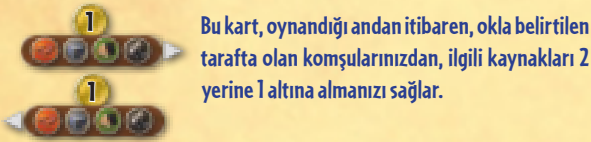
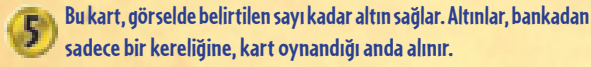
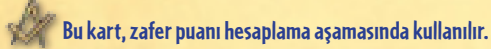
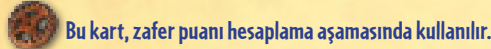
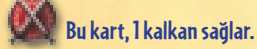
1. Çağ Kartları

Kartlar, aşağıdaki sembollerde belirtilen kaynakları üretirler.



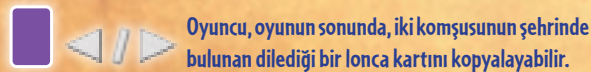
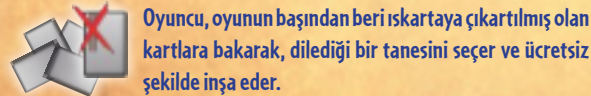
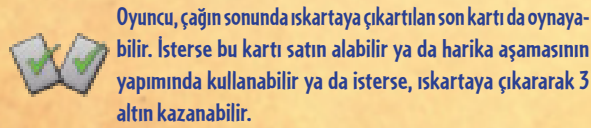
Açıklama : Oyuncular, iki kaynaktan sadece bir tanesini kullanabilir. Aynı tur içerisinde ikisini de kullanmaları mümkün değildir. Komşu şehirler de aynı şekilde, dilediği kaynaktan sadece bir tanesini seçebilir.

Kartlar, aşağıdaki sembollerle belirtilen ürünleri üretirler.

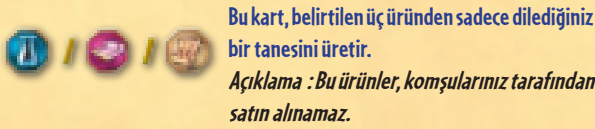
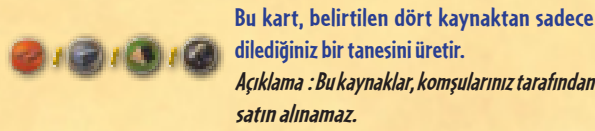
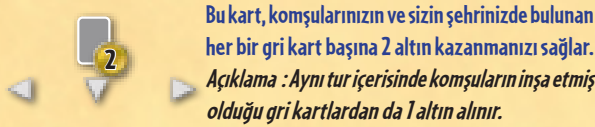
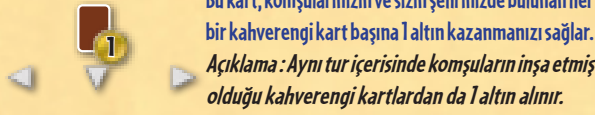
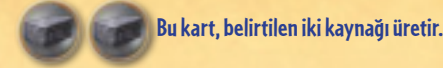


Eastern Trading Post, Western Trading Post ve Marketplace hakkında açıklama: Oklar, hangi komşunuzdan yapacağınızı alışverişte indirimden faydalanacağınızı belirtir.

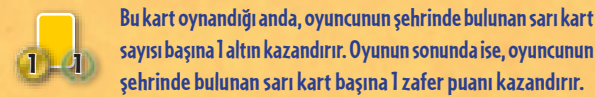
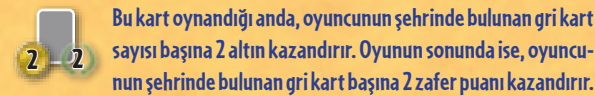
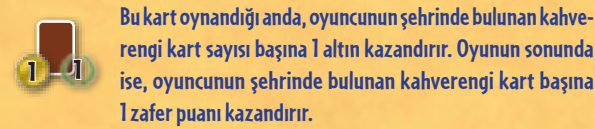
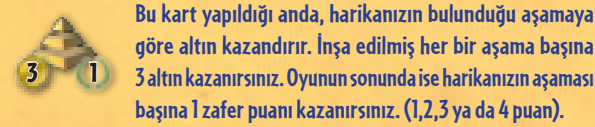
Tablalar



2. Çağ Kartları



3. Çağ Kartları



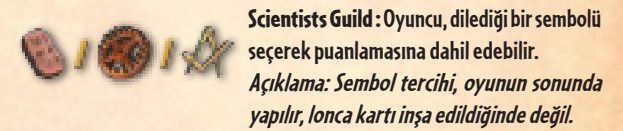
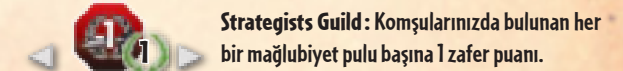
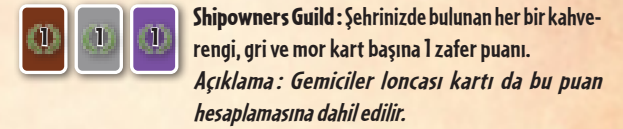
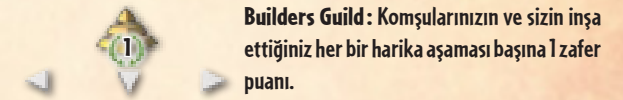
Açıklama: Arena, Port, Chamber of Commerce ve Lighthouse kartlarında altınlar sadece yapı yapıldığı anda toplanabilir. Zafer puanları ise oyunun sonunda değerlendirilir.

Loncalar

Çoğu lonca, komşularınızda bulunan kartlara bağlı olarak puan kazandırır. **Not :** İki tarafa bakan oklar, komşularınızı temsil eder ve sizin yaptığınız yapıları kapsamaz.



Diğer loncalar ise aşağıda belirtilen şekillerde puan kazandırır.



Açıklama: Tablanızın ürettiği kaynaklar, kart olarak (Vineyard, Bazar, Lonca vb.) değerlendirilmez.

ÖZET KURALLAR

7 WONDERS

BAŞLANGIÇ sf.3

- Her bir oyuncu, bir harika tablası ve 3 değerinde altın alır.
- Oyuncu sayısına göre oyunda kullanılmayacak olan kartlar, kutuya geri yerleştirilir.
- Ayrıca, 3. Çağ destesi için ilgili adetteki loncalar (mor kartlar), desteye karıştırılır..

3 Oyuncu: 5 Lonca 4 Oyuncu: 6 Lonca 5 Oyuncu: 7 Lonca
6 Oyuncu: 8 Lonca 7 Oyuncu: 9 Lonca

OYUNUN AKIŞI sf.5

Oyun 1. Çağ'la başlar, 2. Çağ ile devam eder ve 3. Çağ'la birlikte de sonlanır. 3. Çağ'ın sonunda en yüksek zafer puanına ulaşan oyuncu, oyunu kazanır.

Bir Çağın Akışı

Her bir çağın başlangıcında bütün oyunculara, ilgili çağa ait 7 kart, rastgele bir şekilde verilir.

Her çağda 6 tur vardır ve oyuncular, her bir turda kartlarını aynı anda oynarlar.

1. Kart Seçim

Bütün oyuncular, diğer oyunculara göstermeden ellerindeki kartlara bakarlar ve bir kart seçerek, yüzü kapalı şekilde önlerine yerleştirirler.

Herkes kartını seçtikten sonra oyuncular, hamlelerini gerçekleştirirler.

2. Hamle

Seçtiğiniz kartla yapabileceğiniz üç hamle vardır:

- **Kartta bulunan yapıyı inşa edin (aynı isimli yapıyı şehrinize iki defa inşa edemezsiniz):** Kartı, yüzü açık olacak şekilde oyun alanına yerleştirin.
- **Harikanızın aşamasını inşa edin (soldan sağa doğru):** Kartı, harikanın ilgili aşamasının altına, yüzü kapalı şekilde yerleştirin.
- **Kasadan 3 altın alın:** Kartı, yüzü kapalı şekilde ıskartaya çıkarın.

3. Elinizdeki desteyi verin ve yeni destenizi alın

Bütün oyuncular, ellerindeki kartı yanındaki oyuncuya verir. Kartların akış yönü, her çağda şu şekilde gerçekleşmelidir.

1. Çağ'da saat yönünde, 2. Çağ'da saat yönünün tersine, 3. Çağ'da saat yönünde.

Her çağın 6. Tur'unda artan yedinci kart, yüzü kapalı şekilde ıskartaya çıkarılır.

7 WONDERS'DA YAPI İNŞASI sf.4

Yapılar

- **Altın maliyeti:** İlgili ücret kasaya ödenir.
- **Ücretsiz yapı:** İlgili yapı, ücretsiz şekilde inşa edilir.
- **Kaynak maliyeti:** Belirtilen kaynakları üretmeniz ya da komşularınızdan satın almanız gerekir.
- **Ücretsiz Yapı Zinciri:** Eğer oyuncu, gerekli kaynakların belirtildiği alanda yer alan yapıyı daha önceden inşa etmişse, bu karttaki yapıyı ücretsiz şekilde inşa edebilir.

Harika

- **Kaynak Maliyeti:** Belirtilen kaynakları üretmeniz ya da komşularınızdan satın almanız gerekir.

Üretim

- Bir şehir; harika tablasından, kahverengi kartlardan, gri kartlardan ve bazı **sarı kartlardan** kaynak üretebilir.
- Bir yapıyı veya harikayı, altın ödemedi inşa edebilmek için; oyuncunun yönettiği şehrin, gerekli kaynakları ürettiyor olması gerekir.
- Kaynaklarınız yapım sırasında tükenmezler. Her turda tekrardan üretilirler. Bir şehrin üretimi hiçbir zaman azalmaz.

Ticaret

- Oyuncular sadece iki yanlarındaki(sağ ve sol) komşu şehirlerle ticaret yapabilirler.
- Bir kaynağı satın almak için, ilgili oyuncuya 2 altın ödemeniz gerekir. Kaynağı satın alınmak istenen oyuncu, ticaret talebini reddedemez.
- Bir kaynağın satılması, kaynağın sahibi olan oyuncunun, o kaynağı kullanmasını engellemez.

KARTLARIN YAPISI sf.3



ÇAĞIN SONU sf.5

Çağlar, 6. Tur'un tamamlanmasıyla birlikte sona erer. Ardından herkes, askeri çatışmalarını gerçekleştirir. Bütün oyuncular, kendi şehirlerindeki askeri yapılarda (**kırmızı kartlar**) bulunan kalkan sembolleri toplamını, iki yanındaki(sağ ve sol) oyuncuyla kıyaslar:

- Eğer komşunuzdan daha yüksek askeri güce sahipseniz, ilgili çağa ait zafer pulunu alın. (1. Çağ: +1, 2. Çağ: +3, 3. Çağ: +5)
- Eğer komşunuzdan daha düşük askeri güce sahipseniz, mağlubiyet pulunu (-1) alın.
- Eğer komşunuzla askeri gücünüz eşitse, herhangi bir pul almazsınız.

Sonuç olarak bütün oyuncular, komşu şehirlerle giriştiği askeri güç kıyaslaması sonrası zafer ya da mağlubiyet pulları alırlar ve harika tablasına yerleştirirler.

OYUNUN SONU VE PUANLAMA sf.6

3. Çağ'ın tamamlanması ve askeri çatışmaların da gerçekleşmesi ile birlikte, oyun sona erer ve zafer puanları hesaplanır:

1. **Askeri Çatışmalar:** Çatışma pullarından gelen puanlar.
2. **Altınlar:** 3 altın başına 1 zafer puanı.
3. **Harikalar:** Harikanın inşa aşamalarında belirtilen zafer puanları.
4. **Sivil yapılar:** Kartlar üzerinde belirtilen zafer puanları.
5. **Ticari yapılar:** Kartlar üzerinde belirtilen zafer puanları.
6. **Loncalar:** Kartlar üzerinde belirtilen zafer puanları.
7. **Bilim Yapıları**

