

ANTOINE BAUZA™
7 WONDERS
LEADERS

«Політика — це мистецтво правити вільними людьми» (Аристотель).

ВМІСТ

- 2 планшети Чудес (Рим і Абу-Сімбел)
- 55 карт лідерів, розділених на 3 колоди:
 - стандартна (34 карти)
 - експертна ♣ (15 карт)
 - міста ♠ (6 бонусних карт)
- 18 монет номіналом 6
- 1 блокнот підрахунку балів
- 3 аркуші з описом нових ефектів
- правила гри



ОГЛЯД ГРИ

Це доповнення до гри «7 Чудес» дозволяє вам поставити великих історичних особистостей — **лідерів** — на чолі вашої цивілізації.

Вони представлені 55 новими картами, кожна з яких по-своєму впливатиме на розвиток вашого Міста.

Це доповнення трохи змінює базові правила гри «7 Чудес», але умови перемоги залишаються тими ж.

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

ПЛАНШЕТИ ЧУДЕС

Рим і **Абу-Сімбел** використовуються лише під час гри із цим доповненням.

КАРТИ ЛІДЕРІВ

Кожна карта представляє унікального **лідера**. Вони відрізняються від карт Epoch і мають новий дизайн сорочки. Їхня вартість завжди оплачується монетами.

***Примітка:** 6 бонусних карт міст можна використовувати тільки у грі з доповненнями «Лідери» та «Міста» одночасно.*

МОНЕТИ

До резерву додаються нові монети номіналом 6.

***Примітка:** у цих правилах позначення «x монет» означає загальну вартість ваших монет. Наприклад, запис «Візьміть x монет» означає, що ви отримуєте монети на загальну суму x.*

БЛОКНОТ ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Цей блокнот допомагає підраховувати переможні бали, здобуті завдяки доповненням «Лідери», «Міста» та «Армада».

АРКУШІ З ОПИСОМ НОВИХ ЕФЕКТІВ

Ці аркуші містять детальне пояснення всіх нових символів у грі.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Підготування до гри відбувається згідно зі стандартними правилами «7 Чудес», за винятком того, що на початку гри кожен гравець отримує **6 монет** (замість 3, як у базовій грі).

ПЕРЕБІГ ГРИ

Ви граєте за стандартними правилами «7 Чудес», але до них додаються дві нові фази:

- А. Фаза вибору (на початку гри)
- Б. Фаза найму (на початку кожної Епохи)

А. ФАЗА ВИБОРУ

Кожному гравцеві випадковим чином долілиць роздають **4 карти лідерів**. Решту карт відкладають у **коробку**.

***Примітка:** під час перших партій із цим доповненням рекомендується використовувати тільки стандартних лідерів. Коли ви звикнете до гри, можна змішувати експертні карти з іншими лідерами.*

- Гравці одночасно (і таємно) вибирають **по 1 карті лідера** з руки і кожен кладе її долілиць перед собою.
- Коли всі гравці зробили вибір, вони передають позostalі карти долілиць **сусіду праворуч**.
- Повторіть ці дії, доки у вас не залишиться лише одна карта від сусіда.

Наприкінці цієї фази кожен гравець матиме в руках **4 лідерів**.

Після цього починається Епоха I.



Б. ФАЗА НАЙМУ

На початку кожної Епохи під час цієї фази всі гравці одночасно вибирають одного зі своїх **лідерів** і кладуть його доллиць перед собою.

Кarti **лідерів** можна використовувати трьома способами:

- А. Найняти лідера**
- Б. Побудувати Етап Чуда**
- В. Продати лідера**

А. Найняти лідера

Щоб найняти **лідера**, відкрийте карту та заплатіть її вартість у монетах (які повертаються в резерв). Розміщеного **лідера** кладуть горлиць поруч із вашим полем Чуда. Відтепер ви отримуєте переваги від його ефекту.



Вартість деяких **лідерів** залежить від **поточної Епохи**.

В Епоху I ви сплачуєте 1 монету, в Епоху II — 2 монети, в Епоху III — 3 монети.

***Примітка:** для зручності рекомендується класти Ганнібала та Цезаря поруч із вашими червоними картами (військові будівлі), а Евкліда, Птолемея та Піфагора — поруч із зеленими картами (наукові будівлі) із відповідними символами.*

Б. Спорудити Етап Чуда

Ви можете використати карту **лідера** для спорудження Етапу вашого Чуда, дотримуючись звичайних правил «7 Чудес».

В. Продати лідера

Ви можете продати **лідера**, щоб отримати **3 монети** з резерву та додати їх до своєї скарбниці, дотримуючись звичайних правил «7 Чудес».

Коли фаза найму завершується, Епоха починається за звичайними правилами «7 Чудес».

Решту лідерів тримайте доллиць перед собою — вони знадобляться вам у наступних фазах найму.

НАЙМ ЛІДЕРА В ЕПОХУ III

На початку Епохи III у кожного гравця буде 2 карти **лідерів**.

Оберіть 1 лідера, якого ви розіграєте звичайним способом, а **другого** покладіть назад у коробку.

***Примітка:** якщо ви граєте з нічною стороною Чуда Рим, тримайте перед собою всіх ваших лідерів, навіть невикористаного лідера з Епохи III.*



ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра завершується після вирішення військових Конфліктів Епохи III. Перейдіть до підрахунку переможних балів згідно зі стандартними правилами базової гри.

На цьому рядку зазначте загальну кількість переможних балів, отриманих від ваших **лідерів**.

Розширення «Міста»

Розширення «Армада»

Загальний рахунок для командної гри («Міста» та/або «Армада»)

Σ				

ПОЯСНЕННЯ ЩОДО ЗЕЛЕНИХ КАРТ

У цьому розширенні можливо мати більше **однакових наукових символів**, ніж у базовій грі.

Перевірте, скільки у вас однакових символів кожного типу, та скористайтеся таблицею нижче для підрахунку переможних балів:

Кількість однакових символів	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Переможні бали	1	4	9	16	25	36	49	64	81



CREDITS

Designer: **Antoine Bauza** • Illustrators: **Miguel Coimbra, Etienne Hebinge & Dimitri Chappuis**
 Development and publication: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombremos"
 and the **Repos Production team**. Complete credits online: www.7wonders.net/credits



© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.
 Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
 +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

The contents of this game can only be used for purposes of strictly personal and private entertainment.

