

АНТУАН БОЗА TM

7 ЧУДЕС МІСТА

«Це місто таке, бо люди в ньому такі» (Платон).



ВМІСТ

- 2 картки Чудес (Візантія та Петра)
- 42 карти Міст (по 14 на Епоху)
- 4 жетони Дипломатії
- 26 жетонів Боргів: 22 номіналом 1 і 4 номіналом 5
- 6 монет номіналом 6
- 1 блокнот для підрахунку балів
- 3 пам'ятки з описом нових ефектів
- Правила гри

ОГЛЯД ГРИ

Борги, злочинність, дипломатія... Цим доповненням «7 Чудес» відкриють вам нові аспекти життя великих міст Античності. 42 нові карти Епох і 2 нових Чуда представлять вам раніше небачені ефекти.

Доповнення «Міста» додає нові правила в базову гру «7 Чудес», але умови перемоги лишаються незмінними.

Це доповнення також пропонує варіант гри в командах (для 4 або 6 гравців).

КОМПОНЕНТИ ГРИ

КАРТКИ ЧУДЕС



Візантія та Петра можуть використовуватися лише при грі з цим доповненням.

КАРТИ МІСТ

Чорні карти – це нова категорія будівель. Вони додаються до карт Епох основної гри.

Примітки:

- Щоб вам простіше було відділити карти Епох доповнення «Міста», всі вони мають цей символ ↙ у нижньому лівому куті.
- Для людей, що погано розрізняють кольори, чорні карти мають цей символ ○.



Символ для людей з колірною сліпотою

Символ доповнення «Міста»

ЖЕТОНИ БОРГУ

Ці жетони представляють Борги, накопичені гравцями протягом гри. Вони мають від'ємну вартість (-1 та -5).



ЖЕТОНИ ДИПЛОМАТІЇ

Ці жетони представляють новий ефект – Дипломатію.



МОНЕТИ

Нові монети номіналом 6 додаються до резерву.



Примітка: якщо у тексті написано «Х монет», то «Х» означає саме загальну вартість, а не кількість монет. Тобто, «Візьміть Х монет» означає, що треба взяти монети загальною вартістю Х.

БЛОКНОТ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Використовуйте цей блокнот для підрахунку переможних балів, отриманих під час гри з доповненнями «Міста», «Лідери» та «Армада».

ПАМ'ЯТКИ З ОПИСОМ НОВИХ ЕФЕКТІВ

Ці пам'ятки надають повне пояснення всіх символів у грі.

ПІДГОТОВКА

Підготовка відбувається за звичайними правилами «7 Чудес», з такими додатковими кроками:

- Підготуйте **карти Епох**:
 1. Розділіть **чорні** карти на три колоди (Епоха I, Епоха II і Епоха III), потім перетасуйте кожну колоду.
 2. Для кожної Епохи наосліп візьміть стільки **чорних** карт, **скільки гравців у грі**. Покладіть решту карт **назад у коробку**, для цієї гри вони не знадобляться.
 3. Перетасуйте **фіолетові** карти з основної гри, потім візьміть їх у кількості, рівній **кількості гравців + 2**.
 4. Додайте вибрані **чорні** й **фіолетові** карти до відповідних колод Епох основної гри, після чого перетасуйте колоду карт кожної Епохи.
- Покладіть жетони **Боргів** та **Дипломатії** в центр столу.



ХІД ГРИ


Гра відбувається за звичайними правилами «7 Чудес», за винятком трьох нових правил:

- А. Додатковий хід
- Б. Втрата монет і Борги
- В. Дипломатія

А. ДОДАТКОВИЙ ХІД

На початку кожної Епохи гравець отримує **8 карт** (а не 7, як у базовій грі). Отже, в кожній Епосі він гратиме додатковий хід.

Б. ВТРАТА МОНЕТ І БОРГИ

Деякі **чорні** карти спричиняють втрату монет  для всіх інших гравців. Гравці завжди втрачають ці монети **наприкінці ходу**, після того як усі зіграли карти й оплатили будівництво.

Щоразу, коли ви повинні втратити монети  (повернувши їх назад до резерву), за кожну не втрачену монету **ви маєте взяти 1 жетон Боргу номіналом -1**. Ви можете обрати отримання Боргу, навіть якщо маєте достатньо монет у вашому скарбі. Ви можете розіграти втрату, одночасно втративши монети й отримавши Борги.

Важливо:

- *Ви не можете сплатити отримані Борги.*
- *Втрата монет завжди відбувається **після** отримання монет.*

Наприкінці гри ви втратите стільки переможних балів, скільки вказано на всіх ваших жетонах Боргів.

В. ДИПЛОМАТІЯ

Деякі **чорні** карти, як і Чудо Візантія, дають жетони Дипломатії.

Із цим жетоном під час вирішення Конфліктів **ви не берете участь у конфліктах**. Ви не берете жетонів Конфлікту (ані Поразки, ані Перемоги). Через це ваші сусіди вважаються сусідами один для одного та розігрують конфлікт за звичайними правилами «7 Чудес».

Ви **зобов'язані** використати жетон Дипломатії під час вирішення Конфліктів у тому раунді, в якому отримали його – навіть якщо ваша військова міць вища за міць сусідів. Скиньте жетон Дипломатії після використання.

***Роз'яснення:** ви можете накопичити декілька жетонів Дипломатії, але ви повинні скинути 1 жетон Дипломатії наприкінці кожного вирішення Конфліктів.*

Якщо у вирішенні Конфліктів беруть участь тільки 2 гравці, вони конфліктують один з одним лише один раз та беруть тільки по одному жетону Конфлікту кожен.

Наприклад: наприкінці Епохи II ваша військова міць дорівнює 2. Міць сусіда ліворуч – 5, а сусіда праворуч – 4. Ви маєте 1 жетон Дипломатії, тож ви не берете участі у жодному з Конфліктів і не отримуєте жетонів. Ваші сусіди ліворуч та праворуч порівнюють їхню військово міць та отримують відповідні жетони.



ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра закінчується після завершення Епохи III та вирішення Конфліктів. Підрахуйте переможні бали за правилами основної гри.

Примітка: для спрощення рахуйте ваші Борги в рядку «Монети» блокнота.

У цей рядок запишіть суму переможних балів з ваших чорних карт.

Доповнення «Лідери»

Доповнення «Армада»

Підсумок для командної гри

Голова										
Лідери										
Армада										
Монети										
Σ										

РОЗ'ЯСНЕННЯ ЩОДО ЗЕЛЕНИХ КАРТ

У цьому доповненні ви можете отримати більше однакових наукових символів, ніж у базовій грі.

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

* Ви отримуєте суму переможних балів, що дорівнює кількості однакових наукових символів, помноженій саму на себе (тобто 10 однакових наукових символів дають $10 \times 10 = 100$ переможних балів).

ПРАВИЛА КОМАНДНОЇ ГРИ

При грі вчотирьох або вшістьох ви можете зіграти в «7 Чудес» у командах. Розділіться на команди по двоє та сядьте **поруч із партнерами**.

Гра відбувається за звичайними правилами «Міст» з такими змінами.

ОГЛЯД ЕПОХИ

Під час гри ви можете вільно спілкуватися з партнером і показувати йому свої карти в руці (включно з картами Лідерів, якщо використовуєте таке доповнення).

ОБМЕЖЕННЯ ДЛЯ КОЖНОЇ КОМАНДИ:

- Ви повинні завжди використовувати власні ресурси перед тим, як купувати у сусідів.
- Під час будівництва ви завжди повинні використовувати ланцюжки, якщо маєте відповідний символ.
- Ви не можете позичати один одному монети.
- Ви не можете обмінюватися один з одним картами.
- Коли ви споруджуєте будівлю, яка призводить до втрати монет, ваш партнер також їх втрачає.

ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ

У командній грі **ви не вступаєте в конфлікт з вашим партнером**. Порівняйте вашу військову міць із **сусідом-суперником** і подвійте винагороду в **жетонах Конфлікту**:

- Якщо ваша військова міць **однакова**, ніхто з вас **не отримує жетонів**.
- Якщо ваша військова міць **менша**, візьміть **2 жетони Поразки**.
- Якщо ваша військова міць **більша**, візьміть **2 жетони Перемоги** поточної Епохи.

***Наприклад:** наприкінці Епохи II ваша військова міць дорівнює 2, а військова міць вашого сусіда-суперника – 5. Ви отримуєте 2 жетони Поразки, а ваш суперник – 2 жетони Перемоги Епохи II.*



ДИПЛОМАТІЯ

Під час вирішення Конфліктів, якщо ви маєте жетон Дипломатії, ви повинні використати його ефект виключно для себе, окремо від команди, після чого скинути його.

У такому разі ви все одно порівнюєте вашу військову міць із **сусідом-суперником**, але кожен з вас отримує **лише 1 жетон Перемоги чи Поразки** (замість 2).

Якщо і ви, і ваш суперник використали жетони Дипломатії, жоден з вас **не отримує жетонів**.

***Наприклад:** наприкінці Епохи II ваша військова міць дорівнює 2, а військова міць вашого сусіда-суперника – 5. Ви маєте 1 жетон Дипломатії; ви все ще вступаєте в Конфлікт, але ви і ваш суперник отримуєте 1 жетон Поразки та 1 жетон Перемоги відповідно (замість по 2 кожному).*



ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра закінчується після завершення Епохи III та вирішення Конфліктів. Порахуйте переможні бали за правилами основної гри.

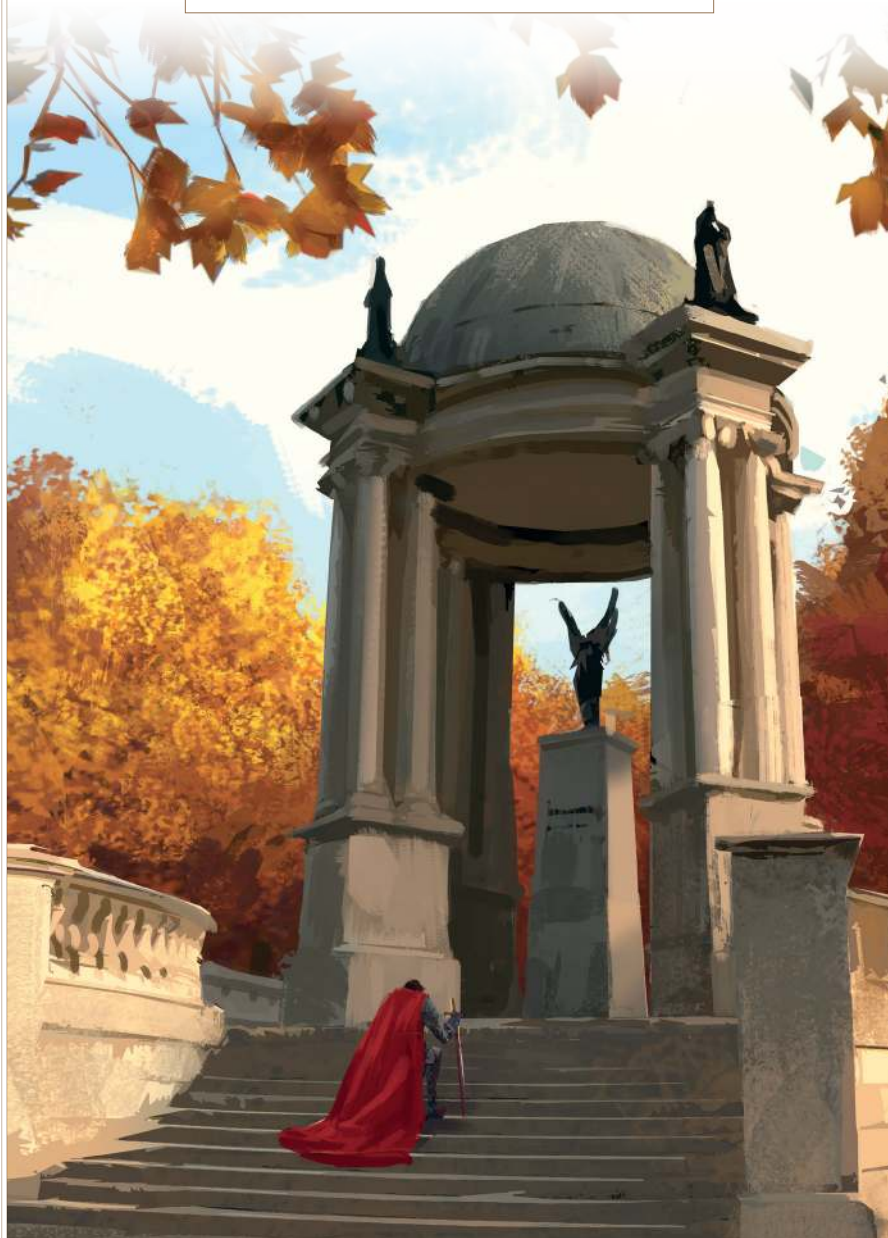
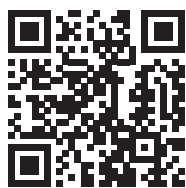
Додайте ваш результат до результату партнера. **Команда з найбільшим сумарним результатом виграє.** У разі нічиєї перемагає команда з найбільшим сумарним скарбом. Якщо і тут нічия, команди ділять перемогу.

Виникли запитання щодо правил?

Зазирніть у FAQ за посиланням

www.7wonders.net/faq

або відскануйте цей код:



ТВОРЦІ ГРИ

Автор: **Антуан Боза** • Ілюстратори: **Мігель Куамбра** та **Етьєн Гебін'єр**

Розробка і видання: **Седрік Комон** і **Томас Провост** aka «Les Belges à Sombremos»,

а також команда **Repos Production**. Повний перелік розробників онлайн: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2012. УСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНІ.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Вміст цієї гри може бути використаний лише для особистих або приватних розваг.



REPOS
PRODUCTION