

7 WONDERS™ DUEL

ПРАВИЛА

Antoine Bauza & Bruno Cathala

«Початок не передвіщує кінець»
Геродот

Ласкаво просимо в «7 Чудес: Дуель»!
«7 Чудес: Дуель» – це гра для 2 гравців в світі настільного бестселера «7 Чудес».
Вона використовує деякі основні механіки свого старшого брата, але також
пропонує новий підхід, спеціально адаптований для дуельного режиму.



ВМІСТ

- 1 Ігрове поле
- 23 карти I Епохи
- 23 карти II Епохи
- 20 карт III Епохи
- 7 карт Гільдій
- 12 карт Чудес
- 4 Військові токени
- 10 токенів Прогресу
- 1 Маркер Конфлікту
- 31 монета (14 номіналом 1, 10 номіналом 3 і 7 номіналом 6)
- 1 блокнот для підрахунку переможних балів
- 1 книга правил
- 1 пам'ятка

ОГЛЯД ТА МЕТА ГРИ

В грі «7 Чудес: Дуель» кожен гравець виступає в ролі лідера цивілізації, який споруджуватиме Будівлі та Чудеса світу. Будівлі й Чудеса, побудовані гравцем, називаються його "містом".

Партія триває протягом трьох Епох. У кожній використовується одна з трьох колод карт (спочатку карти I Епохи, потім II Епохи і, нарешті, III Епохи). Кожна карта Епохи являє собою Будівлю.

Епохи розігруються схожим чином. Протягом кожної Епохи обидва учасники мають можливість зіграти приблизно по 10 карт, щоб заробити монети, посилити свої армії, зробити наукові відкриття і розвинути свої міста.

Здобути перемогу можна трьома способами: військовою перевагою, науковою перевагою і громадянською перемогою.

Військова і наукова перемоги можуть статися в будь-яку мить партії, яка в такому разі відразу завершується. Якщо ж до кінця третьої Епохи ніхто не виграв, гравці підсумовують свої переможні бали, і перемагає той, хто набрав більше.



ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

Карта Чуда

Кожна велика карта являє собою Чудо з античної епохи. Кожне Чудо має назву, вартість будівництва та ефект, який можна отримати, збудувавши його.



Військові токени

Військові токени відображають користь, яку ви можете отримати, збільшивши військову перевагу над своїм суперником.



Токени Прогресу

Токени Прогресу відображають бонуси, які ви можете отримати, зібравши пару однакових наукових символів.



Маркер Конфлікту

Маркер Конфлікту на ігровому полі відображає військову перевагу одного міста над іншим.



Поле

Ігрове поле відображає військове суперництво між двома містами. Воно розділене на зони (9) та сектори (19). Останні сектори на кожній стороні поля символізують столиці гравців.

Також на полі розміщують військові токени та доступні для поточної гри токени Прогресу.



Монети

Монети дають можливість оплачувати спорудження деяких Будівель та вести торгівлю ресурсами. Скарбниця, тобто зібрані протягом гри монети, принесе переможні бали наприкінці гри.



Карти Гільдій та Епох

В грі «7 Чудес: Дуель» всі карти Гільдій та Епох відображають Будівлі, які мають свою назву, ігровий ефект та вартість будівництва.



Існує 7 типів Будівель, які легко відрізнити за кольором карти.

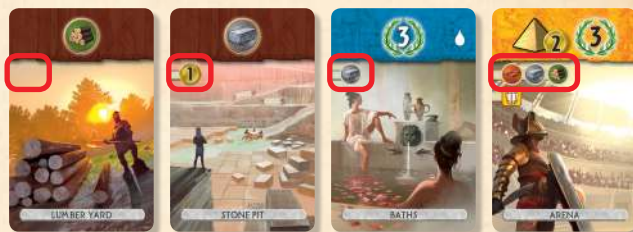
- **Сировина (коричневі карти),** виробляють ресурси:
- **Товари (сірі карти),** виробляють ресурси:
- **Цивільні Будівлі (сині карти),** приносять переможні бали:
- **Наукові Будівлі (зелені карти),** приносять переможні бали, а також дають символ науки:
- **Комерційні Будівлі (жовті карти),** дають монети, виробляють ресурси, змінюють правила торгівлі, іноді приносять переможні бали.
- **Військові Будівлі (червоні карти),** збільшують військову міць:
- **Гільдії (фіолетові карти),** дозволяють заробляти переможні бали залежно від специфічних умов.

Примітка. У колоді III Епохи немає сировини (коричневі карти) і товарів (сірі карти), зате в неї замішуються Гільдії (фіолетові карти).

Вартість карт

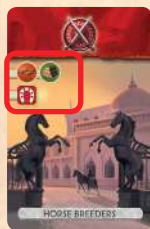
Вартість будівництва вказана на картах Епох в області під кольоровою смугою. Якщо там пусто – ця Будівля безкоштовна, для її спорудження не потрібні ресурси.

Приклад: «Склад дерева» безкоштовний, «Каменяря» коштує 1 монету, для будівництва «Лазні» потрібен 1 Камінь, для «Арени» – 1 Глина, 1 Камінь і 1 Дерево.



Починаючи з II Епохи, у деяких Будівель, окрім вартості, також з'являється умова безкоштовного будівництва: якщо гравець до цього спорудив Будівлю, вказану в області вартості карти відповідним символом, то будівництво буде безкоштовним.

Приклад: Для будівництва «Конярів» потрібні 1 Глина та 1 Дерево АБО наявність «Стаєнь».



ПІДГОТОВКА

1. Розмістіть поле з одного боку ігрової зони, між гравцями.
2. Встановіть Маркер Конфлікту на нейтральний сектор в середині поля.
3. Покладіть 4 Військових токена на свої місця горілиць.
4. Перемішайте токени Прогресу, випадковим чином візьміть 5 і покладіть їх на поле горілиць. Решту поверніть в коробку.
5. Кожен гравець бере з банку 7 монет.



Фаза вибору Чудес світу

- Визначте першого гравця
- Перемішайте 12 карт Чудес
- Покладіть 4 випадкових Чуда світу горілиць між гравцями
- Перший гравець обирає 1 Чудо
- Другий гравець обирає 2 Чуда
- Перший гравець бере останню карту Чуда
- Покладіть ще 4 Чуда світу і повторіть процедуру, але цього разу починаючи з другого гравця.

Закінчивши цей етап, гравці матимуть по 4 Чуда світу, які вони викладають в лівій частині своєї ігрової зони.

Граючи вперше, замість фази вибору Чудес світу візьміть такі набори.

Перший гравець:

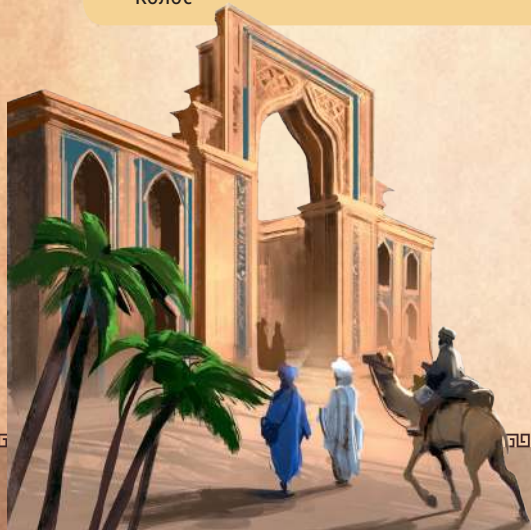
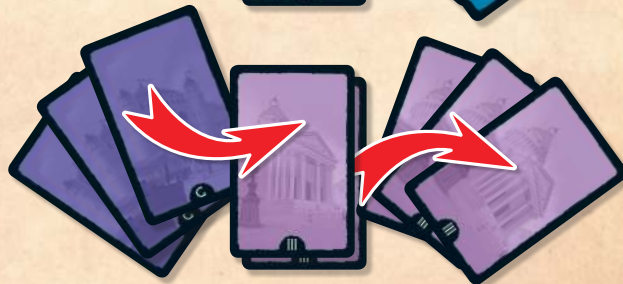
- Піраміди
- Олександрійський Маяк
- Храм Артеміді
- Статуя Зевса

Другий гравець:

- Великий Цирк
- Пірей
- Аппієва Дорога
- Колос

Одна колода на Епоху

З кожної колоди Епохи поверніть у коробку по 3 карти, не дивлячись на них. Потім візьміть 3 випадкові карти Гільдій і, не дивлячись, додайте їх до колоди III Епохи. Решту карт Гільдій поверніть у коробку.



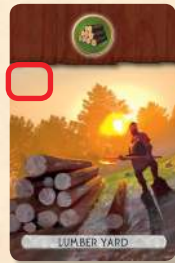
БУДІВНИЦТВО В «7 ЧУДЕС: ДУЕЛЬ»

Протягом гри ви зводите будівлі та Чудеса світу. Для спорудження більшості Будівель потрібні ресурси. Деякі Будівлі безкоштовні, інші вимагають оплати монетами. Нарешті, у деяких Будівель, крім вартості у ресурсах, також є умова безкоштовного будівництва. Для будівництва Чудес світу також потрібні ресурси.

Безкоштовне Будівництво

У деяких карт відсутня вартість, вони будуються безкоштовно.

Приклад: Будівництво «Складу дерева» безкоштовне.



Вартість у ресурсах

Деякі Будівлі мають вартість у ресурсах. Щоб їх побудувати, ви повинні видобувати відповідні ресурси ТА/АБО придбати їх у банку за допомогою торгівлі.

Виробництво

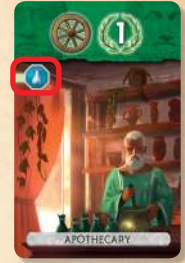
Ресурси для міста виробляють коричневі карти, сірі карти, деякі жовті карти та деякі Чудеса світу.

Приклад: Антон в своєму місті виробляє 1 Камінь, 3 Глини і 1 Папірус.



Якщо у вашому місті є всі ресурси, вказані на карті Будівлі, ви можете її побудувати.

Приклад: Антон може побудувати «Лазню» (1 Камінь) або «Гарнізон» (1 Глина), оскільки його місто виробляє необхідні ресурси. Однак, без торгівлі він не зможе побудувати «Аптеку» (1 Скло).



Зверніть увагу, ресурси не витрачаються при будівництві. Їх можна використовувати кожного ходу протягом всієї гри. У звичайних умовах виробництво ресурсів міста ніколи не зменшується.

Торгівля

Найчастіше вам потрібно буде споруджувати Будівлю, на будівництво якої не вистачає одного або декількох ресурсів. В такому разі ви завжди можете придбати відсутні ресурси у банку. Вартість кожного ресурсу може змінюватися протягом гри.

Обчислити її можна за такою формулою:

ВАРТІСТЬ = 2 + кількість символів цього ресурсу на коричневих та сірих картах в місті суперника.

Примітки:

- Зауважте, що вартість придбання розраховується, виходячи з ресурсів у місті вашого суперника, але сплачуєте монети ви у банк.
- Немає ніяких обмежень на кількість ресурсів, які ви можете придбати у свій хід.
- Ресурси, що виробляються жовтими картами і Чудесами світу, не впливають на вартість їхнього придбання суперником.
- Деякі комерційні Будівлі (жовті карти) змінюють правила торгівлі, встановлюючи вартість певних ресурсів в 1 монету.

Приклад: Дмитро виробляє 2 Каміні у своєму «Глибокому кар'єрі»

- Якщо Антон захоче придбати 1 Камінь або більше, він повинен буде заплатити по 4 монети за кожен.
- Якщо Дмитру знадобиться третій Камінь, він заплатить 2 монети, оскільки на коричневих картах Антона Каменя немає.



Дмитро збирається побудувати «Фортифікацію», у якій така вартість: 2 Каміні, 1 Глина і 1 Папірус. Його місто виробляє 2 Каміні. Отже, він повинен придбати відсутні Глину та Папірус. Оскільки в місті його суперника Антона є 1 Глина, але немає Папірусу, Дмитро заплатить в банк 5 монет: 3 за Глину (базові 2 + 1) і 2 за Папірус (базові 2 + 0).



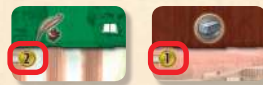
Антон збирається спорудити «Акведук», який коштує 3 Каміні. Оскільки у нього немає Каменя, він повинен заплатити в банк 12 монет: через те, що коричневі карти Дмитра виробляють 2 Каміні, його вартість виходить рівною 4 монетам (2 + 2), а Антону потрібно 3 Каміні.



Вартість у монетах

Вартість будівництва деяких карт вказана в монетах, їх потрібно буде заплатити в банк.

Приклад: будівництво «Скрипторія» обійдеться у 2 монети, «Каменярі» – в 1 монету.



Вартість у монетах і в ресурсах

Вартість деяких карт вказана в монетах і в ресурсах. Для будівництва цих карт ви повинні заплатити відповідну кількість монет в банк, а також або виробити потрібні ресурси, або придбати їх за допомогою торгівлі.

Приклад: Дмитро збирається побудувати «Караван-сарай», який коштує 2 монети, 1 Скло і 1 Папірус. Всього Дмитро повинен заплатити 7 монет: 2 монети грошової вартості, 3 монети за Скло (Антон виробляє 1) і 2 монети за Папірус (його у Антона немає).




Умова безкоштовного будівництва (ланцюжки)

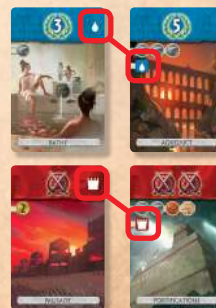
На деяких Будівлях зображено символ ланцюжка (білий).

На деяких Будівлях в II і III Епохах під вартістю в ресурсах вказано білий символ, пов'язаний з Будівлею з попередньої Епохи. Якщо у вашому місті є вказаний символ, ви можете спорудити нову Будівлю безкоштовно.

Приклад:

Антон побудував «Лазню». У II Епосі він зможе звести «Акведук» безкоштовно, оскільки такий символ  є на «Лазні».

Дмитро побудував «Частокіл». У III Епосі він зможе безкоштовно звести «Фортифікацію».



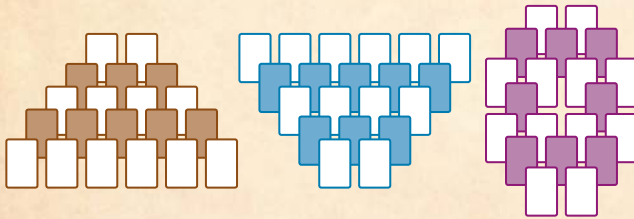
ХІД ГРИ

Гра починається I Епохою, триває в II Епосі і завершується III Епохою. У разі перемоги завдяки військовій чи науковій перевазі партія відразу ж закінчується.

Опис Епохи

Підготовка Структури

На початку кожної Епохи перемішайте відповідну колоду, потім викладіть 20 карт відповідно до схеми, яка є унікальною для кожної Епохи (див. пам'ятку на останній сторінці правил). Будьте уважні, деякі карти кладуться горілиць, інші – долілиць.



Опис Ходу

Гравці ходять по черзі.

Перший гравець починає I Епоху.

У свій хід ви повинні обрати доступну карту з викладених і зіграти її. Доступною вважається карта, яку не перекривають інші карти.

Приклад: «Лазня», «Каменяря», «Склад дерева» і «Скрипторій» доступні. Інші карти в даний момент недоступні.



Ви можете зіграти обрану карту одним із трьох способів:

1. Спорудити Будівлю
2. Скинути карту, щоб отримати монети
3. Побудувати Чудо світу

Після того як ви зіграєте свою карту, ви повинні відкрити нові доступні карти (ті, що лежали долілиць).

Примітки:

- Деякі Чудеса світу дозволяють вам зробити ще 1 хід. Ви починаєте новий хід після того, як відкриєте нові доступні карти.
- Якщо на гравця діє ефект, що дозволяє йому зробити додатковий хід, наприкінці Епохи (коли структура карт порожня), ефект втрачається.

1. Спорудження Будівлі

Для спорудження Будівлі ви сплачуєте її вартість і кладете відповідну карту перед собою. Тепер ця Будівля – частина вашого міста.

Для зручності групуйте Будівлі за кольорами.



2. Скидання карти за монети

Ви скидаєте карту і берете з банку 2 монети + 1 монету за кожну жовту карту у вашому місті. Гроші йдуть у вашу міську скарбницю.

Скинуті карти кладуться долілиць поруч із полем. Гравці можуть переглядати стопку скидання в будь-яку мить.

Приклад: Дмитро скидає «Акведук». Він отримує 4 монети, оскільки в його місті є «Таверна» і «Запас глини».



3. Будівництво Чуда світу

Ви оплачуєте вартість Чуда світу (а не карти Епохи), потім підкладаєте карту Епохи долілиць під карту Чуда, яке зводите. Використана карта Епохи нічого не дає, вона просто показує, що Чудо світу вже збудовано.

Приклад: Антон обирає доступну карту, щоб звести «Колоса», який коштує 3 Глини і 1 Скло. Після сплати вартості «Колоса» (не карти) він підкладає карту долілиць з правого боку під «Колоса» і пересуває Маркер Конфлікту на два сектори.



7 Чудес, не більше!

Протягом гри можна побудувати лише 7 Чудес. Щойно один з гравців зводить сьоме в даній партії Чудо, восьме, яке залишилося не збудованим, відразу повертається в коробку.

Приклад: Антон щойно звів «Колоса». У цій грі вже було побудовано 7 Чудес (4 у Дмитра, 3 у Антона), тож Антон повертає «Піраміди» в коробку.



КІНЕЦЬ ЕПОХИ

Епоха закінчується, коли будуть зіграні всі 20 карт з її структури.

Розкладіть карти наступної Епохи відповідно до схеми.

Гравець з меншою військовою силою обирає, хто почне наступну Епоху. Вважається, що військова сила гравця менша, якщо Маркер Конфлікту знаходиться на його стороні поля.

Якщо маркер стоїть рівно посередині, наступну Епоху починає той, хто ходив останнім (тобто той, хто зіграв останню карту попередньої Епохи).

ПЕРЕКЛАД КАРТ

Епоха 1

Altar / Альтар	Guard Tower / Сторожова Вежа	Stable / Стайни
Apothecary / Аптека	Logging Camp / Табір Лісорубів	Stone Pit / Каменярня
Baths / Лазня	Lumber Yard / Склад дерева	Stone Reserve / Запас Каменю
Clay Pit / Глинна Яма	Palisade / Частокіл	Tavern / Таверна
Clay Pool / Глинний Кар'єр	Pharmacist / Фармацевт	Theater / Театр
Clay Reserve / Запас Глини	Press / Прес	Wood Reserve / Запас Дерева
Garrison / Гарнизон	Quarry / Кар'єр	Workshop / Майстерня
Glassworks / Виробництво скла	Scriptorium / Скрипторій	

Епоха 2

Aqueduct / Акедук	Dispensary / Амбулаторія	Rostrum / Трибуна
Archery Range / Стрільбище	Drying Room / Сушилка	Sawmill / Лісопилка
Baracks / Казарми	Forum / Форум	School / Школа
Brewery / Пивоварня	Glass-blower / Складуви	Shelf Quarry / Глибокий кар'єр
Brickyard / Цегляна майстерня	Horse Breeders / Конярі	Statue / Статуя
Caravansery / Караван-сарай	Laboratory / Лабораторія	Temple / Храм Артеміді
Courthouse / Суд	Library / Бібліотека	Walls / Стіни
Customs House / Митниця	Parade Ground / Плац	

Епоха 3

Academy / Академія	Fortifications / Фортифікація	Senate / Сенат
Arena / Арена	Gardens / Сади	Siege Workshop / Майстерня військових механізмів
Armory / Склад Зброї	Lighthouse / Маяк	Study / Аудиторія
Arsenal / Арсенал	Obelisk / Обеліск	Town Hall / Ратуша
Chamber of Commerce / Торгова Палата	Observatory / Обсерваторія	University / Університет
Circus / Цирк	Palace / Палац	
Pretorium / Військовий штаб	Pantheon / Пантеон	
	Port / Порт	

Гільдії

Builders Guild / Гільдія Будівельників	Scientists Guild / Гільдія Вчених
Magistrates Guild / Гільдія Суддів	Shipowners Guild / Гільдія Судновласників
Merchants Guild / Гільдія Торговців	Tacticians Guild / Гільдія Тактиків
Moneylenders Guild / Гільдія Лихварів	

ВІЙСЬКОВА СПРАВА

Кожен щит, зображений на військових Будівлях (**червоні карти**) і Чудесах світу, дозволяє їхньому власникові відразу ж пересунути Маркер Конфлікту на один сектор у напрямку столиці суперника. Таким чином, Маркер Конфлікту найімовірніше рухатиметься по треку туди й назад.

Коли Маркер Конфлікту переміщується в зону, позначену пунктирними лініями, активний гравець застосовує ефект відповідного токена і повертає його в коробку.

Приклад: Антон будує «Стрільбище», військову Будівлю з 2 щитами. Він відразу пересуває Маркер Конфлікту на два сектори в напрямку столиці суперника. Оскільки маркер входить у нову зону, спрацьовує Військовий токен – Дмитро скидає 2 монети, а токен повертається в коробку.

Військова перевага

Якщо Маркер Конфлікту стає на сектор зі столицею вашого суперника, ви відразу перемагаєте завдяки військовій перевазі.

НАУКА І ПРОГРЕС

В грі є 7 різних наукових символів.



Кожного разу, коли у вас з'являється пара однакових наукових символів, ви можете відразу вибрати один з токенів Прогресу на ігровому полі. Цей токен зберігатиметься у вашому місті до кінця гри.

*Уточнення. Наукові символи можна знайти на наукових Будівлях (**зелені карти**) та токенах Прогресу.*

Наукова перевага

Зібравши 6 різних наукових символів, ви відразу перемагаєте.



КІНЕЦЬ ГРИ І ПЕРЕМОГА

Гра відразу ж закінчується у разі військової чи наукової переваги або звичайним чином наприкінці III Епохи.

Громадянська перемога

Якщо до кінця III Епохи ніхто не переміг перевагою, виграє гравець з найбільшою кількістю переможних балів.

Щоб підрахувати їх, складіть:

- Переможні бали з військового треку (0, 2, 5 або 10, залежно від позиції Маркера Конфлікту).
- Переможні бали з ваших Будівель (**сині, зелені, жовті та фіолетові карти**).
- Переможні бали з ваших Чудес світу.
- Переможні бали з токенів Прогресу.
- Миську скарбниці: кожен повний комплект з 3 монет дає 1 бал.

У разі нічиєї перемагає гравець з найбільшою кількістю балів на цивільних Будівлях (сині карти). Якщо і тут нічия, гравці ділять перемогу.

Примітка. Блокнот, який входить до складу гри, допоможе підрахувати переможні бали, а також вести запис пам'ятних партій.

АВТОРИ

Автори гри: **Антуан Боза і Бруно Катала**

Художник: **Мігель Куамбра**

Розробка: **"Бельгійці в сомбреро",**

також відомі як Седрік Комон і Томас Провост

Редакція правил: **Енн Пішо**

Переклад англійською: **Ерік Харлі**

Англійська редакція: **Ерік Франклін**

Коректура: **Лаура Валентин**

Директор виробництва: **Гійом Пілон**

Арт-директор: **Алексіс Ванмірбік**

Верстка: **Седрік Шевальє, Ерік Азагури, Жюстін Лоттін**

Подяки:

Автори хотіли б подякувати всім тестерам, які дозволили грі прогресувати і розвиватися. Особиста подяка Жульєну з Оранжа і всім гравцям, хто завітав в La Cafetiere!

Repos Production хотіли б подякувати Рою "Free Music", Жану-Лу "who squeaks", Крістофу "All I need", Джефу "Peated", його особистому ментату Димітрію Пер'є і Анне-Кет, Свену, Ефпе з хлопчиками, Бриджит, Тібі, Папі і Мамі Трик, Детсу і Мартіну, Жан-Ів "Фабіолу", Елен і Тангі, Кібору.

7 WONDERS DUEL is a REPOS PRODUCTION game,
published by SOMBREROS PRODUCTION.

Sombreros Production

rue des Comédiens, 22

1000 Brussels • Belgium

www.rprod.com • +32 471954132

© SOMBREROS PRODUCTION 2015.

ALL RIGHTS RESERVED.

Компоненти цієї гри можуть
використовуватися лише для
власної розваги.



REPOS
PRODUCTION

ОПИС СИМВОЛІВ

Військові токени



Втрата 2 або 5 монет

Ваш суперник втрачає 2 або 5 монет залежно від токена. Монети повертаються в банк, а токен – в коробку. Якщо у суперника недостатньо монет, він втрачає всі, що залишилися.

Токени Прогресу



Землеробство

Відразу ж візьміть 6 монет з банку. Токен приносить 4 переможних бали.



Архітектура

Нові Чудеса світу коштуватимуть вам на 2 ресурси менше. При кожному будівництві ви обираєте, що це будуть за ресурси.



Економіка

Тепер ви отримуєте монети, які витрачає ваш суперник, коли купує ресурси в ході торгівлі.

Зверніть увагу, це стосується лише монет, витрачених на придбання ресурсів. Монети, які входять у вартість Будівель, не враховуються.

Уточнення. Торгові знижки, що діють у вашого суперника (карти «Запас Каменю», «Запас Дерева», «Запас Глини» і «Митниця»), змінюють вартість придбання ресурсів, тож токен Прогресу «Економіка» принесе вам стільки монет, скільки суперник реально витратив.



Закон

Цей токен дає науковий символ.



Кам'яна кладка

Нові цивільні Будівлі (**сині карти**) коштуватимуть вам на два ресурси менше. При кожному будівництві ви обираєте, що це будуть за ресурси.



Математика

Наприкінці гри отримайте по 3 переможних бали за кожен токен Прогресу, що у вас є (включно з цим).



Філософія

Токен приносить 7 переможних балів.



Стратегія

Нові військові Будівлі (**червоні карти**) даватимуть вам 1 додатковий щит.

Приклад: Нова військова Будівля з 2 щитами дозволить гравцеві перемістити Маркер Конфлікту на 3 сектори в напрямку столиці суперника.

Уточнення:

- Цей токен не діє на Чудеса світу з символом щита.
- Цей токен не впливає на вже побудовані військові Будівлі.



Теологія

Майбутні Чудеса світу, які ви побудуєте, матимуть новий ефект: "Зробіть ще один хід".

Зверніть увагу, цей ефект не розповсюджується на Чудеса, у яких він уже є (не можна "зробити ще один хід" двічі).



Урбанізм

Відразу ж візьміть 6 монет з банку.

Кожного разу, коли ви будете Будівлю безкоштовно завдяки ланцюжку (див. "Умова безкоштовного будівництва" на стор. 9), отримуйте 4 монети.

Карти I, II і III Епохи

Ця карта виробляє вказану на ній сировину.

Глина Дерево Камінь



Ця карта виробляє дві одиниці вказаної на ній сировини.


2 Глини 2 Древа 2 Каменю




Ця карта виробляє вказаний на ній товар.

Скло Папірус








 Ця карта приносить вказане число переможних балів.

 Ця карта дає вказане число щитів.

Ця карта дає вказаний науковий символ








   Ця карта змінює правила торгівлі для вказаного ресурсу. Починаючи з вашого наступного ходу, ви зможете купувати зазначений ресурс у банку **за ціною в 1 монету за одиницю.**


  Ця карта змінює правила торгівлі для двох вказаних ресурсів. Починаючи з вашого наступного ходу, ви зможете купувати зазначені ресурси у банку **за ціною в 1 монету за одиницю.**


Ця карта дає вказаний символ ланцюжка. В наступних Епохах ви зможете по ланцюжку безкоштовно побудувати карту з даним символом, вказаним у вартості будівництва.





   Ця карта кожен хід виробляє одиницю одного з трьох зазначених видів сировини.
Уточнення. Таке виробництво не впливає на вартість торгівлі.


  Ця карта кожен хід виробляє одиницю одного з двох зазначених видів товару.
Уточнення. Таке виробництво не впливає на вартість торгівлі.


 Карта дає вказане число монет.

 Карта дає по 2 монети за кожне Чудо світу, побудоване на даний момент у вашому місті.

 Карта дає по 3 монети за кожну **сіру карту**, побудовану на даний момент у вашому місті.

 Карта дає по 2 монети за кожну **коричневу карту**, побудовану на даний момент у вашому місті.

 Карта дає по 1 монеті за кожну **жовту карту** (включно з собою), побудовану на даний момент у вашому місті.

 Карта дає по 1 монеті за кожну **червону карту**, побудовану на даний момент у вашому місті.

Уточнення для всіх карт. Монети беруться з банку і лише один раз – в момент будівництва карти.

Карти Гільдій



Гільдія будівельників

Наприкінці гри ця карта принесе по 2 переможних бали за кожне Чудо світу, побудоване в тому місті, де Чудес світу найбільше.



Гільдія лихварів

Наприкінці гри ця карта принесе по 1 переможному балу за кожен комплект з 3 монет в скарбниці найбагатшого міста.



Гільдія вчених

У момент будівництва ця карта дає вам по 1 монеті за кожну **зелену карту** в тому місті, де зелених карт найбільше.

Наприкінці гри ця карта принесе по 1 переможному балу за кожну **зелену карту** в тому місті, де зелених карт найбільше.



Гільдія судновласників

У момент будівництва ця карта дає вам по 1 монеті за кожну **коричневу** і кожну **сіру карту** в тому місті, де коричневих і сірих карт найбільше. Наприкінці гри ця карта принесе по 1 переможному балу за кожну **коричневу** і кожну **сіру карту** в тому місті, де коричневих і сірих карт найбільше. *Уточнення. Гравець не може вибрати одне місто для одного кольору карт, а інше – для іншого.*



Гільдія торговців

У момент будівництва ця карта дає вам по 1 монеті за кожну **жовту карту** в тому місті, де жовтих карт найбільше. Наприкінці гри ця карта принесе по 1 переможному балу за кожну **жовту карту** в тому місті, де жовтих карт найбільше.



Гільдія суддів

У момент будівництва ця карта дає вам по 1 монеті за кожну **синю карту** в тому місті, де синіх карт найбільше. Наприкінці гри ця карта принесе по 1 переможному балу за кожну **синю карту** в тому місті, де синіх карт найбільше.



Гільдія тактиків

У момент будівництва ця карта дає вам по 1 монеті за кожну **червону карту** в тому місті, де червоних карт найбільше. Наприкінці гри ця карта принесе по 1 переможному балу за кожну **червону карту** в тому місті, де червоних карт найбільше.

Уточнення:

- Якщо карта Гільдії дає монети, то вони беруться з банку і лише один раз – в момент будівництва карти.
- Наприкінці гри для отримання переможних балів можна обрати не те місто, за яке гравець отримував монети.



Чудеса світу



Аппієва дорога (The Appian Way)

Відразу візьміть 3 монети з банку.
Ваш суперник відразу втрачає 3 монети, які повертаються в банк. Відразу зробіть ще один хід.
Це Чудо приносить 3 переможних бали.



Великий цирк (Circus Maximus)

Оберіть та відправте в стопку скидання сіру карту (Товари), побудовану вашим суперником.
Це Чудо дає 1 щит.
Це Чудо приносить 3 переможних бали.



Колос (The Colossus)

Це Чудо дає 2 щити.
Це Чудо приносить 3 переможних бали.



Олександрійська бібліотека (The Great Library)

Випадковим чином візьміть три токени Прогресу з тих, що були скинуті на початку гри. Оберіть один, зіграйте його, а інші два поверніть в коробку.
Це Чудо приносить 4 переможних бали.



Олександрійський маяк (The Great Lighthouse)

Кожен хід це Чудо виробляє для вас одиницю одного із зазначених видів сировини (Камінь, Глину або Дерево).
Уточнення: таке виробництво не впливає на вартість торгівлі.
Це Чудо приносить 4 переможних бали.



Висячі сади (The Hanging Gardens)

Відразу візьміть 6 монет з банку.
Відразу зробіть ще один хід.
Це Чудо приносить 3 переможних бали.



Галікарнаський мавзолей (The Mausoleum)

Візьміть всі карти, які були скинуті з початку гри, оберіть одну і відразу побудуйте її безкоштовно.
Уточнення. Карти, скинуті під час підготовки до гри, не є частиною стопки скидання.
Це Чудо приносить 2 переможних бали.



Піраміди (The Pyramids)

Це Чудо приносить 9 переможних балів.



Сфінкс (The Sphinx)

Відразу зробіть ще один хід.
Це Чудо приносить 6 переможних балів.



Пірей (Piraeus)

Кожен хід це Чудо виробляє для вас одиницю одного із зазначених товарів (Скло або Папірус).
Уточнення. Таке виробництво не впливає на вартість торгівлі.
Відразу зробіть ще один хід.
Це Чудо приносить 2 переможних бали.



Статуя Зевса (The Statue of Zeus)

Оберіть та відправте в стопку скидання **коричневу** карту (Сировина), побудовану вашим суперником.
Це Чудо дає 1 щит.
Це Чудо приносить 3 переможних бали.



Храм Артеміди (The Temple of Artemis)

Відразу візьміть 12 монет з банку.
Відразу зробіть ще один хід.

СПИСОК КАРТ (без ланцюжка – стор. 18, з ланцюжком (умова безкоштовного будівництва) – стор.19)

Епоха 1

LUMBER YARD	
LOGGING CAMP	1
CLAY POOL	
CLAY PIT	1
QUARRY	
STONE PIT	1
CLASSWORKS	1
PRESS	1
GUARD TOWER	
WORKSHOP	1
APOTHECARY	1
STONE RESERVE	3
CLAY RESERVE	3
WOOD RESERVE	3

Епоха 2

SAWMILL	2
BRICKYARD	2
SHELF QUARRY	2
CLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	3
CARAVANSERY	2
CUSTOMS HOUSE	4
COURTHOUSE	5

Епоха 3

ARSENAL	
PRETORIUM	8
ACADEMY	3
STUDY	3
CHAMBER OF COMMERCE	3
PORT	2
ARMORY	1
PALACE	7
TOWN HALL	7
OBELISK	5

Гільдії

MERCHANTS GUILD	1
SHIPOWNERS GUILD	1
BUILDERS GUILD	2
MAGISTRATES GUILD	1
SCIENTISTS GUILD	1
MONEYLENDERS GUILD	3
TACTICIANS GUILD	1

Эпоха 1

Эпоха 2

Эпоха 3



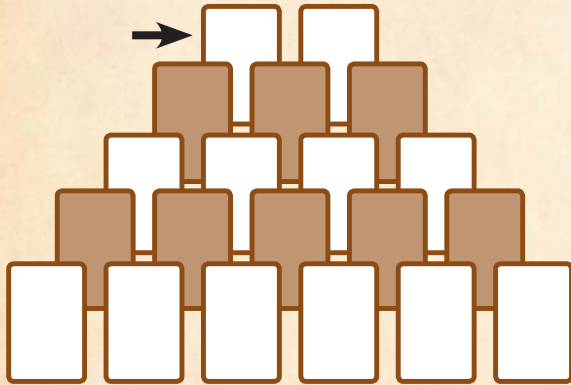
СХЕМИ ВИКЛАДЕННЯ КАРТ РІЗНИХ ЕПОХ

На початку кожної Епохи перетасуйте відповідну колоду карт і викладіть 20 карт згідно зі схемою цієї Епохи.

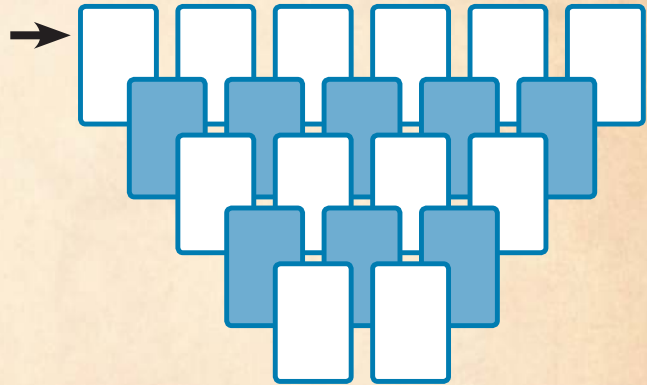
Увага! Деякі карти викладаються горілиць, інші – долілиць.

Щоб полегшити розкладку, починайте з вказаної на ілюстрації карти. →

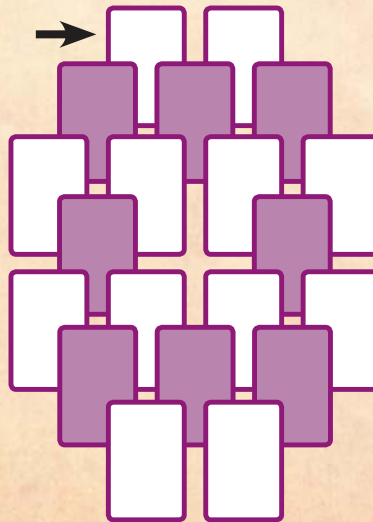
Епоха 1



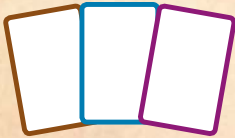
Епоха 2



Епоха 3



Горілиць



Долілиць

