АНТУАН БАУЗА
7 WONDERS
ПРАВИЛА

Встаньте во главе одного из семи великих городов Древнего мира. Добывайте природные ресурсы ваших земель, участвуйте в нескончаемом движении прогресса, налаживайте свои торговые отношения и накапливайте военную мощь.

Оставьте свой след в истории цивилизации, построив архитектурное чудо, которое обретет славу в веках.

Содержимое

- 7 карточек чудес
- 7 карт чудес
- 49 карт Эпохи I
- 49 карт Эпохи II
- 50 карт Эпохи III
- 46 жетонов конфликта
- 24 монеты номиналом 3
- 46 монет номиналом 1
- 1 буклет для подсчета очков
- 1 книга правил
- 2 карты для "2-х игроков"

Обзор и цель игры

Игра в "7 Чудес" длится 3 Эпохи, каждая из которых использует одну из 3-х колод (сначала идут карты Эпохи I, затем Эпохи II и, наконец, Эпохи III).

В течение всех Эпох игра проходит одинаково: в каждую из них для развития своего города и возведения Чуда каждый игрок имеет возможность сыграть по 6 карт.

В конце каждой Эпохи все игроки сравнивают свою военную мощь с двумя соседними городами (принадлежащими игрокам справа и слева).

В конце третей Эпохи игроки подсчитывают свои победные очки; участник с наибольшим количеством очков побеждает в игре.

Игровые элементы

Карточки Чудес

Каждая карточка представляет Чудо, которое может построить игрок, а также производимые им с самого начала игры ресурсы (показаны в верхнем левом углу карточки). Эти карточки двусторонние и представляют две различные версии конструкции. Каждое Чудо состоит из двух, трех или четырех этапов, представленных на карточке. Каждый этап имеет цену строительства и, будучи законченным, дает некоторый бонус.

Монеты

Монеты используются в игре при торговых сделках, связывающих любой город с двумя соседними городами.

Количество накапливаемых игроком в процессе игры монет никак не ограничено. В конце игры накопленные монеты приносят победные очки.

Жетоны конфликтов

Жетоны конфликтов используются для представления военных побед и поражений в отношениях соседствующих городов.

Всего используется 4 типа жетонов:

- Жетоны поражения со значением «-1» используются в конце каждой из 3-х Эпох.
- Жетоны победы «+1» используются в конце Эпохи I.
- Жетоны победы «+3» используются в конце Эпохи II.
- Жетоны победы «+5» используются в конце Эпохи III.

Карты

В 7-и Чудесах все карты Эпох представляют собой строения.

Всего есть 7 различных типов строений, которые легко узнать по цвету рамки карты.

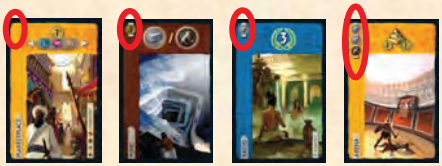
- **Сырье** (коричневые карты): эти строения производят ресурсы.
- **Товары** (серые карты): эти строения производят ресурсы.
- **Гражданские строения** (синие карты): эти строения приносят победные очки.
- **Научные строения** (зеленые карты): эти строения приносят победные очки в зависимости от прогресса в трех областях науки.
- **Торговые строения** (желтые карты): эти строения приносят монеты, производят ресурсы, изменяют правила торговли.
- **Военные строения** (красные карты): эти строения увеличивают вашу военную мощь, которая учитывается во время разрешения конфликта.
- **Гильдии** (фиолетовые карты): эти строения позволяют игрокам получать очки в соответствии с особым критерием.

***Заметка**: Колода Эпохи III не содержит Сырья (коричневых карт) или Товаров (серых карт), но включает Гильдии (фиолетовые карты).*

Стоимость карт

В левой верхней части отображена стоимость постройки. Если эта область пуста, то строение является бесплатным и не требует ресурсов для возведения.

***Пример**: Рынок является бесплатным, Шахта стоит одну монету, Бани требуют для постройки один камень, а Арене необходимо два камня и одна руда.*



Начиная со Эпохи II некоторые постройки могут быть возведены как путем уплаты требуемых ресурсов, так и альтернативным способом: они могут быть построены бесплатно если игрок в предыдущих эпохах возвел отмеченную на карте постройку.

***Пример**: постройка Конюшен требует один кирпич, одну древесину и одну руду ИЛИ наличия в городе Аптеки.*

В правой нижней части изображено, какие строения (если таковые имеются) могут быть бесплатно построены при помощи этой карты в следующих эпохах.

***Пример**: будучи построенным в Эпохе I, Скриптоний позволит построить бесплатно Библиотеку и Здание суда во время Эпохи II.*

Центральная нижняя область определяет при какой конфигурации - количестве игроков - используется карта.

***Пример**: При игре вчетвером используются карты 3+ и 4+.*

Подготовка к игре

По одной колоде карт на Эпоху

Основываясь на количестве игроков, верните в коробку неиспользуемые карты каждой из 3-х колод.

***Пример**: При игре вшестером используются карты 3+, 4+, 5+ и 6+. Карты 7+ возвращаются в коробку.*

Кроме этого, для колоды Эпохи III:

- Отберите 10 Гильдий (фиолетовые карты) и, основываясь на количестве игроков, случайным образом (тайно) оставьте только необходимое их число.
- Затем образуйте колоду Эпохи III, перетасовав оставленные карты Гильдий вместе с другими картами.

3 игрока: 5 Гильдий
4 игрока: 6 Гильдий
5 игрока: 7 Гильдий
6 игрока: 8 Гильдий
7 игрока: 9 Гильдий

***Заметки**:*

- *Если вы правильным образом убрали карты перед игрой, то перед началом каждой Эпохи должны быть розданы все карты (по 7 карт на игрока).*
- *Для пытливых умов отметим, что количество Гильдий равно количеству игроков +2.*

Чудеса

Перетасуйте 7 карт Чудес и в закрытую раздайте по одной каждому игроку. Карта и ее сторона определят карточку Чуда, которую получит каждый игрок, а так же используемую во время игры сторону.

***Заметки**:*

- *Во время нескольких первых ваших игр, желательно использовать сторону карточки A, т.к. она более простая.*
- *Вместо случайного распределения, по общему соглашению игроков, карточки Чудес могут выбраны по желанию.*

Монеты

Все игроки начинают игру с 3-я монетами номиналом 1, которые они кладут на свои карточки Чудес.

Оставшиеся монеты формируют банк (по желанию игроки могут производить обмен между монетами разных номиналов).

Жетоны конфликта

Жетоны конфликта образуют резерв рядом с монетами.

Строительство в 7-и Чудесах

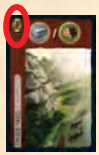
Во время игры, в течении всех 3-х эпох, игроки будут возводить строения (карты) и отстраивать Чудеса (карточки).

- Большинство строений имеют стоимость в ресурсах. Некоторые бесплатны, а некоторые требуют оплаты монетами. Некоторые так же имеют стоимость и условие бесплатной постройки.
- Все Чудеса имеют стоимость в ресурсах.

Денежная стоимость

Некоторые коричневые карты имеют денежную стоимость, которую необходимо оплатить в банк во время хода, на котором они строятся.

***Пример**: строительство Лесного склада обходится в 1 монету.*



Бесплатная постройка

Некоторые карты не имеют стоимости и могут быть введены в игру бесплатно.

***Пример**: Постройка Восточной фактории не требует затрат.*

Стоимость в ресурсах

Некоторые карты имеют стоимость в ресурсах.

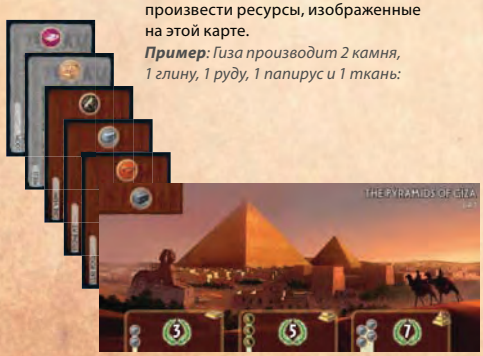
Для их постройки игрок должен произвести соответствующие ресурсы И/ИЛИ купить их у одного из двоих своих соседей.

Производство

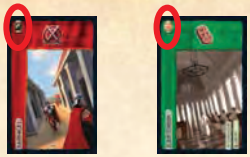
Ресурсы города производятся карточкой Чуда, коричневыми картами, серыми картами и некоторыми желтыми картами.

Для возведения строения город игрока должен произвести ресурсы, изображенные на этой карте.

***Пример**: Гиза производит 2 камня, 1 глину, 1 руду, 1 папирус и 1 ткань:*



– играющий за нее может построить Бараки (цена: 1 руда) или Скрипторий (цена: 1 папирус), так как его город производит необходимые ресурсы.



– играющий за нее не может построить Акведук (цена: 3 камня), так как его город производит только две из трех единиц камня, необходимых для постройки.

Важно: во время строительства ресурсы не тратятся. Они могут использоваться каждый ход на протяжении всей игры. Производство города никогда не уменьшается (сыгранные карты никогда не сбрасываются).

Торговля

Часто бывает так, что игроку будет необходимо возвести строение, для которого он не может произвести необходимых ресурсов.

Если эти ресурсы производятся находящимся по соседству городом - слева или справа от этого игрока - игрок посредством торговли имеет возможность приобрести недостающие ресурсы.

Игрок может покупать в соседних городах только следующие ресурсы:

- ресурсы изначально производимые городом (изображены на карточке)
- ресурсы получаемые от коричневых карт (Сырье)
- ресурсы получаемые от серых карт (Товары)

Однако невозможно покупать ресурсы, производимые некоторыми торговыми строениями (желтые карты) или некоторыми Чудесами: эти ресурсы закреплены за их владельцами.

За каждый приобретенный ресурс игрок должен отдать 2 монеты владельцу ресурса.

Уточнения:

- продажа ресурса соседнему городу НЕ запрещает игроку использовать его во время своего хода для собственных строительных целей.
- во время одного хода возможно приобретать один или более ресурсов в обоих соседних городах.
- игроки никогда не могут отказать в продаже ресурсов.
- при покупке ресурсов некоторые торговые строения (желтые карты) снижают денежную стоимость с 2-х монет до 1-й.
- если оба соседних игроку города производят желаемый ресурс, то этот игрок волен покупать в любом из них.
- для покупки ресурсов игрок должен иметь монеты на начало хода. Монеты полученные при торговле во время самого хода не могут быть использованы в этом ходе, а только на следующий ход.

***Пример А**: игрок хочет построить Университет (стоимость: 2 дерева + 1 стекло + 1 папирус). Его город производит только 1 дерево и 1 стекло. Один из его соседей производит дерево, в то время как второй производит папирус.*

Для получения необходимых ресурсов игрок платит по 2 монеты каждому соседу и возводит строение.

***Пример Б**: во время хода оба соседних города покупают у него по 2 камня на общую сумму в 8 монет (по 2 за ресурс).*

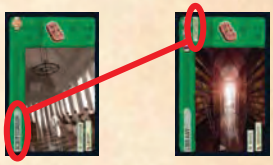
В этот же ход он может построить Библиотеку (стоимость: 2 камня + 1 ткань) благодаря своим ресурсам, даже если он уже продал его соседним городам.

***Пример В**: игрок, о котором шла речь ранее, хочет построить Форум (стоимость: 2 глины); он производит 1 глины и соседний город также производит ее некоторое количество. В начале своего хода у него нет в сокровищнице достаточно монет. Даже если соседний город купит во время хода один из его ресурсов, то он не может потратить полученные монеты для немедленной покупки недостающей глины. Эти деньги будут доступны для торговых сделок начиная со следующего хода. Следовательно, на этом ходе строительство Форума невозможно и игрок должен выбрать другое действие...*

Бесплатное строительство (Цепочки)

Некоторые строения Эпох II и III имеют, слева от стоимости в ресурсах, название строения предыдущих эпох.

Если во время предшествующих Эпох игрок возвел названное здесь строение, то он может возвести строение бесплатно, то есть без оплаты стоимости в ресурсах.



Пример: Во время Эпохи II Библиотека может быть построена бесплатно, если игрок построил Скрипторий во время Эпохи I.

Пример: построенный во время Эпохи I Театр позволяет игроку построить бесплатно в Эпохе II Статую, а это в свою очередь, позволяет игроку построить бесплатно Сады в Эпохе III.

Обзор игры

Игра начинается с Эпохи I, продолжается в Эпохе II и завершается в Эпохе III. Победные очки подсчитываются только в конце Эпохи III.

Обзор Эпохи

В начале каждой Эпохи все игроки получают в руки по 7 случайных карт из соответствующей колоды.

Каждая Эпоха состоит из 6-и игровых ходов. Во время каждого хода игроки одновременно отыгрывают по одной карте.

Игровой ход проходит следующим образом:

1. Выбрать карту
2. Выполнить действие
3. Отдать ваши карты сидящему слева или справа игроку и получить карты от сидящего рядом игрока.

1. Выбрать карту

Каждый игрок смотрит на свои карты, не показывая их остальным игрокам, выбирает одну карту и кладет ее перед собой рубашкой кверху.

Оставшиеся карты помещают между собой и сидящими рядом игроком (смотри "Конец Эпохи").

2. Выполнить действие

Как только каждый игрок выбрал свою карту, все участники одновременно выполняют свои действия.

С выбранной картой возможно выполнить одно из трех действий:

а. Возвести строение
б. Построить этап Чуда
в. Сбросить карту для получения 3-х монет

***Заметка**: Для того чтобы лучше познакомится с игрой, во время вашей первой партии вы можете следить за действиями каждого игрока, одного за другим.*

2.а. Возвести строение

Чаще всего игрок будет возводить строение представленное выбранной картой (смотри "Строительство в 7-и Чудесах")

Важно: игрок никогда не может возвести два одинаковых строения (то есть имеющих одинаковые имена/одинаковые иллюстрации).

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ

Коричневые и серые карты кладутся одна под другую начиная с левого верхнего угла карточки Чуда. Это позволяет каждому игроку быстро увидеть все ресурсы, произведенные всеми игроками.

Остальные карты выкладываются лицевой стороной кверху в область перед карточкой игрока. Вся эта область соответствует городу игрока.

Для рационального использования места складывайте ваши карты в стопки по цвету, оставляя видимыми названия строений.

2.б. Построить этап Чуда

Для постройки каждого этапа своего Чуда, игрок в качестве маркера постройки использует карту по своему выбору.

Для этого он должен оплатить указанную на карточке Чуда стоимость, а не цену написанную на карте строения.

После чего он играет карту, рубашкой кверху, наполовину подсовывая ее под карточку Чуда, показывая что этот этап его Чуда теперь построен. После чего карта не имеет эффекта и не рассматривается как строение.

***Пример**: игрок желает построить второй этап Александрийского маяка. Он выбирает одну карту из руки. Его город дает ему 2 единицы руды, необходимые для постройки; далее он помещает свою карту напротив этапа Чуда, наполовину закрывая ее карточкой для определения того, что этот этап уже был завершен.*

Уточнения:

- этапы Чуда ДОЛЖНЫ строится последовательно слева направо.
- строительство Чуда не является обязательным. Игрок может одержать победу не закончив (или даже начав) строительство своего Чуда.
- использованная для отметки постройки этапа Чуда карта остается скрытой. Рекомендуется использовать карту, которую вы не хотите отдавать соседу (смотри "Передать карты следующему").
- большинство Чудес состоят из 3-х этапов, но они не соответствуют Эпохам. Таким образом, возможно построить несколько этапов Чуда в течении одной Эпохи или начать стройку во время любой эпохи.
- каждый этап может быть построен лишь один раз за игру.

2.в. Сбросить карту для получения 3-х монет

Игрок может решить сбросить свою карту для получения из банка 3-х монет, которые он добавляет в свою сокровищницу.

Сброшенные таким образом карты остаются лежать в центе стола рубашками кверху и образуют стопку сброса. Может оказаться полезным сбросить карту, которую вы не можете построить и которая заинтересует вашего соседа.

***Заметка**: если игрок выбрал карту, но не может построить ни строение ни этап Чуда, то игрок обязан сбросить карту и взять 3 монеты из банка.*

3. Передать карты следующему

Каждый игрок берет карты, переданные ему соседом.

Будьте внимательны: направление, в котором передаются карты, в разных Эпохах различно:

- во время Эпохи I карты передаются сидящему слева игроку (по часовой стрелке).
- во время Эпохи II карты передаются сидящему справа игроку (против часовой стрелки).
- во время Эпохи III карты передаются сидящему слева игроку (по часовой стрелке).

Особый случай: шестой ход

В начале шестого и последнего хода каждой Эпохи игрок получает две карты от своего соседа.

Затем каждый игрок выбирает из них одну (как и в предыдущих ходах) и вторую сбрасывает рубашкой кверху.

После чего выбранная карта играется как обычно.

Затем Эпоха заканчивается.

Уточнение: не выбранная и сброшенная карта сбрасывается, не принося игроку за это 3 монеты.

Пример: *В начале Эпохи Светлана получает на руки 7 карт. На первый ход она вводит в игру одну из своих карт. Затем она передает оставшиеся 6 карт сидящему слева игроку и получает 6 карт от сидящего справа от нее игрока.*

Позже, во время шестого хода, она получает 2 карты от игрока справа. Она сбрасывает одну из них и еще одну играет в соответствии с правилами.

Конец Эпохи

Каждая Эпоха заканчивается после ее шестого хода.

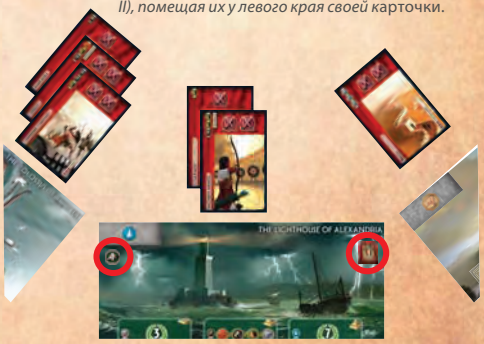
После чего игроки должны перейти к разрешению военных конфликтов.

Каждый игрок сравнивает общее число щитов, присутствующих на их военных строениях (красных картах) с общим числом двух соседних городов:

- если сумма игрока больше, чем у любого соседнего города, то этот игрок получает жетон Победы в соответствии с только что завершенной Эпохой (Эпоха I: +1, Эпоха II: +3, Эпоха III: +5)
- если сумма игрока меньше, чем у любого соседнего города, этот игрок получает жетон Поражения (-1 победное очко)
- если сумма игрока такая же, как у любого соседнего города, то жетоны не берутся.

Таким образом, в зависимости от ситуации, каждый игрок получает 0, 1 или 2 жетона, которые помещают на свою карточку Чуда.

***Пример**: Эпоха II заканчивается. Александрия (3 щита) имеет общие границы с Родосом (5 щитов) слева и Эфесом (2 щита) справа. Александрия получает жетон Поражения (-1 победное очко) и кладет его с левой стороны своей карточки а также жетон Победы (+3 победных очка, Эпоха II), помещая их у левого края своей карточки.*



Конец игры

Игра завершается в конце третьей Эпохи после того, как будут получены жетоны конфликтов.

Каждый игрок подсчитывает количество полученных его цивилизацией очков, и набравший больше всех участник объявляется победителем.

В случае ничейной ситуации, побеждает игрок с наибольшим количеством монет в сокровищнице. Ничья по монетам далее не разбирается.

***Заметка**: буклет для подсчета очков положен в коробку с целью помочь вам в подсчете очков при нескольких первых играх... или сохранения данных о самых памятных играх!*

Подсчет очков

Подсчитайте победные очки в следующем порядке:

1. Военные конфликты
2. Содержимое сокровищницы
3. Чудеса
4. Гражданские строения
5. Научные строения
6. Торговые строения
7. Гильдии

1. Военные конфликты

Каждый игрок складывает свои жетоны Побед и Поражений (полученный результат может быть отрицательным!).

***Пример**: Александрия завершила игру со следующими жетонами: +1, +3, +5, -1, -1, -1, что в итоге дает 6 очков.*

2. Содержимое сокровищницы

За каждые 3 монеты, которыми владеют игроки в конце игры, они получают 1 победное очко. Остаток монет очков не приносит.

***Пример**: Александрия закончила игру с 14-ю монетами в сокровищнице, что в итоге приносит ей 4 победных очка (4 полных набора по 3 монеты, плюс один частичный набор).*

3. Чудеса

Затем каждый игрок добавляет к общему счету победные очки за свои Чудеса.

***Пример**: Александрия построила все 3 этапа своего Чуда (сторона "A"); 10 победных очков (3 за первый этап и 7 за последний) добавляются к итогу.*

4. Гражданские строения

Каждый игрок добавляет победные очки за Гражданские строения. Их число изображено на каждом Гражданском строении.

***Пример**: Александрия возвела следующие гражданские строения: Алтарь (2ПО), Акведук (5ПО) и Ратуша (6ПО), что в итоге приносит 13 победных очков.*

5. Научные строения

Научные карты приносят победные очки двумя различными способами: за наборы одинаковых символов и за наборы из 3-х различных символов.

Будьте внимательны: очки полученные обоими способами складываются.

Наборы из одинаковых символов:

За каждый из 3-х существующих научных символов игрок получает следующее количество очков:

- только 1 символ: 1 победное очко (ПО)
- 2 одинаковых символа: 4 ПО
- 3 одинаковых символа: 9 ПО
- 4 одинаковых символа: 16 ПО

***Заметки**:*

- *число получаемых очков равно квадрату количества символов.*
- *всего есть по 4 карты с каждым символом, что дает максимум 16 очков для каждой группы символов.*
- *этот максимум может быть увеличен при помощи Научной гильдии и Вавилонского Чуда: 5 одинаковых символов приносят 25 победных очков, а 6 идентичных символов принесут 36 победных очков.*

***Пример**: Александрия возвела 6 научных строений с символами: 3, 2, 1. Они дают за группу из 3-х 9 очков (3x3), 4 очка за (2x2) и наконец 1 очко за (1x1), что в итоге дает 14 победных очков.*

Наборы из различных символов:

За каждую группу из 3-х различных символов, каждый игрок получает 7 победных очков.

***Пример**: Продолжая предыдущий пример, Александрия возвела 6 научных строений, но получила только одну группу из 3-х различных символов, они дают 7 дополнительных очков и дает в итоге 21 победное очко.*

Если бы Александрия построила дополнительное строение с символом, то они бы получили: (9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31 победное очко.

6. Торговые строения

Некоторые торговые строения из Эпохи III приносят победные очки.

***Пример**: Александрия построила Торговую палату. Это строение приносит 2 победных очка за каждую серую карту в городе. В Александрии сыграно две серые карты: итого 4 победных очка.*

7. Гильдии

Каждая Гильдия приносит некоторое количество победных очков в зависимости от конфигурации города игрока и/или два соседних города (смотри "Описание строений").

Стратегические советы

- Блокируйте ваших оппонентов: для победы в 7-и Чудесах вы должны следить за двумя соседними городами и анализировать их стратегию. Постарайтесь блокировать их, используя карты, которые дадут им преимущество. Вы можете использовать их постройки этапов Чудес или сбрасывая за монеты.
- Стратегии! Несколько стратегий могут привести к победе: концентрируйтесь на строениях одного цвета или собирайте различные типы строений, получайте военные трофеи или пренебрегайте военной силой, производите товары в достатке или рассчитывайте на торговлю...
- Движение прогресса: если вы возведете научные строения, старайтесь составлять группы различных символов, так как они приносят больше очков.

"Экспертный" вариант для 2-х игроков

Следующие коррективы правил позволят играть вдвоем.

В дополнение к обычным игровым компонентам вам понадобятся две особые карты, которые находятся в коробке.

Будьте внимательны: перед тем, как пробовать игру в варианте для 2-х, мы советуем вам сыграть насколько игр с 3-7 игроками.

Карта границы

Карта свободного города

Подготовка к игре

Игроки используют те же карты, что и при конфигурации для 3-х игроков (только карты 3+). Каждый игрок получает по карточке, после чего третья карточка кладется в стороне. Далее в описании варианта эта карточка будет называться Свободным городом.

Карта границы кладется между двумя игроками.

Каждый игрок получает в руки по 7 карт и 7 оставшихся карт образуют колоду, которая рубашками кверху кладется рядом с картой границы.

Игрок, сидящий слева от Свободного города, добавляет к своей руке карту свободного города. Все, игроки и Свободный город, получают в начале игры по 3 монеты из банка.

Обзор игры

Игра происходит таким же образом, как и при игре от 3-х до 7-и участников. Отличие состоит в управлении Свободным городом: игроки по очереди в дополнение к своим картам будут играть так же его карты.

1. Выбрать карту

Игрок который держит в своих руках карту свободного города, берет первую карту из колоды и добавляет ее к своей руке.

После этот игрок будет выбирать две карты из своей руки, первую для своего города и затем еще одну для Свободного города; в то время как оппонент выбирает карту только для себя. После чего каждый игрок помещает оставшиеся карты на собственную сторону карты границы.

Карта границы

Уточнение: Если Свободный город может сыграть карту, то он не может скидывать ее для получения 3-х монет. Игрок должен, когда есть возможность, играть карту которая может быть сыграна Свободным городом (возведение строения или строительство этапа Чуда). Выбор этой карты происходит ПОСЛЕ выбора карты, которая должна быть сыграна для его собственного города.

2. Действие

Игрок с картой свободного города отыгрывает карту свободного города и затем своего собственного, в то время как выполняет только свое собственное действие. Для Свободного города выполняются следующие правила:

Свободный город может покупать ресурсы у обоих соседних городов в соответствии с обычными правилами торговли. Если ресурс доступен в обоих соседних городах, то контролирующий Свободный город игрок решает в каком из городов покупать ресурсы (независимо от их стоимости).

Если выбранная карта может дать преимущество за счет бесплатной постройки (цепочка), то такое строительство ДОЛЖНО быть выполнено.

Заметка: во время шестого хода Эпохи, в колоде Свободного города остается только одна карта. Эта последняя карта сбрасывается тогда же, когда и седьмая, т.е. последняя, карта игроков.

3. Передать карты следующему

Как только все три карты сыграны, игроки берут стопки карт на противоположной стороне границы. Во время следующего хода за Свободный город будет играть другой участник, и так далее игроки будут меняться до самого конца партии.

***Пример**: Владислав и Антон начинают игру. Каждый из них получает по 7 карт, и колода из оставшихся 7-и карт кладется справа от карты границы. Владислав, сидящий слева от Свободного города, добавляет к своей руке карту свободного города. Во время первого хода Антон выбирает для розыгрыша одну из своих карт, Владислав берет первую карту из колоды Свободного города, добавляя ее себе в руку. Затем он выбирает одну карту для Свободного города и одну для своего собственного города. Игроки открывают выбранные карты, начиная со Свободного города, и отыгрывают их. Затем они берут стопки карт на противоположной стороне карты границы, таким образом Антон забирает карту свободного города для второго хода игры. Следовательно теперь он будет тянуть карту и играть за оба города - свой и Свободный...*

Конец эпохи

Игрок, начинающий с картой свободного города, в каждой эпохе меняется:

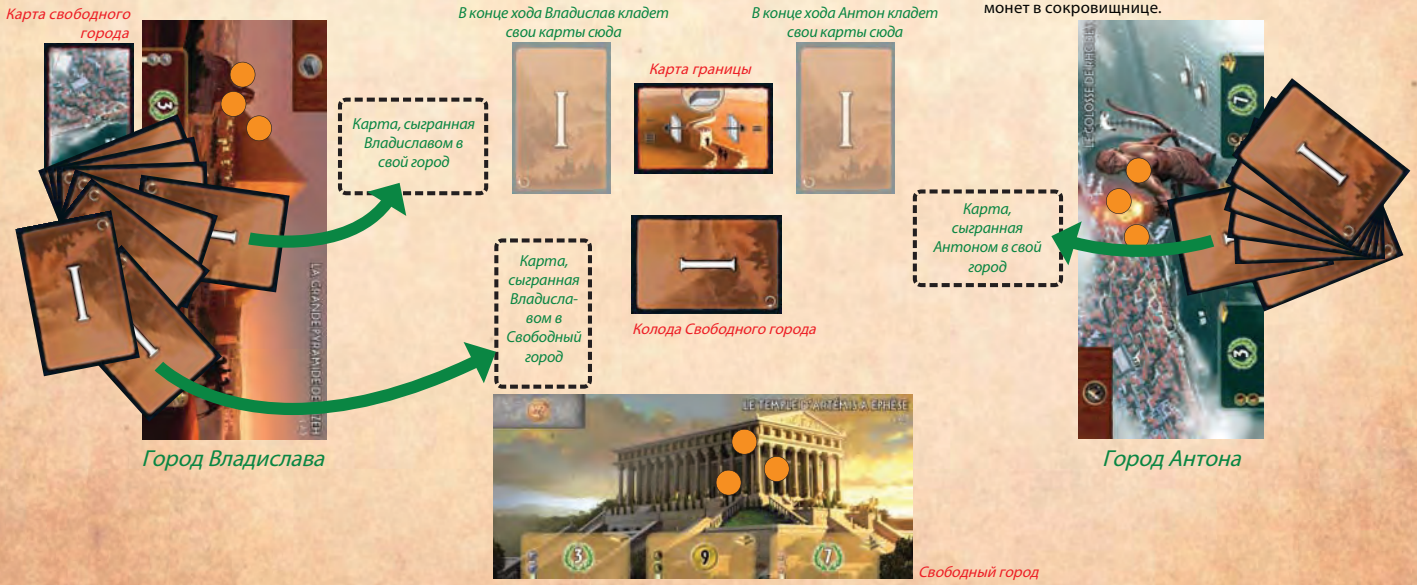
Эпоха I: карта у игрока слева от Свободного города.
Эпоха II: карта у игрока справа от Свободного города.
Эпоха III: карта у игрока слева от Свободного города.

Правила разрешения конфликта не изменяются.

Конец игры

Игрок получивший больше всего победных очков выигрывает.

В случае ничьей, побеждает игрок с большей суммой монет в сокровищнице.



Описание Чудес

7 карточек, представляющих города и их Чудеса, являются двусторонними (“A” и “B”), что добавляет в игру некоторое разнообразие.

Сторона [A]

A

У всех Чудес стороны “A” организованы в соответствии с общим принципом:

- первый этап приносит 3 победных очка
- третий этап приносит 7 победных очка
- второй этап дает особый эффект, уникальный для каждого Чуда

Уточнение: производимые городом ресурсы не считаются картами.

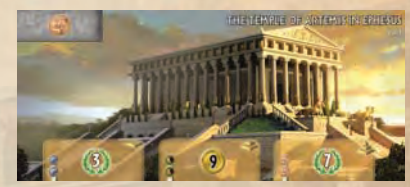
Колосс Родосский

В каждом конфликте игрок добавляет 2 щита к их общей сумме.

Александрийский маяк

Игрок каждый ход получает один ресурс по своему выбору из 4-х типов Сырья [камня, глины, дерева или руды].

***Уточнение**: этот ресурс не может быть куплен соседними городами.*



Храм Артемиды в Эфесе

Игрок берет 9 монет из банка и кладет их в свою сокровищницу.

***Уточнение**: 9 монет берутся из банка только один раз, сразу после того как этап будет построен.*

Висячие сады в Вавилоне

В конце игры игрок получает дополнительный научный символ по своему выбору.

***Уточнение**: выбор символа происходит в конце игры при подсчете победных очков, а не в момент завершения постройки этапа Чуда.*

Статуя Зевса в Олимпии

Игрок один раз за Эпоху может бесплатно возвести строение по своему выбору.

***Уточнение**: игрок может поместить над карточкой Чуда карту, используемую в качестве маркера строительства, и убрать ее подниз когда свойство будет использовано.*

Мавзолей в Галикарнасе

Игрок может просмотреть все сброшенные с начала игры карты (как сброшенные за монеты, так и в конце эпох), выбрать одну из них, и бесплатно ее построить.

***Уточнение**: это особое свойство вступает в силу в конце хода, на котором был построен этап. Если игроки сбросили карты во время этого хода (как в случае 6-го хода любой эпохи), то игрок также может выбирать из них.*

Пирамиды Гизы

Пирамиды не имеют особых свойств, их второй этап приносит 5 победных очков.

Сторона [B]

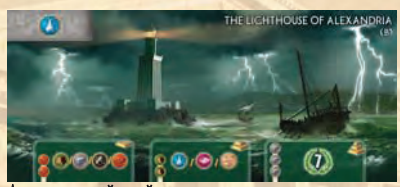
B

Стороны “B” Чудес более комплексные. Несмотря на это, обе стороны сохраняют бала́нс и могут быть использованы в одной и той же игре.

Колосс Родосский

Колосс строится в 2 этапа:

- первый этап дает 1 щит, 3 монеты и 3 победных очка.
- второй этап дает 1 щит, 4 монеты и 4 победных очка.



Александрийский маяк

- первый этап позволяет игроку каждый ход получать один ресурс по своему выбору из 4-х типов Сырья [камня, глины, дерева или руды].
- второй этап позволяет игроку каждый ход получать один товар по своему выбору из 3-х типов Товаров [стекла, ткани или папируса].
- третий этап приносит 5 победных очков

***Уточнение**: эти ресурсы не могут быть куплены соседними городами.*

Храм Артемиды в Эфесе

- первый этап приносит 4 монеты и 2 победных очка (ПО).
- второй этап приносит 4 монеты и 3 ПО.
- третий этап приносит 4 монеты и 5 ПО.

***Уточнение**: монеты берутся из банка только один раз, сразу после того, как этап будет построен.*

Висячие сады в Вавилоне

- первый этап приносит 3 победных очка
- второй этап дает игроку возможность отыграть седьмую карту Эпохи вместо того, чтобы сбрасывать ее. Эта карта может быть сыграна только при оплате ее стоимости, сброшена за 3 монеты или использована для строительства этапа Чуда.
- третий этап дает игроку научный символ по его выбору.

***Уточнения**:*

- во время шестого хода игрок может, следовательно, сыграть обе оставшиеся в руке карты. Если второй этап Чуда еще не построен, то играющий за Вавилон может во время своего шестого хода построить этап, а затем сыграть седьмую карту вместо ее сброса.

- выбор символа происходит в конце игры при подсчете победных очков, а не в момент завершения постройки этапа Чуда.

Статуя Зевса в Олимпии

- первый этап позволяет игроку покупать Сырье [камень, глину, дерево или руду] в одном из соседних городов по цене в одну монету вместо двух.
- второй этап приносит 5 победных очков
- третий этап позволяет игроку “копировать” любую Гильдию (фиолетовую карту) по выбору в одном из соседних городов.

***Уточнения**:*

- первый этап является эквивалентом двух Факторий, Восточной и Западной (желтые карты); их эффекты не суммируются, но сохраняется возможность постройки Восточной и Западной Факторий.

- выбор гильдии для третьего этапа осуществляется в конце игры при подсчете очков. Игрок подсчитывает очки так, если бы у него была построена эта Гильдия.

- копирование гильдии не влияет на владельца города из которого она копируется.

Мавзолей в Галикарнасе

- первый этап приносит 2 победных очка, и игрок может посмотреть все сброшенные с начала игры карт и бесплатно построить одну из них.
- второй этап приносит 1 победное очко, и игрок может посмотреть все сброшенные с начала игры карт и бесплатно построить одну из них.
- построив третий этап, игрок может посмотреть на все сброшенные с начала игры карт и бесплатно построить одну из них.

***Уточнение**: это особое действие выполняется в конце хода, в котором был построен этап. Если игроки сбрасывают карты в этот ход (например, во время 6-го хода эпохи), игрок также может смотреть среди них.*

Пирамиды Гизы

пирамиды строятся в 4 этапа, каждый из которых приносит победные очки (3,5,5,7), что в итоге дает 20 очков.

Список карт и цепочки

Эпоха I

- **Склад пиломатериалов** (LUMBER YARD) — 3+ 4+
- **Каменный карьер** (STONE PIT) — 3+ 5+
- **Залежи глины** (CLAY POOL) — 3+ 5+
- **Рудная жила** (ORE VEIN) — 3+ 4+
- **Древесная ферма** (TREE FARM) — 6+
- **Раскопки** (EXCAVATION) — 4+
- **Глиняный карьер** (CLAY PIT) — 3+
- **Лесной склад** (TIMBER YARD) — 3+
- **Лесная пещера** (FOREST CAVE) — 5+
- **Шахта** (MINE) — 6+

Эпоха II

- **Лесопилка** (SAWMILL) — 3+ 4+
- **Каменоломня** (QUARRY) — 3+ 4+
- **Кирпичный склад** (BRICKYARD) — 3+ 4+
- **Литейный цех** (FOUNDRY) — 3+ 4+

Эпоха III

- **Гильдия рабочих** (WORKERS GUILD)
- **Гильдия ремесленников** (CRAFTSMENS GUILD)
- **Гильдия торговцев** (TRADERS GUILD)
- **Гильдия мыслителей** (PHILOSOPHERS GUILD)
- **Гильдия шпионов** (SPIES GUILD)
- **Гильдия стратегов** (STRATEGISTS GUILD)
- **Гильдия судовладельцев** (SHIPOWNERS GUILD)
- **Гильдия ученых** (SCIENTISTS GUILD)
- **Гильдия судей** (MAGISTRATES GUILD)
- **Гильдия строителей** (BUILDERS GUILD)

Эпоха I

- **Ткацкий станок** (LOOM) — 3+ 6+
- **Производство стекла** (GLASSWORKS) — 3+ 6+
- **Печатное дело** (PRESS) — 3+ 6+

Эпоха II

- **Ткацкий станок** (LOOM) — 3+ 6+
- **Производство стекла** (GLASSWORKS) — 3+ 6+
- **Печатное дело** (PRESS) — 3+ 6+

Создатели

АВТОР: ***Антуан Бауза (Antoine Bauza)***

РАЗРАБОТКА: "Бельгийцы в сомбреро" aka ***Cédrick Caumont & Thomas Provoost***

ИЛЛЮСТРАЦИИ: ***Мигель Коимбра (Miguel Coimbra)***

ВЕРСТКА: ***Alexis -Halicarnassius 70- Vanmeerbeeck***

Игра посвящается памяти Vincent Moirin. Который оставил нас до выхода игры, в течении множества тестирований, он привнес в эту игру частичку себя.

ТЕСТИРОВАНИЕ:*Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, 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 « Offs » of the Cannes FIJ, the players from the Gathering of Friends 2010, the players from the ludopathique meetups, the play-sitors of the Toulouse festival*

КОРЕКТИРОВКА: ***Didier Aldebert, Bruno Goube***

ПЕРЕВОД: Попков Владислав aka ***sNOwBODY***

Автор хотел бы поблагодарить Бруно Катала за идеи плавил для 2-х игроков.

Бельгийцы в сомбреро хотели бы поблагодарить 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.AN, Stefan Glaubitz.

Перевод и верстка:
sNOwBODY.org.ua

7 WONDERS игра REPOS PRODUCTION.
Tél.:+32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2010. ВСЕ ПРАВИЛА ЗАЩИЩЕНЫ.
Материал предназначен для частного пользования.

ЭПОХА I

Ломбард (PAWNSHOP) 3
4+ 7+

Бани (BATHS) 3
3+ 7+

Акведук (AQUEDUCT) 5
3+ 7+

Алтарь (ALTAR) 2
3+ 5+

Храм (TEMPLE) 3
3+ 6+

Пантеон (PANTHEON) 7
3+ 6+

Театр (THEATER) 2
3+ 6+

Статуя (STATUE) 4
3+ 7+

Сады (GARDENS) 5
3+ 4+

Ратуша (TOWN HALL) 6
3+ 5+ 6+

Дворец (PALACE) 8
3+ 7+

Таверна (TAVERN) 5
4+ 5+ 7+

Восточная фактория (EAST TRADING POST)
3+ 7+

Западная фактория (WEST TRADING POST)
3+ 7+

Форум (FORUM)
3+ 6+ 7+

Гавань (HAVEN)
3+ 4+

Рынок (MARKETPLACE)
3+ 6+

Караван-сарай (CARAVAN SERY)
3+ 5+ 6+

Маяк (LIGHTHOUSE)
3+ 6+

Виноградник (VINEYARD)
3+ 6+

Базар (BAZAR)
4+ 7+

Торговая палата (CHAMBER OF COMMERCE)
4+ 6+

ЭПОХА I

Частокол (STOCKADE)
3+ 7+

Бараки (BARRACKS)
3+ 5+

Сторожевая башня (GUARD TOWER)
3+ 4+

ЭПОХА II

Стены (WALLS)
3+ 7+

Укрепления (FORTIFICATIONS)
3+ 7+

Учебный полигон (TRAINING GROUND)
4+ 6+ 7+

Цирк (CIRCUS)
4+ 5+ 6+

Арсенал (ARSENAL)
3+ 4+ 7+

Аптека (APOTHECARY)
3+ 5+

Конюшни (STABLES)
3+ 5+

Амбулатория (DISPENSARY)
3+ 4+

Мастерская (WORKSHOP)
3+ 7+

Стрельбище (ARCHERY RANGE)
3+ 6+

Лаборатория (LABORATORY)
3+ 5+

Скрипторий (SCRIPTORIUM)
3+ 4+

Здание суда (COURTHOUSE) 4
3+ 5+

Библиотека (LIBRARY)
3+ 6+

Школа (SCHOOL)
3+ 7+

ЭПОХА III

Арена (ARENA)
3+ 5+ 7+

Ложа (LODGE)
3+ 6+

Осадные орудия (SIEGE WORKSHOP)
3+ 5+

Обсерватория (OBSERVATORY)
3+ 7+

Сенат (SENATE) 6
3+ 5+

Университет (UNIVERSITY)
3+ 4+

Академия (ACADEMY)
3+ 7+

Научный центр (STUDY)
3+ 5+

Описание символов

Карты Эпохи I

карты производят изображенный вид сырья.

каждый ход карта производит один из двух изображенных видов сырья.

Уточнение: игрок может использовать один ИЛИ другой ресурс для возведения строения (или фазы чуда), на НЕ оба одновременно. Соседние города также могут покупать любой из них независимо от того, что решил производить владелец.

карты производящие изображенные товары.

карты приносящие изображенное на них число победных очков.

карты дающие 1 щит.

карты учитываются при подсчете победных очков.

карты учитываются при подсчете победных очков.

карты учитываются при подсчете победных очков.

карты приносящие изображенное на них число монет; монеты берутся из банка только один раз, когда сыграна карта.

начиная с хода, следующего за тем, в котором это строение было возведено, игрок покупает за 1 монету вместо 2-х сырье в соседнем городе.

начиная с хода, следующего за тем, в котором это строение было возведено, игрок покупает товары у соседей за 1 монету вместо 2-х.

Уточнение: для Восточной фактории, Западной фактории и Рынка: стрелки показывают, какому из соседних городов применима скидка.

Карточки

Один раз за эпоху игрок может бесплатно возвести строение из своей руки.

Игрок может сыграть последнюю карты каждой эпохи, вместо ее сброса. Эта карта требует оплаты своей стоимости, скидывается за 3 монеты или используется для строительства этапа Чуда.

Игрок может посмотреть все сброшенные с начала игры карты, выбрать одну и бесплатно ее построить.

Игрок может, в конце игры, "скопировать" Гильдию по своему выбору (фиолетовую карту), возведенную в одном из его соседних городов.

Карты Эпохи II

Карта производит две единицы изображенного сырья.

Карта дает 2 щита.

Карта приносит по 1-й монете за каждую коричневую карту, построенную в городе игрока И в обоих соседних городах.

Уточнение: коричневые карты, построенные в соседних городах в том же ход что и Виноградник, также идут в расчет.

Карта приносит по 2-й монеты за каждую серую карту построенную в городе игрока И в обоих соседних городах.

Уточнение: серые карты, построенные в соседних городах в том же ход что и Базар, также идут в расчет.

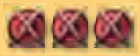
Каждый ход карта производит единицу одного из четырех изображенных видов Сырья по выбору игрока.

Уточнение: эти ресурсы не могут быть куплены соседними городами.

Карта производит единицу одного из трех изображенных видов Товаров по выбору игрока.

Уточнение: эти ресурсы не могут быть куплены соседними городами.

Карты Эпохи III


Карта дает 3 щита.

При входе в игру карта дает 3 монеты за завершенный этап Чуда в родном городе (3, 6, 9 или 12 монет). В конце игры карта приносит по 1-у победному очку за каждый завершенный этап Чуда в родном городе (1, 2, 3 или 4 очка).

Будучи сыгранной, карта дает по 1-й монете за каждую коричневую карту в городе игрока. В конце игры карта приносит по 1-у победному очку за каждую коричневую карту в городе игрока.

Будучи сыгранной, карта дает по 2-е монеты за каждую серую карту в городе игрока. В конце игры карта приносит по 2-а победных очка за каждую серую карту в городе игрока.

Будучи сыгранной, карта дает по 1-й монете за каждую желтую карту, включая саму себя, в городе игрока. В конце игры карта приносит по 1-у победному очку за каждую желтую карту в городе игрока.

Уточнение: за Арену, Порт, Торговые палаты и Маяк монеты берутся только один раз когда возводится строение. Победные очки подсчитываются в конце игры, в соответствии с картами и фазами Чудес, построенными к этому моменту.

Гильдии

Большинство Гильдий приносят победные очки в зависимости от построенных соседями зданий.

***Заметка**: две стрелки во обеим сторонам изображенной карты означают, что в расчет идут карты из соседних городов, а не те, которые сыграны вместе с этой картой.*

Гильдия шпионов: 1 победное очко за каждую красную карту, присутствующую в обоих соседних городах.

Гильдия судей: 1 победное очко за каждую синюю карту, присутствующую в обоих соседних городах.

Гильдия рабочих: 1 победное очко за каждую коричневую карту, присутствующую в обоих соседних городах.

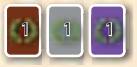
Гильдия ремесленников: 2 победных очка за каждую серую карту, присутствующую в обоих соседних городах.

Гильдия торговцев: 1 победное очко за каждую желтую карту, присутствующую в обоих соседних городах.

Гильдия мыслителей: 1 победное очко за каждую зеленую карту, присутствующую в обоих соседних городах.

Прочие гильдии приносят победные очки по специальным правилам.

Гильдия строителей: 1 победное очко за каждый построенных этап Чуда в соседних И родном городах.


Гильдия судовладельцев: 1 победное очко за каждую коричневую, серую и фиолетовую карты в родном городе.

Уточнение: с учетом самой гильдии.

Гильдия стратегов: 1 победное очко за каждый жетон Поражения, присутствующий в соседних городах.

Гильдия ученых: игрок получает дополнительный научный символ по своему выбору.

Уточнение: выбор символа осуществляется в конце игры, а не в момент постройки Гильдии.

Уточнение: Производимые карточками Чудес ресурсы НЕ считаются картами (Виноградником, Базаром, Гильдиями и т.д.)