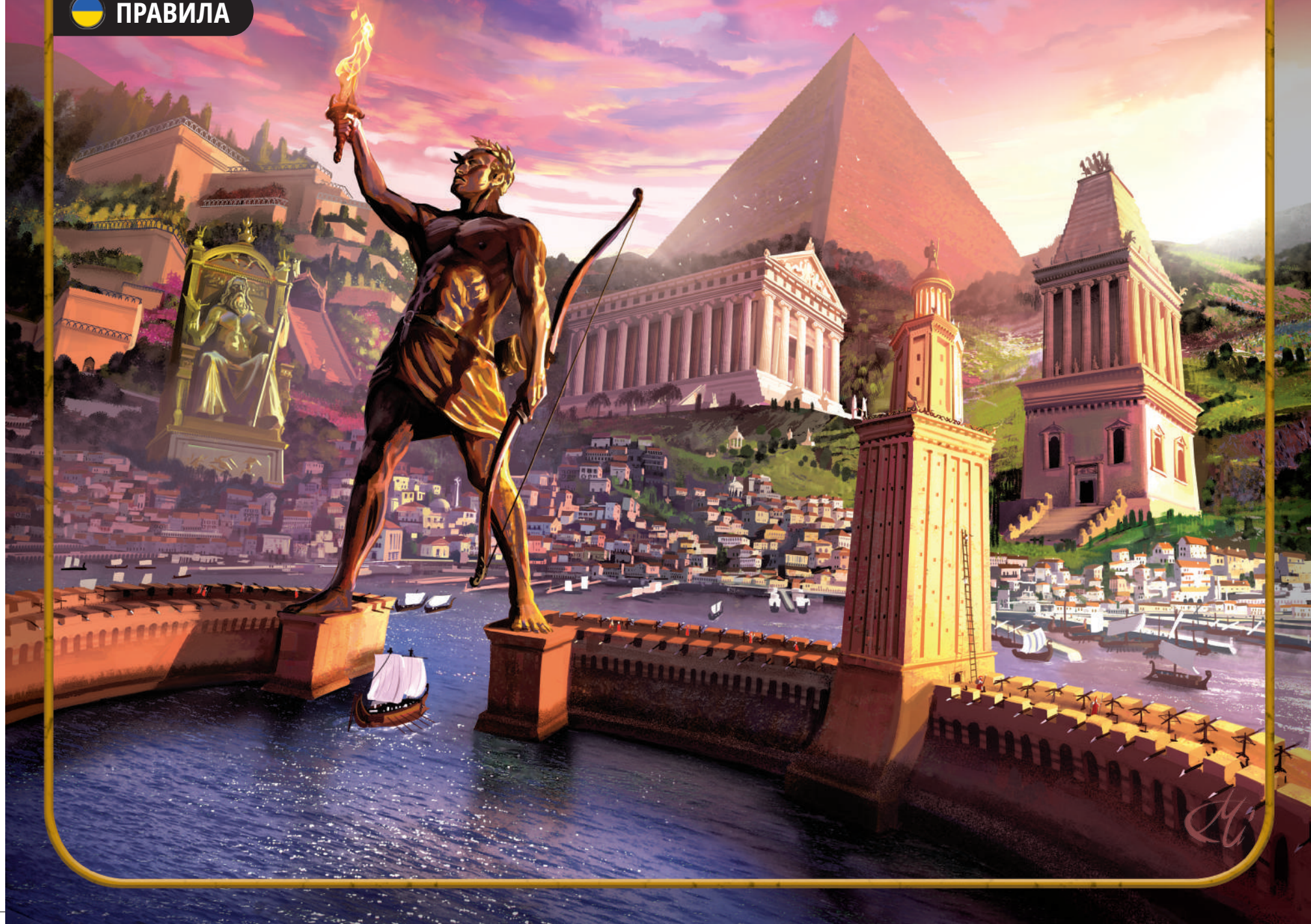


Antoine Bauza

7 WONDERSTM



ПРАВИЛА



Очольте одне із семи величних міст Стародавнього світу. Видобувайте природні ресурси з ваших земель, беріть участь у нескінченному розвитку, налагоджуйте свої торгові відносини і збільшуйте військову міць.



ВМІСТ

- 7 карток Чудес
- 7 карт Чудес
- 49 карт Епохи I
- 49 карт Епохи II
- 50 карт Епохи III
- 46 tokenів конфлікту
- 24 монети номіналом 3
- 46 монет номіналом 1
- 1 блокнот для підрахунку балів
- 1 книга правил
- 2 карти для гри вдвох

ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Гра «7 Чудес» триває три Епохи, у кожній з яких використовується одна з трьох колод (спочатку карти Епохи I, потім Епохи II і, нарешті, Епохи III).

Упродовж всіх Епох гра проходить однаково: протягом кожної з них для розвитку свого міста і будівництва Чуда кожен гравець може зіграти по 6 карт.

Наприкінці кожної Епохи всі гравці порівнюють свою військову міць із двома сусідніми містами (що належать гравцям справа та зліва).

Наприкінці третьої Епохи гравці підраховують свої переможні бали. Гравець із найбільшою кількістю балів перемагає у грі.

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

Картки Чудес

На кожній великій картці зображено Чудо, яке може збудувати гравець, а також ресурс, який воно виробляє із самого початку гри (ресурси вказані у лівому верхньому куті картки Чуда). Ці картки двосторонні і являють собою два різних варіанти конструкції. Кожне Чудо складається з двох, трьох або чотирьох Етапів, представлених на картці. Кожен Етап має вартість будівництва та ефект, який можна отримати, збудувавши його.

Монети

Монети використовуються у грі для торгових угод, зв'язуючи будь-яке місто із сусідніми містами. Кількість накопичених гравцем у процесі гри монет ніяк не обмежується. Наприкінці гри накопичені монети приносять переможні бали.

Токени конфліктів

Токени конфліктів використовуються для відображення військових перемог над сусідніми містами.

Всього використовується 4 типи токенів:

- Токени поразки зі значенням «-1» використовуються наприкінці кожної з трьох Епох.
- Токени перемоги зі значенням «+1» використовуються наприкінці Епохи I.
- Токени перемоги зі значенням «+3» використовуються наприкінці Епохи II.
- Токени перемоги зі значенням «+5» використовуються наприкінці Епохи III.

Карти

У грі «7 Чудес» всі карти Епох являють собою Будівлі. Всього існує 7 різних типів Будівель, які легко відрізнити за кольором рамки карти.

- **Сировина (коричневі карти):** ці Будівлі виробляють ресурси 
- **Товари (сірі карти):** ці Будівлі виробляють ресурси 
- **Громадські (сині карти):** ці Будівлі приносять переможні бали 
- **Наукові (зелені карти):** ці Будівлі приносять переможні бали залежно від прогресу у трьох галузях науки 
- **Торгові (жовті карти):** ці Будівлі дають монети, виробляють ресурси, змінюють правила торгівлі
- **Військові (червоні карти):** ці Будівлі збільшують вашу військову міць, яка враховується під час вирішення конфліктів 
- **Гільдії (фіолетові карти):** ці Будівлі дозволяють гравцям отримувати переможні бали залежно від специфічних умов.

Примітка. У колоді Епохи III немає Сировини (коричневих карт) та Товарів (сірих карт), але є Гільдії (фіолетові карти).

Вартість карт

У лівому верхньому куті карти вказана вартість будівництва. Якщо ця ділянка пуста, то Будівля безкоштовна і не потребує сировини для будівництва.

Приклад: «Ринок» є безкоштовним, «Шахта» коштує 1 монету, для будівництва «Лазні» потрібен 1 Камінь, а для «Арени» – 2 Каміні та 1 Руда.



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

Приклад: Для будівництва «Стайні» потрібні 1 Глина, 1 Деревина і 1 Руда або наявність у місті «Аптеки».



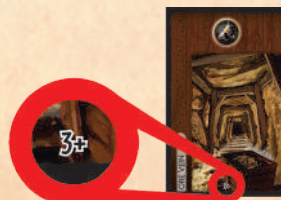
У правому нижньому куті карти вказано, які споруди (якщо такі є) можуть бути безкоштовно збудовані за допомогою цієї карти у наступних Епохах.

Приклад: Будучи збудованим під час Епохи I, «Скрипторій» дасть змогу збудувати безкоштовно «Бібліотеку» і «Залу суду» під час Епохи II.



Центральна нижня частина карти вказує, для гри з якою кількістю гравців використовується ця карта.

Приклад: Для гри учотирьох використовуються карти 3+ та 4+.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

По одній колоді карт на Епоху

Ґрунтуючись на кількості гравців, поверніть до коробки невикористані карти кожної із трьох колод.

Приклад: Для гри ушістьох використовуються карти 3+, 4+, 5+ та 6+. Карти 7+ повертаються у коробку.

Крім цього, для колоди Епохи III:

- Відберіть 10 Гільдій (фіолетові карти) і, ґрунтуючись на кількості гравців, залиште (не дивлячись) лише необхідну їх кількість.
- Після цього сформууйте колоду Епохи III, змішавши залишені карти Гільдій з іншими картами.

3 гравці: 5 гільдій
4 гравці: 6 гільдій
5 гравців: 7 гільдій
6 гравців: 8 гільдій
7 гравців: 9 гільдій

Примітки:

- Якщо ви правильно відібрали карти перед грою, то перед початком кожної Епохи необхідно буде роздати всі карти (по 7 карт на кожного гравця).
- Для допитливих гравців зазначимо, що кількість Гільдій дорівнює кількості гравців +2.

Чудеса

Перетасуйте 7 карт Чудес і взакриту видайте по одній кожному гравцеві. Карта та її сторона визначають картку Чуда, котру отримає гравець, а також сторону, що використовуватиметься під час гри.



Примітки:

- Під час кількох ваших перших ігор бажано використовувати сторону Чуда «А», тому що вона простіша.
- Картки Чудес можна обрати за власним бажанням замість випадкового розподілення (за умови загальної згоди гравців).

Монети

Всі гравці починають гру з трьома монетами номіналом 1, які вони кладуть на свої картки Чудес. Решта монет формують банк (за бажанням гравці можуть обмінювати монети різних номіналів, наприклад, три монети номіналом 1 на одну монету номіналом 3 тощо).

Токени конфлікту

Токени конфлікту утворюють резерв поряд із монетами.

БУДІВНИЦТВО У «7 ЧУДЕСАХ»

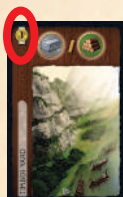
Протягом гри гравці зводитимуть Будівлі (карти) та Етапи Чудес (картки).

- Більшість Будівель мають вартість у ресурсах. Деякі безкоштовні, а деякі потребують оплати монетами. Нарешті, у деяких Будівель, крім вартості, також є умова безкоштовного будівництва.
- Усі Чудеса мають вартість у ресурсах.

Вартість у монетах

Деякі коричневі карти мають вартість у монетах, яку необхідно сплатити в банк під час ходу, коли вони будуються.

Приклад: Будівництво «Складу деревини» коштує 1 монету.



Безкоштовне будівництво

Деякі карти не мають вартості і можуть бути збудовані безкоштовно.

Приклад: Будівництво «Східного торгового шляху» не потребує витрат.



Вартість у ресурсах

Деякі карти мають вартість у ресурсах. Щоб їх побудувати, гравець повинен виробляти відповідні ресурси ТА/АБО придбати їх у одного із двох своїх сусідів.

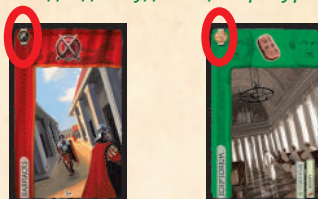
Виробництво

Ресурси для міста виробляють Чудеса світу, коричневі карти, сірі карти і деякі **жовті карти**. Для спорудження Будівлі місто гравця має виробляти ресурси, зображені на її карті.

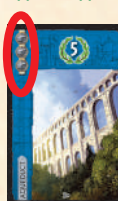
Приклад: Гіза виробляє 2 Каміні, 1 Глину, 1 Руду, 1 Папірус і 1 Тканину.



- Дмитро може збудувати «Бараки» (вартість: 1 Руда) або «Скрипторій» (вартість: 1 Папірус), оскільки його місто виробляє необхідні для будівництва ресурси.



- Дмитро не може збудувати «Акведук» (вартість: 3 Каміні), тому що його місто виробляє лише 2 із 3 одиниць Каміня, необхідного для будівництва.



Зверніть увагу! Під час будівництва ресурси не витрачаються. Їх можна використовувати кожного ходу протягом усієї гри. Виробництво ресурсів міста ніколи не зменшується (зіграні карти ніколи не скидаються).

Торгівля

Часто трапляється, що гравцю потрібно спорудити Будівлю, для якої йому не вистачає виробництва необхідної кількості ресурсів.

Якщо ці ресурси виробляються сусідніми містами ліворуч або праворуч від цього гравця, то він за допомогою торгівлі має змогу придбати ресурси, яких бракує для будівництва. Гравці можуть купувати у сусідніх містах лише такі ресурси:

- Ресурси, які з самого початку виробляються містом (зображені на картці Чуда).
- Ресурси, які виробляють коричневі карти (Сировина).
- Ресурси, які виробляють сірі карти (Товари).

Однак, неможливо купити ресурси, які виробляють деякі Торгові Будівлі (**жовті карти**) або деякі Чудеса: ці ресурси закріплені за їхніми власниками.

За кожен придбаний ресурс гравець повинен віддати 2 монети власнику ресурсу.

Уточнення

- Продаж ресурсів сусідньому місту НЕ забороняє гравцю використовувати їх під час того ж ходу для власного будівництва.
- Під час одного ходу дозволяється купувати один або декілька ресурсів в обох сусідніх містах.
- Гравці ніколи не можуть відмовити у продажу ресурсів.
- При купівлі ресурсів деякі Торгові Будівлі (**жовті карти**) зменшують грошову вартість з 2-х монет до 1-ї.
- Якщо обидва сусідніх міста виробляють потрібний ресурс, то гравець може купувати у будь-якого з них.
- Для купівлі ресурсів гравець повинен мати достатньо монет на початку ходу. Монети, отримані завдяки торгівлі під час самого ходу, не можуть використовуватись у цей хід, а лише починаючи з наступного.

Приклад А:

Віктор бажає збудувати «Університет» (вартість: 2 Деревини + 1 Скло + 1 Папірус). Його місто виробляє тільки 1 Деревину та 1 Скло. Один із його сусідів виробляє Деревину, тимчасом як інший виробляє Папірус. Для отримання необхідних ресурсів Віктор платить по 2 монети кожному сусідові та споруджує Будівлю.

Приклад Б:

Під час ходу обидва сусідні міста купують у Дмитра по 2 Каміні на загальну суму 8 монет (по 2 монети за ресурс). У цей же самий хід Дмитро може збудувати «Бібліотеку» (вартість: 2 Каміні + 1 Тканина) завдяки власним ресурсам, навіть якщо він вже продавав їх сусіднім містам.

Приклад В:

Дмитро хоче збудувати «Форум» (вартість: 2 Глини). Його місто виробляє 1 Глину і сусіднє місто також виробляє деяку її кількість.

На початку свого ходу Дмитро не має достатньої кількості монет у скарбниці. Навіть якщо сусіднє місто придбає під час свого ходу один з його ресурсів, він не зможе використати отримані монети для негайного придбання відсутньої Глини. Ці монети будуть доступні для торгових угод, починаючи з наступного ходу.

Отже, у цей хід будівництво «Форуму» неможливе і Дмитро повинен обрати іншу дію.

Безкоштовне будівництво (Ланцюжки)

На деяких Будівлях Епох II та III справа від вартості у ресурсах вказана назва Будівлі з попередньої Епохи.

Якщо під час попередньої Епохи гравець збудував вказану Будівлю, то він має можливість спорудити нову Будівлю безкоштовно, тобто без оплати її вартості у ресурсах.

Приклад: Під час Епохи II Антон зможе збудувати «Бібліотеку» безкоштовно, якщо збудує «Скрипторій» під час Епохи I.



Приклад: Збудований під час Епохи I «Театр» дозволяє Віктору збудувати безкоштовно «Статую» під час Епохи II, а це у свою чергу дозволить збудувати безкоштовно «Сади» під час Епохи III.



ОГЛЯД ГРИ

Гра починається з Епохи I, продовжується в Епосі II і завершується в Епосі III. Переможні бали підраховуються тільки наприкінці Епохи III.

Огляд Епохи

На початку кожної Епохи всі гравці отримують в руки по 7 випадкових карт із відповідної колоди.

Кожна Епоха складається з 6-ти ігрових ходів. Під час кожного ходу гравці повинні одночасно зіграти по одній карті.

Ігровий хід проходить таким чином:

1. Вибрати карту.
2. Виконати дію.
3. Віддати карти гравцю, який сидить зліва або справа, і отримати карти від гравця, який сидить поряд.

1. Вибрати карту

Кожен гравець дивиться на свої карти, не показуючи їх іншим гравцям, обирає одну карту і кладе її перед собою долілиць. Решту карт розміщують між собою і гравцем, який сидить поруч (див. «Закінчення Епохи»).

2. Виконати дію

Щойно кожен гравець обрав собі карту, всі учасники одночасно виконують одну з трьох дій:

- А. Спорудити Будівлю.
- Б. Збудувати Етап Чуда.
- В. Скинути карту для отримання 3-х монет.

Примітка. Щоб краще ознайомитися із грою, під час вашої першої партії ви можете слідувати за діями кожного гравця, одного за іншим.

2А. Спорудити Будівлю

Частіше за все гравці споруджуватимуть Будівлі, які зображені на обраній карті (див. «Будівництво у «7 Чудесах»).

Зверніть увагу! Гравці ніколи не можуть спорудити дві однакові Будівлі (які мають однакові назви чи однакові зображення).

2Б. Збудувати Етап Чуда

РОЗТАШУВАННЯ КАРТ

Коричневі та сірі карти складаються одна під одну, починаючи з лівого верхнього кута картки Чуда. Це дозволяє кожному гравцю швидко побачити всі ресурси, що виробляються всіма гравцями.

Решта карт розташовується горілиць у зоні перед картою Чуда. Вся ця зона належить до міста гравця.

Для раціонального використання місця сортуйте і складайте ваші карти за кольором, залишаючи видимою лише назву Будівлі.



Гравець використовує обрану карту як маркер будівництва одного з Етапів свого Чуда.

Для будівництва Етапу Чуда він повинен сплатити вартість, вказану на картці Чуда (а не вартість на карті Будівлі).

Після цього він підкладає карту Будівлі долілиць, наполовину ховаючи її під картку Чуда. Використана карта Будівлі нічого не дає, вона просто показує, що цей Етап Чуда вже збудовано.

Приклад: Антон хоче збудувати другий етап Олександрії. Він обирає одну карту з руки. Його місто виробляє 2 Руди, необхідні для будівництва, тому він підкладає свою карту під Етап Чуда, наполовину сховавши її, щоб показати, що цей Етап вже збудовано.



Уточнення

- Етапи Чуда мають будуватися послідовно зліва направо.
- Будівництво Чуда не є обов'язковим. Гравці можуть перемогти, не закінчивши (або навіть не почавши) будівництво свого Чуда.
- Використана як маркер будівництва Етапу Чуда карта залишається прихованою. Рекомендється використовувати карту, яку ви не хочете віддавати сусіду (див. «Передати карти наступному гравцеві»).
- Більшість Чудес складаються із трьох Етапів, але вони не пов'язані з Епохами. Тож ви можете збудувати декілька Етапів Чуда протягом однієї Епохи або почати будівництво під час будь-якої Епохи.
- Кожен Етап можна збудувати лише один раз за гру.

2В. Скинути карту для отримання 3-х монет

Гравець може скинути обрану карту для отримання з банку 3-х монет, які додаються до його скарбниці.

Скинуті у такий спосіб карти залишаються посередині столу долілиць і утворюють стопку скидання.

Іноді корисно скинути карту, яку ви не можете збудувати і яка може зацікавити вашого сусіда.

Примітка. Якщо гравець обрав карту Будівлі, але не може спорудити ні її, ні Етап Чуда, то він мусить скинути карту і взяти 3 монети з банку.

3. Передати карти наступному гравцеві

Кожен гравець бере карти, які передав йому сусід.

Зверніть увагу! Напрямо, у якому передаються карти, відрізняється в різних Епохах.

- Під час Епохи I карти передаються гравцю ліворуч від вас (за годинниковою стрілкою)
- Під час Епохи II карти передаються гравцю праворуч від вас (проти годинникової стрілки)
- Під час Епохи III карти передаються гравцю ліворуч від вас (за годинниковою стрілкою).



Особливий випадок: шостий хід

На початку шостого і останнього ходу кожної Епохи гравці отримують від свого сусіда по дві карти.

Потім кожен гравець обирає з-поміж них одну (як і в попередніх раундах), а другу скидає долілиць. Після цього обрана карта грається як звичайно.

На цьому Епоха закінчується.

Примітка. Карта, яка не була обрана, скидається, не приносячи гравцю 3 монети.

Приклад: На початку Епохи Антон отримує на руки 7 карт. Під час першого ходу він будує одну зі своїх карт. Потім він передає решту 6 карт гравцю, який сидить ліворуч, і отримує 6 карт від гравця, який сидить праворуч.

Під час шостого ходу Антон отримує 2 карти від гравця праворуч. Він скидає одну карту, а іншу грає відповідно до правил.

Закінчення Епохи

Кожна Епоха закінчується після шостого ходу. Після цього гравці повинні перейти до вирішення військових конфліктів. Кожен гравець порівнює загальну кількість щитів, які зображені на його Військових Будівлях (червоні карти), із загальною кількістю щитів у кожному з двох сусідніх міст:

- Якщо загальна кількість щитів у місті гравця більша, ніж у сусідньому місті, цей гравець отримує токен Перемоги залежно від Епохи, яка закінчилася (Епоха I: +1, Епоха II: +3, Епоха III: +5)
- Якщо загальна кількість щитів у місті гравця менша, ніж у сусідньому місті, цей гравець отримує токен Поразки (-1 переможний бал)
- Якщо загальна кількість щитів у місті гравця така сама, як і у сусідньому місті, то токени не отримуються.



Залежно від ситуації кожен гравець отримує 0, 1 або 2 токени, які кладе на свою картку Чуда.

Приклад: Епоха II закінчується. Олександрія Антона (3 щити) має загальні кордони із Родосом (5 щитів) ліворуч та з Ефесом (2 щити) праворуч. Антон отримує один токен Поразки (-1 переможний бал), який кладе з лівого боку своєї картки Чуда, а також один токен Перемоги (+3 переможні бали, Епоха II), який кладе з правого боку своєї картки Чуда.



ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра завершується наприкінці третьої Епохи, після того як будуть отримані токени конфлікту.

Кожен гравець підраховує кількість отриманих його цивілізацією переможних балів, і той, хто набрав найбільшу кількість балів, оголошується переможцем.

У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю монет у своїй скарбниці. Якщо і тут нічия, гравці ділять перемогу.

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

Підрахунок балів

Підрахуйте переможні бали (ПБ) таким чином:

1. Військові конфлікти.
2. Кількість монет.
3. Чудеса.
4. Громадські Будівлі.
5. Наукові Будівлі.
6. Торгові Будівлі.
7. Пільдії.

1. Військові конфлікти

Кожен гравець додає переможні бали на своїх токенах Перемоги та Поразки (отриманий результат може бути і від'ємним!).

Приклад: Антон закінчив гру за Олександрію з такими жетонами: +1, +3, +5, -1, -1, -1, що у підсумку дає 6 ПБ.

2. Кількість Монет

За кожні 3 монети, якими володіють гравці наприкінці гри, вони отримують 1 переможний бал. Залишок монет не додає переможних балів.

Приклад: Антон закінчив гру за Олександрію з 14-ма монетами у скарбниці, що дає йому 4 ПБ (4 повних комплекти по 3 монети і ще один неповний комплект з 2 монет, який не враховується).

3. Чудеса

Потім кожен із гравців додає до загального рахунку переможні бали за свої Чудеса.

Приклад: Антон збудував усі 3 Етапи Олександрії (сторона «А»), тож 10 ПБ (3 за перший Етап та 7 за останній) додаються до його рахунку.

4. Громадські Будівлі

Кожен гравець підраховує переможні бали, вказані на картах його Громадських Будівель.

Приклад: Антон збудував в Олександрії такі Громадські Будівлі: «Вівтар» (2 ПБ), «Акведук» (5 ПБ) і «Ратуша» (6 ПБ), що загалом приносить 13 ПБ.

5. Наукові Будівлі

Наукові карти приносять переможні бали двома різними способами: за набори однакових символів і за набори із 3-х різних символів.

Зверніть увагу! Бали, отримані обома способами, додаються.

Набори з однакових символів:

За кожен із 3-х існуючих наукових символів гравець отримує таку кількість переможних балів:

- Тільки 1 символ: 1 ПБ
- 2 однакових символи: 4 ПБ
- 3 однакових символи: 9 ПБ
- 4 однакових символи: 16 ПБ



Примітки:

- Кількість отриманих балів дорівнює квадрату кількості символів.

- Всього є по 4 карти з кожним символом, що дає максимум 16 ПБ для кожної групи символів.

- Цей максимум може бути збільшений за допомогою Гільдії вчених і Вавилонського Чуда: 5 однакових символів додають 25 ПБ, а 6 однакових символів – 36 ПБ.

Приклад: Антон збудував в Олександрії 6 Наукових Будівель із символами: 3 , 2 , 1 . Вони приносять 9 ПБ за групу із 3-х  (3x3), 4 ПБ за  (2x2) і, нарешті, 1 ПБ за  (1x1), що загалом дає 14 ПБ.

Набори із 3-х різних символів:

За кожен групу із 3-х різних символів кожен гравець отримує 7 переможних балів.

Приклад: в Олександрії є 6 Наукових Будівель, але лише одна група з 3-х різних символів, які приносять ще 7 ПБ і дають загалом 21 ПБ за Наукові Будівлі. Якби Антон збудував в Олександрії ще одну Будівлю із символом , то він би отримав $(9+4+4) + (7+7) = 31$ ПБ.



6. Торгові Будівлі

Деякі Торгові Будівлі з Епохи III приносять переможні бали.

*Приклад: Антон збудував в Олександрії «Торгову палату».
Ця Будівля приносить 2 ПБ за кожну сіру карту у місті.
Тож Антон отримує 4 ПБ за дві сірі карти, що збудовані в
Олександрії.*

7. Гільдії

Кожна Гільдія приносить деяку кількість переможних балів залежно від специфічних умов у місті гравця ТА/АБО у двох сусідніх містах (див. «Опис символів»).



СТРАТЕГІЧНІ ПОРАДИ

- Блокуйте ваших опонентів. Для перемоги у грі «7 Чудес» ви маєте стежити за двома сусідніми містами й аналізувати їхню стратегію. Спробуйте блокувати їх, використовуючи карти, які дадуть їм перевагу. Ви можете використати ці карти для будівництва Етапів свого Чуда або скинути за монети.
- Стратегії. Різні стратегії можуть привести вас до перемоги: зосереджуйтеся на Будівлях одного кольору або збирайте різні типи Будівель, отримуйте військові трофеї або нехтуйте військовою міццю, виробляйте в достаток ресурсів або розраховуйте на торгівлю.
- Рух прогресу. Якщо ви будете Наукові Будівлі, намагайтеся збирати групи з різних символів, щоб вони принесли максимальну кількість переможних балів.

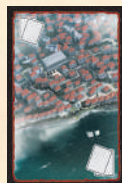
ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

Нижченаведені зміни до правил дозволяють грати у «7 Чудес» вдвох. Для цього вам знадобляться дві особливі карти, що знаходяться у коробці (додатково до звичайних компонентів).

Зверніть увагу! Перед тим, як почати грати у варіант для 2-х гравців, ми радимо вам зіграти декілька партій із 3-7 гравцями.



Карта Межі



Карта Вільного міста

Підготовка до гри

Гравці використовують ті самі карти, що і для гри втрьох (лише карти 3+). Кожен гравець отримує по одній картці Чуда, після чого третя картка Чуда кладеться поряд. Надалі ця картка називатиметься Вільним містом.

Карта Межі кладеться між двома гравцями.

Кожен гравець отримує до рук по 7 карт, а решта 7 карт утворює колоду Вільного міста, котра кладеться поряд із картою Межі.

Гравець, який сидить ліворуч від Вільного міста, отримує також карту Вільного міста. Обидва гравці і Вільне місто також отримують на початку гри по 3 монети з банку.

Огляд гри

Гра проходить у такий же спосіб, що і гра для 3-7 гравців. Різниця тільки у керуванні Вільним містом: крім своїх карт, гравці по черзі гратимуть також картами Вільного міста.

1. Обрати карту

Гравець, який тримає у своїх руках карту Вільного міста, бере першу карту з колоди Вільного міста і додає її до своєї руки. Після цього гравець обиратиме дві карти з руки, першу для свого міста, а другу – для Вільного міста; тимчасом як опонент обиратиме карту лише для себе. Потім кожен гравець кладе решту карт зі свого боку карти Межі.

Примітка. Якщо Вільне місто може зіграти карту, то її не можна скинути для отримання 3-х монет. Гравець повинен, якщо це можливо, обрати карту, яка може бути зіграна Вільним містом (для зведення Будівлі або будівництва Етапу Чуда). Вибір цієї карти відбувається після вибору карти для власного міста.



Карта Межі



2. Виконати дію

Гравець із картою Вільного міста має зіграти карту для Вільного міста і потім – для свого міста, тимчасом як опонент виконує лише власну дію.

Для Вільного міста діють такі правила:

- Вільне місто може купувати ресурси в обох сусідніх містах відповідно до звичайних правил торгівлі. Якщо ресурс є в обох сусідніх містах, то гравець з картою Вільного міста вирішує, де купувати ресурси (незалежно від їхньої вартості).
- Якщо обрана карта може дати перевагу завдяки безкоштовному будівництву (ланцюжок), то таке будівництво необхідно виконати.

Примітка. Під час шостого ходу Епохи у колоді Вільного міста залишається тільки одна карта. Ця остання карта скидається тоді, коли і сьома (тобто остання) карта гравців.

3. Передати карти наступному гравцеві

Щойно всі три карти розіграні, гравці беруть стопки карт з протилежного боку Межі. Під час наступного ходу за Вільне місто буде грати інший учасник, надалі гравці по черзі гратимуть за Вільне місто аж до закінчення партії.

Приклад: Ірина та Лариса починають гру. Кожна з них отримує по 7 карт, а решта 7 карт кладеться праворуч від карти Межі. Ірина, яка сидить ліворуч від Вільного міста, отримує карту Вільного міста. Під час першого ходу Лариса обирає для розіграшу одну зі своїх карт, а Ірина бере першу карту з колоди Вільного міста і додає її до своєї руки. Потім вона обирає одну карту для власного міста, а одну – для Вільного міста. Гравці відкривають обрані карти, починаючи з Вільного міста, і мають зіграти їх. Потім вони беруть стопки карт з протилежного боку карти Межі, а Лариса забирає карту Вільного міста для наступного ходу гри. Отже, тепер вона братиме карту з колоди Вільного міста і гратиме за обидва міста – своє та Вільне.

Закінчення Епохи

Гравець, який починає Епоху з картою Вільного міста, змінюється кожної Епохи:

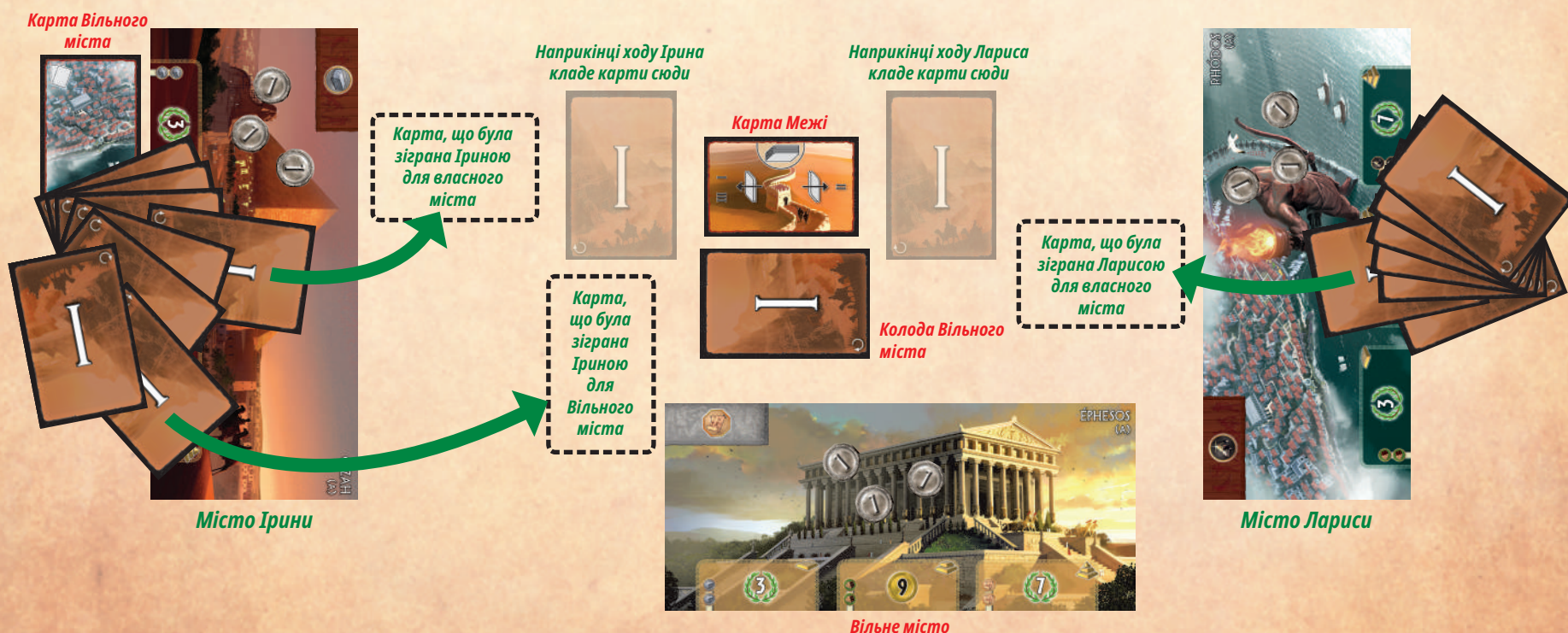
- Епоха I: карта у гравця ліворуч від Вільного міста.
- Епоха II: карта у гравця праворуч від Вільного міста.
- Епоха III: карта у гравця ліворуч від Вільного міста.

Правила вирішення військового конфлікту не змінюються.

Закінчення гри

Гравець, що отримав найбільшу кількість переможних балів, перемагає у грі.

У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю монет у своїй скарбниці.



ОПИС ЧУДЕС

7 карток, які є містами та їхніми Чудесами, мають дві сторони («А» та «В»), що надає грі деякого різноманіття.

Сторона (А)

У всіх Чудесах сторона «А» розроблена за схожим принципом:

- Перший Етап дає 3 переможні бали.
- Третій Етап дає 7 переможних балів.
- Другий Етап дає особливий ефект, унікальний для кожного Чуда.

A

Зверніть увагу! Ресурси, що виробляються містом, не враховуються як карти.



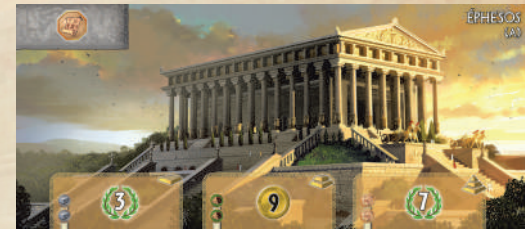
Колос Родоський

Дає гравцеві 2 додаткових щити у кожному військовому конфлікті.



Олександрійський маяк

Кожен хід виробляє для гравця одиницю одного із 4-х зазначених видів Сировини (Глину, Руду, Дерево чи Камінь).
Уточнення. Сусідні міста не можуть купити цей ресурс.



Храм Артеміди в Ефесі

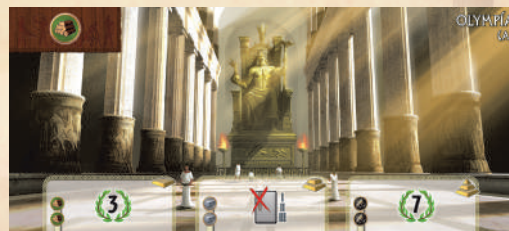
Гравець бере 9 монет із банку і кладе їх у свою скарбницю.
Уточнення. 9 монет беруться з банку лише один раз, одразу після того, як цей Етап збудовано.



Висячі сади у Вавилоні

Наприкінці гри гравець отримує один додатковий науковий символ на власний вибір.

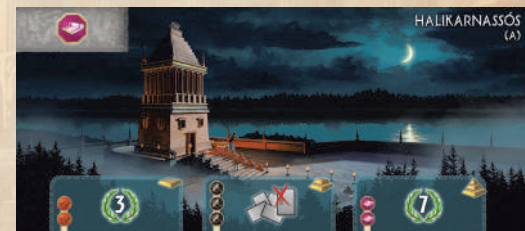
Уточнення. Вибір символу робиться наприкінці гри під час підрахунку переможних балів, а не в момент будівництва Етапу Чуда.



Статуя Зевса в Олімпії

Один раз за Епоху гравець може безкоштовно звести Будівлю на власний вибір.

Уточнення. Гравець може покласти на картку Чуда карту, яку використовуватиме як маркер будівництва, і сховати її під Чудо, коли скористається особливою властивістю.



Мавзолей у Галікарнасі

Гравець може переглянути всі карти, скинуті з початку гри (як скинуті за монети, так і наприкінці Епохи), обрати одну з них і безкоштовно її збудувати.

Уточнення. Ця особлива властивість набуває чинності наприкінці ходу, коли було збудовано Етап. Якщо гравці скидали карти під час цього ходу (наприклад, під час 6-го ходу будь-якої Епохи), то гравець може обирати і з цих карт також.



Піраміди Гізи

Піраміди не мають особливих властивостей, їхній другий Етап приносить 5 переможних балів.

В

Сторона (В)

Сторона «В» Чудес комплексніша. Незважаючи на це, обидві сторони збалансовані і можуть використовуватися в тій самій грі.



Колос Родоський

Колос будується у 2 Етапи:

- Перший Етап дає 1 додатковий щит, 3 монети і 3 переможні бали.
- Другий Етап дає 1 додатковий щит, 4 монети і 4 переможні бали.



Олександрійський маяк

- Перший Етап кожен хід виробляє для гравця одиницю одного із 4-х зазначених видів Сировини (Дерево, Камінь, Руду чи Глину).
- Другий Етап кожен хід виробляє для гравця одиницю одного із 3-х зазначених видів Товару (Скло, Тканину або Папірус).
- Третій Етап приносить 7 переможних балів.

Уточнення. Сусідні міста не можуть купити ці ресурси.



Храм Артеміди в Ефесі

- Перший Етап дає 4 монети і 2 переможні бали.
- Другий Етап дає 4 монети і 3 переможні бали.
- Третій Етап дає 4 монети і 5 переможних балів.

Уточнення. Монети беруться з банку лише один раз, одразу після того, як Етап збудовано.

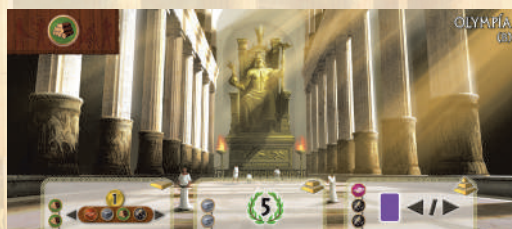


Висячі сади у Вавилоні

- Перший Етап приносить 3 переможні бали.
- Другий Етап дає гравцю можливість зіграти сьому карту Епохи замість того, щоб скинути її. Ця карта може бути зіграна тільки за умови оплати її вартості, скинута за 3 монети або використана для будівництва Етапу Чуда.
- Третій Етап дає гравцю один додатковий науковий символ на його вибір.

Уточнення:

- Під час шостого ходу гравець може зіграти обидві карти з руки. Якщо другий Етап Чуда ще не збудовано, то гравець може спочатку збудувати Етап, а потім зіграти сьому карту замість її скидання.
- Вибір символу робиться наприкінці гри під час підрахунку переможних балів, а не в момент будівництва Етапу Чуда.

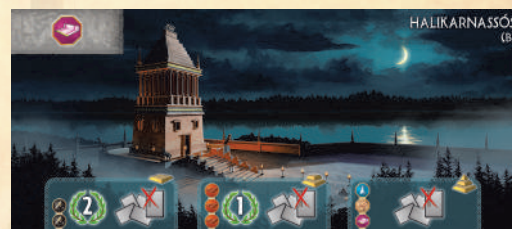


Статуя Зевса в Олімпії

- Перший Етап дозволяє гравцю купувати Сировину (Глину, Камінь, Дерево чи Руду) в кожному із двох сусідніх міст за ціною в одну монету замість двох.
- Другий Етап приносить 5 переможних балів.
- Третій Етап дозволяє гравцю «скопіювати» будь-яку Гільдію (фіолетову карту) на власний вибір, збудовану в одному із двох сусідніх міст.

Уточнення:

- Перший Етап є еквівалентом двох «Торгових шляхів»: Східного та Західного (жовті карти). Їхні ефекти не додаються, але можливість будівництва Східного і Західного шляхів зберігається.
- Вибір Гільдії для третього Етапу здійснюється наприкінці гри під час підрахунку переможних балів. Гравець підраховує бали так, неначе у нього збудована ця Гільдія.
- Копіювання Гільдії ніяк не впливає на власника міста, з якого вона копіюється.



Мавзолей у Галікарнасі

- Перший Етап приносить 2 переможні бали. Гравець може переглянути всі карти, скинуті з початку гри, і безкоштовно збудувати одну з них.
- Другий Етап приносить 1 переможний бал. Гравець може переглянути всі карти, скинуті з початку гри, і безкоштовно збудувати одну з них.
- Третій Етап дає гравцю можливість переглянути всі карти, скинуті з початку гри, і безкоштовно збудувати одну з них.

Уточнення. Ця особлива властивість набуває чинності наприкінці ходу, коли було збудовано Етап. Якщо гравці скидали карти під час цього ходу (наприклад, під час 6-го ходу будь-якої Епохи), то гравець може обирати і з цих карт також.



Піраміди Гізи

Піраміди будуються у 4 Етапи, кожен з яких приносить переможні бали (3, 5, 5, 7), що у підсумку дає 20 ПБ.

СПИСОК КАРТ ТА ЛАНЦЮЖКИ

Academy • Академія
Altar • Вістар
Apothecary • Аптека
Aqueduct • Акведук
Archery Range • Стрілище
Arena • Арена
Arsenal • Арсенал
Barracks • Бараки
Baths • Лазня
Bazaar • Базар
Brickyard • Цегляний склад
Builders Guild • Гільдія будівельників
Caravansery • Караван-сарай
Chamber of Commerce • Торгова палата
Circus • Цирк
Clay Pit • Глиняний кар'єр
Clay Pool • Поклади глини
Courthouse • Зала суду
Craftsmans Guild • Гільдія ремісників
Dispensary • Амбулаторія
East Trading Post • Східний торговий шлях
Excavation • Розкопки
Forest Cave • Лісова печера
Fortifications • Укріплення
Forum • Форум
Foundry • Ливарний Цех
Gardens • Сади
Glassworks • Виробництво скла
Guard Tower • Вартова вежа
Haven • Гавань
Laboratory • Лабораторія
Library • Бібліотека
Lighthouse • Маяк
Lodge • Ложа
Loom • Ткацький верстат
Lumber Yard • Склад пиломатеріалів
Magistrates Guild • Гільдія суддів
Marketplace • Ринок

Mine • Шахта
Observatory • Обсерваторія
Ore Vein • Поклади руди
Palace • Палац
Pantheon • Пантеон
Pawnshop • Ломбард
Philosophers Guild • Гільдія філософів
Press • Друкарня
Quarry • Каменярня
Sawmill • Лісопилка
School • Школа
Scientists Guild • Гільдія вчених
Scriptorium • Скрипторій
Senate • Сенат
Shipowners Guild • Гільдія судновласників
Siege Workshop • Майстерня військових знарядь
Spies Guild • Гільдія шпигунів
Stables • Стайня
Statue • Статуя
Stockade • Частокіл
Stone Pit • Кам'яний кар'єр
Strategists Guild • Гільдія стратегів
Study • Науковий центр
Tavern • Таверна
Temple • Храм
Theater • Театр
Timber Yard • Склад деревини
Town Hall • Ратуша
Traders Guild • Гільдія торговців
Training Ground • Навчальний полігон
Tree Farm • Ферма деревини
University • Університет
Vineyard • Виноградник
Walls • Стіни
West Trading Post • Західний торговий шлях
Workers Guild • Гільдія робітників
Workshop • Майстерня

Автори Гри

АВТОР: Антуан Боза (Antoine Bauza)

РОЗРОБКА: «Бельгійці в сомбреро», також відомі як Седрік Комон і Томас Провост (Cédric Caumont & Thomas Provoost)

ІЛЮСТРАЦІЇ: Мігель Куамбра (Miguel Coimbra)

ВЕРСТКА: Alexis -Halicarnassius 70- Vanmeerbeeck

Ця гра присвячується пам'яті Vincent Moirin, котрий покинув нас ще до виходу гри. Він додав до неї частинку себе протягом багатьох тестувань. ТЕСТУВАННЯ: Mikael 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 FJJ, the players from the Gathering of Friends 2010, the players from the ludopathique meetups, the play-sitors of the Toulouse festival.

ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ: Шлехт Віктор, Rzhaviy.

Автор висловлює вдячність Бруно Катала за ідеї щодо правил для 2-х гравців.

«Бельгійці в сомбреро» висловлюють вдячність Geoff -Imma break your face- Picard, Alexis -bosce-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.

7 WONDERS is a game of REPOS PRODUCTION.

Tél. +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussek - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS RESERVED.

This material may only be used for private entertainment.



Епоха 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+



Епоха II

SAWMILL

3+ 4+



QUARRY

3+ 4+



BRICKYARD

3+ 4+



FOUNDRY

3+ 4+



Епоха 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+



Назва карти

Використання карти залежно від кількості гравців



Ефект

Вартість будівництва

Enoxa I

Enoxa II

Enoxa III

PAWNSHOP
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**

FORUM
3+ 6+ 7+ **1**

HAVEN
3+ 4+ **1-4**

WEST TRADING POST
3+ 7+ **1**

MARKETPLACE
3+ 6+ **1**

CARAVANSERY
3+ 5+ 6+ **1**

LIGHTHOUSE
3+ 6+ **1-4**

VINEYARD
3+ 6+ **1**

BAZAR
4+ 7+ **2**

CHAMBER OF COMMERCE
4+ 6+ **2-2**

Enoxa I

Enoxa II

Enoxa III

STOCKADE
3+ 7+ **1**

BARRACKS
3+ 5+ **1**

GUARD TOWER
3+ 4+ **1**

WALLS
3+ 7+ **1-1**

FORTIFICATIONS
3+ 7+ **1-1-1**

TRAINING GROUND
4+ 6+ 7+ **1-1**

CIRCUS
4+ 5+ 6+ **1-1-1**

ARSENAL
3+ 4+ 7+ **1-1-1**

STABLES
3+ 5+ **1-1**

APOTHECARY
3+ 5+ **1**

DISPENSARY
3+ 4+ **1**

ARENA
3+ 5+ 7+ **1-1**

LODGE
3+ 6+ **1**

ARCHERY RANGE
3+ 6+ **1-1**

WORKSHOP
3+ 7+ **1**

LABORATORY
3+ 5+ **1**

SIEGE WORKSHOP
3+ 5+ **1-1-1**

OBSERVATORY
3+ 7+ **1**

COURTHOUSE
3+ 5+ **4**

SCRIPTORIUM
3+ 4+ **1**

LIBRARY
3+ 6+ **1**

SENATE
3+ 5+ **6**

UNIVERSITY
3+ 4+ **1**

SCHOOL
3+ 7+ **1**

ACADEMY
3+ 7+ **1**

STUDY
3+ 5+ **1**

ОПИС СИМВОЛІВ

Карти Епохи I

Карта виробляє зображений вид Сировини:



Кожен хід карта виробляє один із двох зображених видів Сировини.

Уточнення. Гравець може використати той або інший ресурс для спорудження Будівлі (або Етапу Чуда), але не обидва ресурси одночасно. Сусідні міста можуть купувати будь-який із них незалежно від того, що вирішив виробляти власник.

Карта виробляє зображений вид Товару:



Карта приносить вказану кількість переможних балів.



Карта дає 1 щит.



Карта враховується під час підрахунку переможних балів.



Карта враховується під час підрахунку переможних балів.



Карта враховується під час підрахунку переможних балів.



Карта дає вказану кількість монет, монети беруться з банку лише один раз, коли ця карта зіграна.



Ця карта змінює правила торгівлі. Починаючи з наступного ходу, гравець купує Сировину у сусідньому місті за 1 монету замість 2-х.



Ця карта змінює правила торгівлі. Починаючи з наступного ходу, гравець купує Товари у сусідів за 1 монету замість 2-х.

Уточнення. Для «Східного торгового шляху», «Західного торгового шляху» та «Ринку»: стрілки показують, в якому із сусідніх міст діє знижка.

Картки Чудес



Один раз за Епоху гравець може безкоштовно звести Будівлю з руки на власний вибір.



Гравець може зіграти останню карту кожної Епохи замість того, щоб скинути її. Ця карта може бути зіграна за свою вартість, скинута за 3 монети або використана для будівництва Етапу Чуда.



Гравець може переглянути всі карти, скинуті з початку гри, обрати одну з них і безкоштовно її збудувати.



Гравець може наприкінці гри «скопіювати» будь-яку Гільдію (фіолетову карту) на власний вибір, збудовану в одному із двох сусідніх міст.

Карти Епохи II



Карта виробляє дві одиниці зображеної Сировини.



Карта дає 2 щити.



Карта дає по 1 монеті за кожну коричневу карту, збудовану у місті гравця та в обох сусідніх містах.

Уточнення. Коричневі карти, збудовані у сусідніх містах в той хід, що і «Виноградник», також враховуються.



Карта дає по 2 монети за кожну сіру карту, збудовану у місті гравця та в обох сусідніх містах.

Уточнення. Сірі карти, збудовані у сусідніх містах в той хід, що і «Базар», також враховуються.



Кожен хід карта виробляє один із чотирьох зображених видів Сировини. *Уточнення. Сусідні міста не можуть купувати ці ресурси.*



Кожен хід карта виробляє один із трьох зображених видів Товару. *Уточнення. Сусідні міста не можуть купувати ці ресурси.*

Карти Епохи III



Карта дає 3 щити.



Карта дає по 3 монети за кожен Етап Чуда, збудований на даний момент у місті гравця (3, 6, 9 або 12 монет). Наприкінці гри карта приносить по 1 переможному балу за кожний збудований Етап Чуда у місті гравця (1, 2, 3 або 4 ПБ).



У момент будівництва карта дає по 1 монеті за кожну коричневу карту у місті гравця. Наприкінці гри карта приносить по 1 переможному балу за кожну коричневу карту у місті гравця.



У момент будівництва карта дає по 2 монети за кожну сіру карту у місті гравця. Наприкінці гри карта приносить по 2 переможні бали за кожну сіру карту у місті гравця.



У момент будівництва карта дає по 1 монеті за кожну жовту карту (включно з собою) у місті гравця. Наприкінці гри карта приносить по 1 переможному балу за кожну жовту карту у місті гравця.

Уточнення. За «Арену», «Гавань», «Торгову палату» та «Маяк» монети беруться з банку лише один раз, коли зводиться Будівля. Переможні бали підраховуються наприкінці гри відповідно до карт і Етапів Чуда, збудованих на той момент.

Гільдії

Більшість Гільдій приносить наприкінці гри переможні бали залежно від Будівель, зведених сусідніми містами.

Примітка. Дві стрілки з обох боків зображення карти означають, що враховуються лише карти із сусідніх міст, а не ті карти, що збудовані у місті гравця.



Гільдія Шпигунів – 1 переможний бал за кожну червону карту, що є в обох сусідніх містах.



Гільдія Суддів – 1 переможний бал за кожну синю карту, що є в обох сусідніх містах.



Гільдія Робітників – 1 переможний бал за кожну коричневу карту, що є в обох сусідніх містах.



Гільдія Ремісників – 2 переможні бали за кожну сіру карту, що є в обох сусідніх містах.



Гільдія Торговців – 1 переможний бал за кожну жовту карту, що є в обох сусідніх містах.



Гільдія Філософів – 1 переможний бал за кожну зелену карту, що є в обох сусідніх містах.

Інші гільдії приносять переможні бали за спеціальними правилами.



Гільдія Будівельників – 1 переможний бал за кожен збудований Етап Чуда у сусідніх містах та у місті гравця.



Гільдія Судновласників – 1 переможний бал за кожну коричневу, сіру та фіолетову карту у місті гравця.

Уточнення. Включно з Гільдією Судновласників.



Гільдія Стратегів – 1 переможний бал за кожен жетон Поразки, що є в обох сусідніх містах.



Гільдія Вчених – гравець отримує один додатковий науковий символ на власний вибір.

Уточнення. Вибір символу робиться наприкінці гри, а не в момент будівництва Гільдії.

Уточнення. Ресурси, що виробляються містом, не враховуються як карти («Виноградник», «Базар», Гільдії тощо).