

# 7 WONDERS™ DUEL SOLO

## ОБЗОР

Это Print & Play вариант игры «7 чудес. Дуэль» для одного игрока.

Сразись с одним из сильнейших противников, каждый из которых обладает уникальной стратегией. Но не расслабляйся – победа не достанется тебе легко!

## СОСТАВ

- 5 карт Лидеров
- 12 карт Решений

## ПОДГОТОВКА

Подготовьте раскладку как при обычной игре, но расположите карты таким образом, чтобы вы оказались лицом к первому ряду карт.

Пространство на столе, находящееся слева от раскладки – ваш город, а пространство справа – горд Лидера. В начале игры вы получаете 7 монет. Лидер не получает монеты.

### В городе Лидера

- 1 Перемешайте колоду карт Лидеров и возьмите одну случайную карту. Поместите доставшегося Лидера в его город. Остальные карты Лидеров не будут участвовать в игре.  
*Примечание: вы можете выбрать не случайного Лидера, а того, который вам нравится.*
- 2 Дайте Лидеру жетоны развития, указанные на его карте, после чего разместите оставшиеся жетоны развития как при обычной подготовке к игре.
- 3 Перемешайте карты Решений и разместите их лицом вниз.



Your City

Leader's City

## ВЫБОР ЧУДЕС

Перемешайте колоду карт чудес и возьмите 3 случайные карты. Выберите 2 карты себе, а третью отдайте Лидеру. Повторите. В итоге вы начинаете игру с четырьмя картами чудес, а Лидер с двумя.

Обе карты чудес Лидера считаются уже построенными. Примените эффекты этих карт чудес:



Передвиньте маркер Конфликта на указанное количество делений к своему городу



Лидер получает указанное количество монет (из банка)



Вы теряете указанное количество монет



Случайным образом выберите один из оставшихся после подготовки к игре жетонов развития и отдайте его Лидеру

Остальные эффекты игнорируются. Победные очки, указанные на чудесах света, при финальном подсчете суммируются с общим количеством очков (если победа не будет добыта военным или научным превосходством).

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

В эпохе I Лидер считается первым игроком.

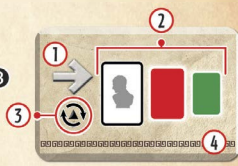
В эпохах II и III, если Лидер должен выбирать первого игрока, то первым игроком снова становится он.

### Ход Лидера

В начале хода Лидера раскройте верхнюю карту из колоды карт Решений. Если колода опустела, перемешайте все карты Решений и создайте новую колоду.



Карта Лидера



Карта Решений

1 Эта стрелка указывает в каком порядке Лидер будет выбирать карту: слева направо → или справа налево ←.

2 Лидер всегда берет первую доступную карту, следуя этой логике. Если из доступных карт ни одна не соответствует его первому решению (самый крупный символ карты), то Лидер забирает карту, соответствующую второму решению. Если снова нет доступных соответствующих карт, то Лидер забирает карту третьего решения.

Если же ни одна из доступных карт не соответствует ни одному решению Лидера, то он забирает первую свободную карту, двигаясь по стрелке и не обращая внимание на цвет забираемой карты.

3 решение с этим символом становится такого цвета, который указан A на карте Лидера.

4 Если на карте Лидера изображен этот символ (C) или (D), и он совпадает с символом B, на карте Решений, то Лидер делает еще один ход.

4 Эта рамка указывает на нижнюю сторону карты. Убедитесь, что вы расположили карты правильно.



**Пример 1** *Bilkeis берет карты справа налево, как показывает стрелка. Преимущество она отдает коричневым картам (указано на ее карте Лидера). *Bilkeis* забирает карту глиняный карьер.*

На карте *Bilkeis* символ совпадает с символам на карте Решений, поэтому *Bilkeis* немедленно совершает еще один ход и открывает новую карту Решений.



**Пример 2** *Bilkeis берет карты слева направо. Преимущество она отдает зеленым, красным и коричневым картам (указано на ее карте Лидера). В доступных картах нет зеленых, поэтому она забирает красную.*



**Пример 3** *Поскольку в доступных картах нет красных, зеленых или коричневых карт, *Bilkeis* забирает первую свободную карту из раскладки, двигаясь слева направо, как указывает стрелка. Это оказывается желтая карта.*

Лидер автоматически строит выбранную карту. Он не платит за карту указанную цену.

Поместите карту в город Лидера и примените ее эффект как в обычной игре.

*Пояснение: если Лидер получает пару одинаковых научных символов, то он забирает первый жетон превосходства, двигаясь по стрелке, указанной на открытой карте Решений.*

## Ход игрока

Выполните свой ход по обычным правилам, как при игре вдвоем.

Не забывайте заплатить за недостающие ресурсы с учетом построенных карт в городе Лидера.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Так же как при обычной игре, она заканчивается:

- военным превосходством
- научным превосходством
- гражданской победой, если закончилась III эпоха, и не было победы по военному или научному превосходству. В таком случае, посчитайте победные очки в вашем городе и городе Лидера. Набранный наибольшее количество очков, объявляется победителем.

## CREDITS

Designers: Antoine Bauza & Bruno Cathala  
Illustrator: Miguel Coimbra  
Development and publication: Team Repos Production  
© REPOS PRODUCTION 2020 All rights reserved.

Rue des comédiens, 22  
1000 Bruxelles - Belgique  
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Перевод: Сеprей (<https://tesera.ru/user/Shalzhuk/>)



# ОПИСАНИЕ ЛИДЕРОВ

## Caesar



- Начинает игру с жетоном развития «Стратегия»
- = Фиолетовые карты.

## Hammurabi



- Делает дополнительный ход, когда на его карте решений есть этот символ .
- Начинает игру с жетоном развития «Экономика»
- Добавьте ему 5 победных очков при финальном подсчете после III эпохи.
- = Желтые карты

## Cleopatra



- Делает дополнительный ход, когда на ее карте решений есть этот символ .
- Начинает игру с жетонами развития «Философия» и «Земледелие»
- = Синие карты

## Aristotle



- Делает дополнительный ход, когда на его карте решений есть этот символ .
- Начинает игру с жетонами развития «Закон» и «Математика»
- = Серые карты

## Bilkis



- Делает дополнительный ход, когда на ее карте решений есть этот символ или .
- Начинает игру с жетоном развития «Экономика»
- = Коричневые карты