

АНТУАН БОЗА™
7 ЧУДЕС

ГОРОДА

«Этот город таков, каков он есть, оттого что жители его таковы, каковы они есть».
(Платон)



КОМПОНЕНТЫ

- 2 поля Чудес света (Byzantium и Petra)
- 42 карты Городов (по 14 на каждую Эпоху)
- 4 жетона Дипломатии
- 26 жетонов Долгов (22 со значением «-1» и 4 со значением «-5»)
- 6 монет достоинством «6»
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 3 памятки с описанием новых эффектов
- Правила дополнения

ОПИСАНИЕ

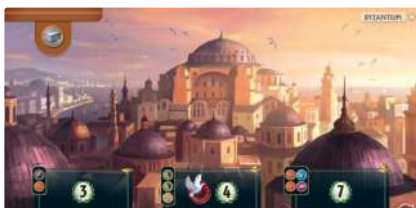
Долги, грабежи, дипломатия... Благодаря этому дополнению для игры «7 Чудес» вы откроете для себя ещё один аспект великих городов Античности. 42 новые карты Эпох, а также 2 новых Чуда света предложат вам невиданные ранее эффекты.

Дополнение «Города» привносит новые правила в базовую игру «7 Чудес», однако условия победы остаются прежними.

Также это дополнение предлагает командный вариант игры (для 4 или 6 игроков).

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

ПОЛЯ ЧУДЕС СВЕТА





Byzantium и Petra можно использовать при игре только с этим дополнением.

КАРТЫ ГОРОДОВ

Чёрные карты – это новый тип зданий.

Они добавляются к картам Эпох из базовой игры.

Примечания:

- Для облегчения сортировки на всех картах Эпох из дополнения «Города» есть такой символ  в нижнем левом углу.
- Информация для людей с любым видом дальтонизма: у всех чёрных карт есть такой символ .

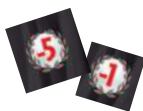


Символ для дальтоников

Символ дополнения «Города»

ЖЕТОНЫ ДОЛГА

Эти жетоны представляют собой долги, которые игроки взяли во время игры. У них отрицательное значение («-1» и «-5»).



ЖЕТОНЫ ДИПЛОМАТИИ

Этими жетонами обозначается новый эффект – Дипломатия.



МОНЕТЫ

Новые монеты достоинством «6» добавляются в банк.



***Примечание:** в этих правилах, когда вы видите упоминание «х монет», «х» равно общему значению ваших монет. Иначе говоря, когда вы получаете указание «Возьмите х монет», возьмите монеты на общую сумму х.*

БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Этот блокнот помогает подсчитывать победные очки при игре с дополнениями «Города», «Лидеры» и «Армада».

ПАМЯТКИ С ОПИСАНИЕМ НОВЫХ ЭФФЕКТОВ

Памятки с описанием новых эффектов содержат полное описание всех новых символов в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам «7 Чудес», за исключением следующих изменений:

• Подготовьте колоды карт **Эпох**:

1. Разделите **чёрные** карты из этого дополнения на три колоды (Эпоха I, Эпоха II и Эпоха III), затем перемешайте каждую колоду по отдельности.
2. Для каждой Эпохи случайным образом возьмите количество **чёрных** карт, равное **количеству игроков**. Остальные карты **верните в коробку**, для этой партии они вам не понадобятся.
3. Перемешайте **фиолетовые** карты из базовой игры, затем возьмите количество карт, равное **количеству игроков +2**.
4. Добавьте выбранные **чёрные** и **фиолетовые** карты в соответствующие колоды карт Эпох из базовой игры, затем перемешайте каждую колоду по отдельности.

• Разместите жетоны **Долгов** и **Дипломатии** в центре стола.



ХОД ИГРЫ


Игра с этим дополнением проходит по обычным правилам «7 Чудес», за исключением трёх нововведений:


- А. Дополнительный раунд
- Б. Потеря монет и Долги
- В. Дипломатия

А. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАУНД

В начале каждой Эпохи каждый игрок получает по **8 карт** (а не по 7, как в базовой игре). Таким образом, в каждой Эпохе будет один дополнительный раунд.

Б. ПОТЕРЯ МОНЕТ И ДОЛГИ

Некоторые **чёрные** карты вызывают потерю монет  для всех остальных игроков. Эти монеты игроки всегда теряют **в конце хода**, после того как все разыграли свои карты и, возможно, оплатили стоимость строительства.

Каждый раз, когда вы должны потерять монеты  (вернуть их в банк), **вы должны взять 1 жетон Долга достоинством «-1» за каждую монету, которую вы не вернули в банк.** Вы можете взять жетон Долга, даже если у вас в сокровищнице есть необходимое количество монет. Потери можно частично покрыть монетами, а частично – Долгами.

Важно:

- *От полученных вами Долгов никак нельзя избавиться.*
- *Потеря монет всегда происходит **после** получения монет.*

В конце игры вы потеряете победные очки, указанные на каждом вашем жетоне Долга.

В. ДИПЛОМАТИЯ

Некоторые **чёрные** карты, а также Чудо света **Byzantium**, приносят жетон Дипломатии.

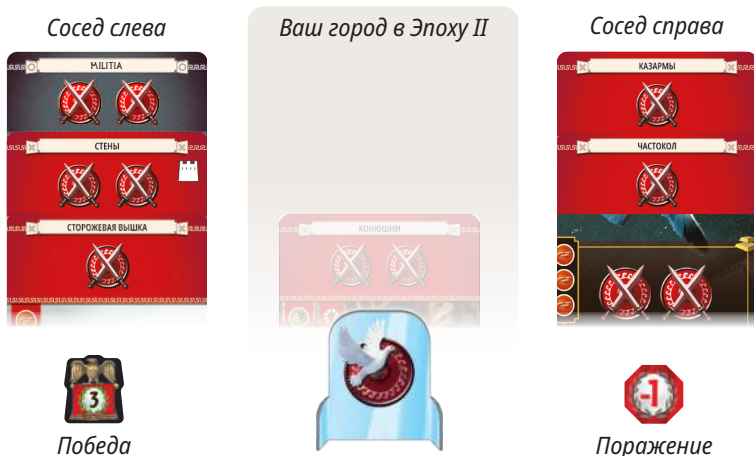
Если у вас есть этот жетон, то во время разрешения военных конфликтов **вы в этих конфликтах не участвуете.** Вы не получаете никаких жетонов конфликтов (ни Поражения, ни Победы). Таким образом, ваши соседи считаются соседними друг с другом и разрешают военные конфликты в соответствии с обычными правилами «7 Чудес».

Вы **обязаны** использовать жетон Дипломатии во время разрешения военных конфликтов в конце текущей Эпохи, даже если ваша военная мощь больше, чем у ваших соседей. Сбросьте жетон Дипломатии после его использования.

Пояснение: *у вас одновременно может быть несколько жетонов Дипломатии, но вы обязаны сбросить 1 жетон Дипломатии после каждого разрешения военных конфликтов.*

Если в разрешении военных конфликтов участвуют всего 2 игрока, они сражаются друг с другом только один раз и берут по одному жетону военного конфликта.

Пример: в конце Эпохи II ваша военная мощь – 2. Военная мощь вашего соседа слева – 5, а военная мощь вашего соседа справа – 4. У вас есть 1 жетон Дипломатии, поэтому вы не участвуете ни в каких конфликтах и не берёте жетоны. Ваши соседи слева и справа сравнивают свою военную мощь и берут соответствующие жетоны конфликта.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце Эпохи III после разрешения военных конфликтов.

Подсчитайте победные очки в соответствии с обычными правилами базовой игры.

Примечание: чтобы упростить задачу, подсчитайте ваши Долги в строке «Монеты».

В этой строке отмечаются победные очки, которые приносят ваши **чёрные карты**.

Дополнение «Лидеры»

Дополнение «Армада»

Итого для командной игры

ПОЯСНЕНИЯ ПО ЗЕЛЁНЫМ КАРТАМ

При игре с этим дополнением можно собрать больше **одинаковых научных символов**, чем в базовой игре.

Количество одинаковых символов	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Победные очки	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Победные очки равны количеству одинаковых символов, возведённому в квадрат (10 одинаковых символов: $10 \times 10 = 100$ победных очков).

ПРАВИЛА ДЛЯ КОМАНДНОЙ ИГРЫ

Теперь в паритях на 4 или 6 человек вы можете сыграть в «7 Чудес» в командном режиме. Сформируйте команды из 2-х человек, после чего **члены одной команды садятся рядом**.

Игра проходит по обычным правилам дополнения «Города», за исключением следующих изменений:

ОПИСАНИЕ ЭПОХИ

Во время игры союзники могут свободно показывать друг другу свои карты, включая карты Лидеров, если вы используете дополнение «Лидеры».

ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ КАЖДОЙ КОМАНДЫ

- Вы всегда должны использовать свои собственные ресурсы перед покупкой их у соседей.
- Вы всегда должны использовать цепочки при постройке карт, если у вас есть соответствующий символ.
- Запрещено передавать друг другу монеты.
- Запрещено обмениваться друг с другом картами.
- Если вы строите карту, которая вызывает потерю монет, то это также распространяется и на вашего союзника.

РАЗРЕШЕНИЕ ВОЕННЫХ КОНФЛИКТОВ

В командной игре **члены одной команды не сражаются друг с другом**. Сравните вашу военную мощь лишь с одним **вражеским соседом** и получите **в два раза больше жетонов военных конфликтов**:

- При **равенстве** военной мощи никто **никаких жетонов** не получает.
- Если ваша военная мощь **меньше**, возьмите **2 жетона Поражения**.
- Если ваша военная мощь **больше**, возьмите **2 жетона Победы** текущей Эпохи.

***Пример:** в конце Эпохи II ваша военная мощь – 2, а военная мощь вашего вражеского соседа – 5. Вы терпите поражение в военном конфликте и берёте 2 жетона Поражения, а ваш противник берёт 2 жетона Победы Эпохи II.*

Ваш вражеский сосед



Победа



Ваш город в Эпоху II



Поражение

Ваш союзник



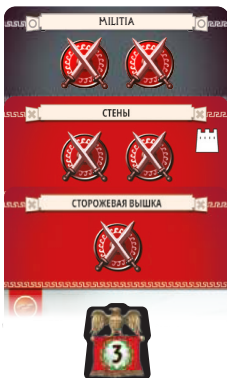
ДИПЛОМАТИЯ

Если у вас есть жетон Дипломатии, то во время разрешения военных конфликтов примените его только на себя, отдельно от вашей команды, а затем сбросьте его. В этом случае вы по-прежнему сравниваете свою военную мощь лишь с одним **вражеским соседом**, но каждый из вас берёт **только 1 жетон Победы или Поражения** (вместо 2).

Если и вы, и ваш противник используете жетоны Дипломатии во время разрешения одного и того же военного конфликта, никто из вас не получает **никаких жетонов**.

***Пример:** в конце Эпохи II ваша военная мощь – 2, а военная мощь вашего вражеского соседа – 5. У вас есть 1 жетон Дипломатии, но вы по-прежнему участвуете в конфликте. При этом вы и ваш противник берёте только 1 жетон Победы и Поражения соответственно (вместо 2 жетонов).*

Ваш вражеский сосед



Победа

Ваш город в Эпохе II



Поражение

Ваш союзник



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце Эпохи III после разрешения военных конфликтов. Подсчитайте победные очки в соответствии с обычными правилами базовой игры.

Сложите ваши победные очки и победные очки вашего союзника. **Команда, набравшая наибольшее количество победных очков, побеждает в игре.** В случае ничьей побеждает команда с наибольшим количеством монет. Если ничья по-прежнему сохраняется, то команды разделяют победу.

У вас есть вопросы по правилам дополнения «Города»?

Обратитесь к нашему списку часто задаваемых вопросов
(на английском)

www.7wonders.net/faq

или отсканируйте этот код:



ОБ АВТОРАХ

Автор: **Антуан Боза** • Иллюстраторы: **Мигель Коимбра** и **Этьен Хебингер**

Разработка и издание: **Седрик Комон** и **Томас Провост** в лице «Les Belges à Sombreros» и команда **Repos Production**. Полная информация об авторах на сайте: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2012. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Данный материал может быть использован только для личного развлечения.



REPOS
PRODUCTION