

АНТУАН БОЗА <sup>TM</sup>

# 7 ЧУДЕС МІСТА

*«Це місто таке, бо люди в ньому такі» (Платон).*



# ВМІСТ

- 2 картки Чудес (Візантія та Петра)
- 42 карти Міст (по 14 на Епоху)
- 4 жетони Дипломатії
- 26 жетонів Боргів: 22 номіналом 1 і 4 номіналом 5
- 6 монет номіналом 6
- 1 блокнот для підрахунку балів
- 3 пам'ятки з описом нових ефектів
- Правила гри

## ОГЛЯД ГРИ

Борги, злочинність, дипломатія... Цим доповненням «7 Чудес» відкриють вам нові аспекти життя великих міст Античності. 42 нові карти Епох і 2 нових Чуда представлять вам раніше небачені ефекти.

Доповнення «Міста» додає нові правила в базову гру «7 Чудес», але умови перемоги лишаються незмінними.

Це доповнення також пропонує варіант гри в командах (для 4 або 6 гравців).

## КОМПОНЕНТИ ГРИ

### КАРТКИ ЧУДЕС



Візантія та Петра можуть використовуватися лише при грі з цим доповненням.

### КАРТИ МІСТ

Чорні карти – це нова категорія будівель. Вони додаються до карт Епох основної гри.

#### Примітки:

- Щоб вам простіше було відділити карти Епох доповнення «Міста», всі вони мають цей символ ↙ у нижньому лівому куті.
- Для людей, що погано розрізняють кольори, чорні карти мають цей символ ○.



Символ для людей з колірною сліпотою

Символ доповнення «Міста»

## ЖЕТОНИ БОРГУ

Ці жетони представляють Борги, накопичені гравцями протягом гри. Вони мають від'ємну вартість (-1 та -5).



## ЖЕТОНИ ДИПЛОМАТІЇ

Ці жетони представляють новий ефект – Дипломатію.



## МОНЕТИ

Нові монети номіналом 6 додаються до резерву.



***Примітка:** якщо у тексті написано «Х монет», то «Х» означає саме загальну вартість, а не кількість монет. Тобто, «Візьміть Х монет» означає, що треба взяти монети загальною вартістю Х.*

## БЛОКНОТ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Використовуйте цей блокнот для підрахунку переможних балів, отриманих під час гри з доповненнями «Міста», «Лідери» та «Армада».

## ПАМ'ЯТКИ З ОПИСОМ НОВИХ ЕФЕКТІВ

Ці пам'ятки надають повне пояснення всіх символів у грі.

# ПІДГОТОВКА

Підготовка відбувається за звичайними правилами «7 Чудес», з такими додатковими кроками:

- Підготуйте **карти Епох**:
  1. Розділіть **чорні** карти на три колоди (Епоха I, Епоха II і Епоха III), потім перетасуйте кожну колоду.
  2. Для кожної Епохи наосліп візьміть стільки **чорних** карт, **скільки гравців у грі**. Покладіть решту карт **назад у коробку**, для цієї гри вони не знадобляться.
  3. Перетасуйте **фіолетові** карти з основної гри, потім візьміть їх у кількості, рівній **кількості гравців + 2**.
  4. Додайте вибрані **чорні** й **фіолетові** карти до відповідних колод Епох основної гри, після чого перетасуйте колоду карт кожної Епохи.
- Покладіть жетони **Боргів** та **Дипломатії** в центр столу.





# ХІД ГРИ


Гра відбувається за звичайними правилами «7 Чудес», за винятком трьох нових правил:

- А. Додатковий хід
- Б. Втрата монет і Борги
- В. Дипломатія

## А. ДОДАТКОВИЙ ХІД

На початку кожної Епохи гравець отримує **8 карт** (а не 7, як у базовій грі). Отже, в кожній Епосі він гратиме додатковий хід.

## Б. ВТРАТА МОНЕТ І БОРГИ

Деякі **чорні** карти спричиняють втрату монет  для всіх інших гравців. Гравці завжди втрачають ці монети **наприкінці ходу**, після того як усі зіграли карти й оплатили будівництво.

Щоразу, коли ви повинні втратити монети  (повернувши їх назад до резерву), за кожну не втрачену монету **ви маєте взяти 1 жетон Боргу номіналом -1**. Ви можете обрати отримання Боргу, навіть якщо маєте достатньо монет у вашому скарбі. Ви можете розіграти втрату, одночасно втративши монети й отримавши Борги.

***Важливо:***

- *Ви не можете сплатити отримані Борги.*
- *Втрата монет завжди відбувається **після** отримання монет.*

Наприкінці гри ви втратите стільки переможних балів, скільки вказано на всіх ваших жетонах Боргів.

## В. ДИПЛОМАТІЯ

Деякі **чорні** карти, як і Чудо **Візантія**, дають жетони Дипломатії.

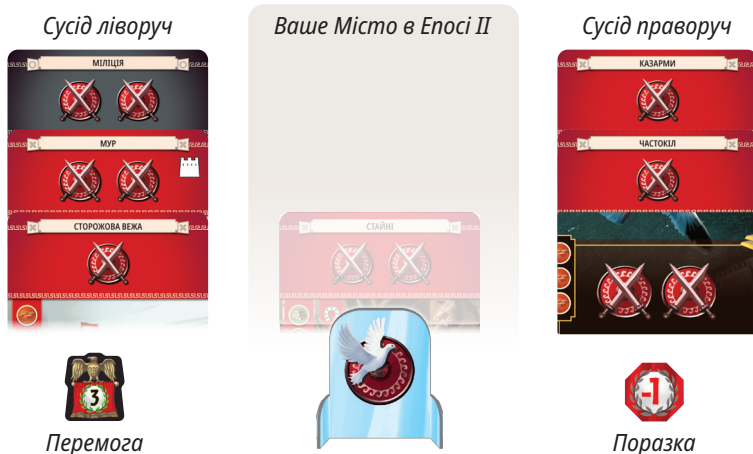
Із цим жетоном під час вирішення Конфліктів **ви не берете участь у конфліктах**. Ви не берете жетонів Конфлікту (ані Поразки, ані Перемоги). Через це ваші сусіди вважаються сусідами один для одного та розігрують конфлікт за звичайними правилами «7 Чудес».

Ви **зобов'язані** використати жетон Дипломатії під час вирішення Конфліктів у тому раунді, в якому отримали його – навіть якщо ваша військова міць вища за міць сусідів. Скиньте жетон Дипломатії після використання.

***Роз'яснення:** ви можете накопичити декілька жетонів Дипломатії, але ви повинні скинути 1 жетон Дипломатії наприкінці кожного вирішення Конфліктів.*

Якщо у вирішенні Конфліктів беруть участь тільки 2 гравці, вони конфліктують один з одним лише один раз та беруть тільки по одному жетону Конфлікту кожен.

**Наприклад:** наприкінці Епохи II ваша військова міць дорівнює 2. Міць сусіда ліворуч – 5, а сусіда праворуч – 4. Ви маєте 1 жетон Дипломатії, тож ви не берете участі у жодному з Конфліктів і не отримуєте жетонів. Ваші сусіди ліворуч та праворуч порівнюють їхню військово міць та отримують відповідні жетони.



## ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра закінчується після завершення Епохи III та вирішення Конфліктів. Підрахуйте переможні бали за правилами основної гри.

**Примітка:** для спрощення рахуйте ваші Борги в рядку «Монети» блокнота.

У цей рядок запишіть суму переможних балів з ваших чорних карт.

Доповнення «Лідери»

Доповнення «Армада»

Підсумок для командної гри

Гравець										
Лідери										
Армада										
Монети										
Σ										

## РОЗ'ЯСНЕННЯ ЩОДО ЗЕЛЕНИХ КАРТ

У цьому доповненні ви можете отримати більше однакових наукових символів, ніж у базовій грі.

Кількість однакових символів	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Переможні бали	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

\* Ви отримуєте суму переможних балів, що дорівнює кількості однакових наукових символів, помноженій саму на себе (тобто 10 однакових наукових символів дають  $10 \times 10 = 100$  переможних балів).

# ПРАВИЛА КОМАНДНОЇ ГРИ

При грі вчотирьох або вшістьох ви можете зіграти в «7 Чудес» у командах. Розділіться на команди по двоє та сядьте **поруч із партнерами**.

Гра відбувається за звичайними правилами «Міст» з такими змінами.

## ОГЛЯД ЕПОХИ

Під час гри ви можете вільно спілкуватися з партнером і показувати йому свої карти в руці (включно з картами Лідерів, якщо використовуєте таке доповнення).

### ОБМЕЖЕННЯ ДЛЯ КОЖНОЇ КОМАНДИ:

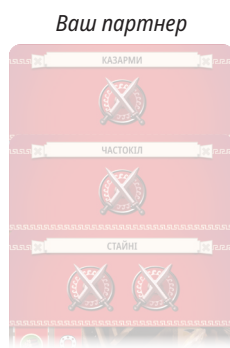
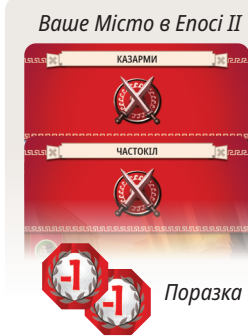
- Ви повинні завжди використовувати власні ресурси перед тим, як купувати у сусідів.
- Під час будівництва ви завжди повинні використовувати ланцюжки, якщо маєте відповідний символ.
- Ви не можете позичати один одному монети.
- Ви не можете обмінюватися один з одним картами.
- Коли ви споруджуєте будівлю, яка призводить до втрати монет, ваш партнер також їх втрачає.

## ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ

У командній грі **ви не вступаєте в конфлікт з вашим партнером**. Порівняйте вашу військову міць із **сусідом-суперником** і подвійте винагороду в **жетонах Конфлікту**:

- Якщо ваша військова міць **однакова**, ніхто з вас **не отримує жетонів**.
- Якщо ваша військова міць **менша**, візьміть **2 жетони Поразки**.
- Якщо ваша військова міць **більша**, візьміть **2 жетони Перемоги** поточної Епохи.

***Наприклад:** наприкінці Епохи II ваша військова міць дорівнює 2, а військова міць вашого сусіда-суперника – 5. Ви отримуєте 2 жетони Поразки, а ваш суперник – 2 жетони Перемоги Епохи II.*



## ДИПЛОМАТІЯ

Під час вирішення Конфліктів, якщо ви маєте жетон Дипломатії, ви повинні використати його ефект виключно для себе, окремо від команди, після чого скинути його.

У такому разі ви все одно порівнюєте вашу військову міць із **сусідом-суперником**, але кожен з вас отримує **лише 1 жетон Перемоги чи Поразки** (замість 2).

Якщо і ви, і ваш суперник використали жетони Дипломатії, жоден з вас **не отримує жетонів**.

***Наприклад:** наприкінці Епохи II ваша військова міць дорівнює 2, а військова міць вашого сусіда-суперника – 5. Ви маєте 1 жетон Дипломатії; ви все ще вступаєте в Конфлікт, але ви і ваш суперник отримуєте 1 жетон Поразки та 1 жетон Перемоги відповідно (замість по 2 кожному).*



## ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра закінчується після завершення Епохи III та вирішення Конфліктів. Порахуйте переможні бали за правилами основної гри.

Додайте ваш результат до результату партнера. **Команда з найбільшим сумарним результатом виграє.** У разі нічиєї перемагає команда з найбільшим сумарним скарбом. Якщо і тут нічия, команди ділять перемогу.

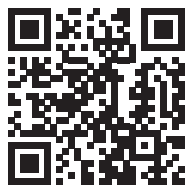


*Виникли запитання щодо правил?*

Зазирніть у FAQ за посиланням

[www.7wonders.net/faq](http://www.7wonders.net/faq)

або відскануйте цей код:



## ТВОРЦІ ГРИ

Автор: **Антуан Боза** • Ілюстратори: **Мігель Куамбра** та **Етьєн Гебін'єр**

Розробка і видання: **Седрік Комон** і **Томас Провост** aka «Les Belges à Sombremos»,

а також команда **Repos Production**. Повний перелік розробників онлайн: [www.7wonders.net/credits](http://www.7wonders.net/credits)

© REPOS PRODUCTION 2012. УСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНІ.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Вміст цієї гри може бути використаний лише для особистих або приватних розваг.



**REPOS**  
PRODUCTION