

7 ЧУДЕС

АНТУАН БОЗА TM

«Усі блага цієї землі стікаються до міста» (Перикл).



*Ви – лідер одного з семи найвеличніших міст Античності.
Розвивайте ваше місто: робіть наукові відкриття, перемагайте у військових походах,
укладайте торгівельні угоди та зводьте престижні споруди – для збільшення слави вашої цивілізації!
Разом з тим – слідкуйте за розвитком ваших сусідів, оскільки ті мають схожі амбіції.
Чи ваше Чудо височитиме у прийдешніх віках?*

ОГЛЯД ГРИ

Гра триває протягом 3 раундів (Епох), під час яких гравці одночасно розігрують карти одну за одною, розбудовуючи свої Міста.

Ці карти представляють різноманітні споруди, які ви можете збудувати: видобувні, виробничі, громадські, комерційні, військові та наукові будівлі, а також гільдії.

Наприкінці кожної Епохи розпочніть війну з двома вашими сусідами. Після завершення 3 Епохи порахуйте свої переможні бали, отримані за ваші Місто, Чудо, військові звитяги та скарби. Гравець із найбільшою кількістю балів стає переможцем.

ВМІСТ

- 7 карток Чудес
- 148 карт Епох: 49 карт Епохи I, 49 карт Епохи II та 50 карт Епохи III
- 78 монет: 54 монети номіналом 1 та 24 монети номіналом 3
- 48 жетонів Конфлікту: 24 жетони Поразки та 24 жетони Перемоги (по 8 на Епоху)
- 1 блокнот для підрахунку балів
- 3 пам'ятки з описом ефектів
- 1 список карт та ланцюжків
- Правила гри

КОМПОНЕНТИ ГРИ

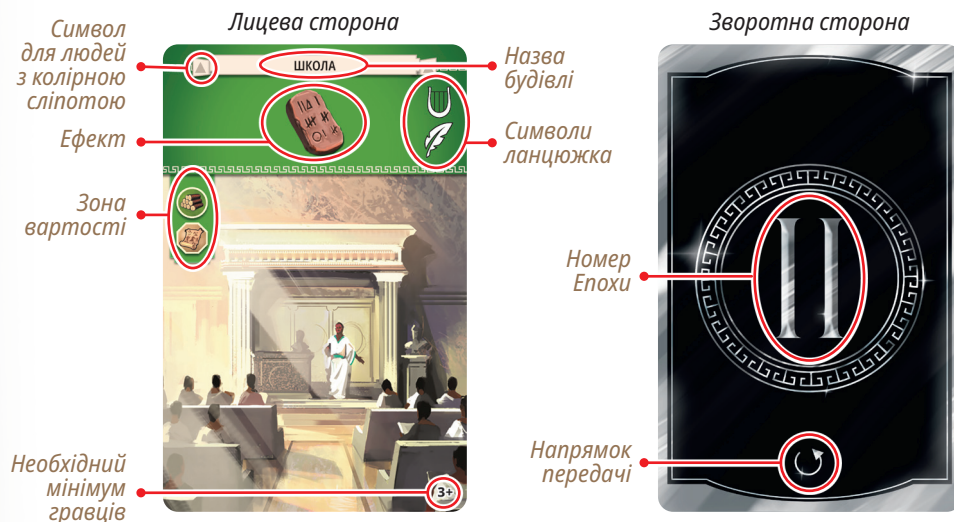
КАРТИ ЕПОХ

Карти Епох – це будівлі, які ви можете спорудити протягом гри. Зворот кожної карти показує, до якої Епохи належить ця карта (Епоха I, Епоха II та Епоха III).

Є сім різних типів карт:

- **Коричневі** карти (видобуток) надають **звичайні ресурси**: глину (🏠), камінь (🪨), руду (⚙️) і деревину (🌲).
- **Сірі** карти (виробництво) надають **рідкісні ресурси**: скло (🔍), тканину (👚) та папірус (📜).
- **Сині** карти (громадські будівлі) приносять **переможні бали** (🏆).
- **Жовті** карти (комерційні будівлі) надають **комерційні переваги**.
- **Червоні** карти (військові будівлі) підвищують вашу **військову міць** (🛡️).
- **Зелені** карти (наукові будівлі) надають **наукові переваги** у трьох галузях: 🌱, 🧪 та 🔬.
- **Фіолетові** карти (гільдії) приносять **переможні бали** (🏆) відповідно до певних умов.

На лицевій стороні кожної карти Епохи є зона вартості, ефект, назва, символ для людей, що погано розрізняють кольори, подекуди – один чи два символи ланцюжка, а також мінімально необхідна кількість гравців.



СИМВОЛИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ, ЩО ПОГАНО РОЗРІЗНЯЮТЬ КОЛЬОРИ

Щоб особливості кольоросприйняття не стали на заваді повноцінній грі, кожен колір карт, використаний у грі, має відповідний символ.

■ Коричневий ◆ Сірий ▮ Синій ● Жовтий ✕ Червоний ▲ Зелений ★ Фіолетовий

КАРТКА ЧУДА

Кожна картка представляє собою Чудо, яке ви можете збудувати протягом гри. Чудеса мають Денну сторону ☀️ та Нічну сторону 🌙, де вказані два, три або чотири Етапи будівництва.

Кожен Етап будівництва має вартість та ефект. Ваша картка Чуда також надає вам стартовий ресурс.



ЖЕТОНИ КОНФЛІКТУ

Жетони Конфлікту відображають ваші військові перемоги та поразки. Є чотири типи жетонів Конфлікту:

- жетон Поразки -1
- жетон Перемоги +1
- жетон Перемоги +3
- жетон Перемоги +5



МОНЕТИ

Монети відображають ваші **скарби**. Вони мають номінали 1 та 3.

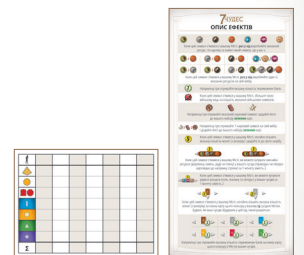
Примітка: якщо у тексті написано «X монет», то «X» означає саме загальну вартість, а не кількість монет. Тобто, «Візьміть X монет» означає, що треба взяти монети загальною вартістю X.

ПАМ'ЯТКИ З ОПИСОМ ЕФЕКТІВ

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

БЛОКНОТ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Цей блокнот використовується наприкінці гри для підрахунку ваших переможних балів та визначення переможця.



СПИСОК КАРТ ТА ЛАНЦЮЖКІВ

Загальний перелік для довідки.

ПІДГОТОВКА

1 Підготуйте карти Епох:

- Розділіть карти Епох на три колоди: Епоха I, Епоха II та Епоха III.
- Для кожної Епохи відсортуйте карти за мінімально необхідною кількістю гравців і залиште тільки ті, номер яких **менше або дорівнює** кількості гравців. Покладіть решту карт назад у коробку, для цієї гри вони не знадобляться.

Наприклад: у грі на 5 гравців залиште карти Епохи з позначками 3+, 4+ та 5+ у кожній колоді.

- З колоди Епохи III відберіть усі **фіолетові** карти. Випадковим чином оберіть з них кількість карт, рівну **кількості гравців + 2**, і залиште їх долілиць. Додайте ці карти до колоди Епохи III. Решту **фіолетових** карт покладіть у коробку. Для цієї гри вони не знадобляться.

Наприклад: у грі на 5 гравців ви випадковим чином берете 7 карт (5 гравців + 2).

- Перетасуйте окремо колоду кожної Епохи і покладіть їх долілиць у центрі столу.

- ## 2
- Кожен гравець випадковим чином бере картку Чуда і кладе її перед собою, обираючи бажану сторону – ☀ Денну або 🌙 Нічну.

Примітка: для декількох перших партій ми радимо використовувати **Денну сторону карток Чуда**. У подальших партіях не бійтесь експериментувати зі сторонами. Також ви можете обирати картки Чуда за власним бажанням замість того, щоб роздавати їх випадковим чином.

- ## 3
- Візьміть **3 монети** (номіналом 1) та покладіть на вашу картку Чуда. Ці монети утворять ваш стартовий скарб. Покладіть залишок монет у центрі столу – вони складатимуть **резерв монет**.

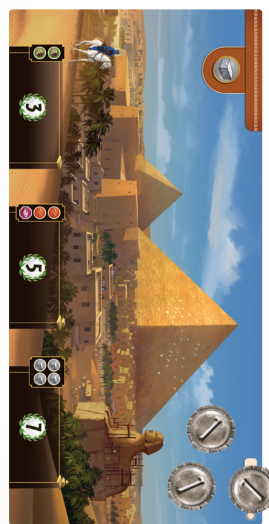
- ## 4
- Покладіть усі жетони Конфлікту в центрі столу – вони складатимуть **резерв жетонів Конфлікту**.

- ## 5
- Покладіть решту компонентів назад у коробку. Протягом цієї гри вони не знадобляться.



ПРИКЛАД ПІДГОТОВКИ ДЛЯ 5 ГРАВЦІВ

Відбій



Ваш сусід
ліворуч

4 Резерв жетонів Конфлікту



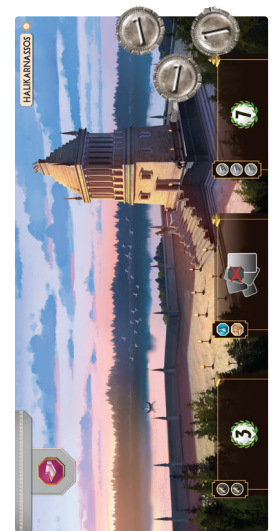
1 Карти Епох

3 Резерв монет



2 Ваше Чудо

3 Ваш скарб



Ваш сусід
праворуч

ХІД ГРИ

Гра триває **три послідовні раунди**: Епоха I, Епоха II та Епоха III. Кожен раунд грається однаково. Переможні бали підраховуються наприкінці Епохи III.

Визначення

Сусіди: цей термін означає гравців безпосередньо ліворуч **та** праворуч від вас.

Місто: цей термін означає сукупність розіграних вами карт, включно з картою Чуда та збудованими вами картами Епохи.

ОГЛЯД ЕПОХИ

На початку кожної Епохи візьміть відповідну колоду карт (I, II або III Епохи) і долілиць роздайте кожному гравцеві **7 карт**. Ці карти утворюють вашу **стартову руку**.

Кожна Епоха триває **6 ходів**, під час яких ви всі граєте **одночасно**. Хід складається з трьох кроків, які відбуваються у такому порядку:

1. Оберіть карту
2. Зіграйте цю карту
3. Передайте карти з руки

1. ОБЕРІТЬ КАРТУ

Візьміть отримані карти, не показуючи їх іншим гравцям. З цих карт оберіть 1 та покладіть її долілиць перед собою. Відкладіть решту карт долілиць. Вони будуть використані пізніше.

2. ЗІГРАЙТЕ ЦЮ КАРТУ

Коли **всі** обрали собі карту, зіграйте їх **одночасно**. Ви можете використати цю карту, щоб виконати **одну дію** з наведених нижче:

- А. Спорудити будівлю, зображену на вашій карті
- Б. Спорудити Етап вашого Чуда
- В. Продати карту

Примітка: під час вашої першої гри ми радимо поспостерігати за діями суперників, граючи по черзі, щоб призвичаїтися до гри.

А. Спорудити будівлю, зображену на вашій карті

Щоб спорудити будівлю, зображену на вашій карті, сплатіть вказану на ній вартість та покладіть її горілиць вище вашої картки Чуда (див. *Будівництво в «7 Чудесах»*, стор. 6-7). Споруджена будівля залишається у вашому Місті до кінця гри.

Важливо: ви не можете спорудити дві однакові будівлі, тобто у вашому Місті не може бути двох карт з однаковими назвами.

ВИКЛАДАННЯ КАРТ У ВАШОМУ МІСТІ

Викладайте карти однакового кольору так, щоб їхні ефекти були видимі, а ресурси складайте над вашим стартовим ресурсом. (див. приклад на стор. 8).

Б. Спорудити Етап вашого Чуда

Щоб спорудити Етап вашого Чуда, сплатіть **тільки** вартість відповідного Етапу, вказану на вашій **картці Чуда** (див. *Будівництво в «7 Чудесах»*, стор. 6-7). Покладіть зіграну карту долілиць під вашу картку Чуда так, щоб вона була напівзакрита Етапом Чуда, який ви зараз споруджуєте. Ефекти цього Етапу відтепер доступні вам до кінця гри.



Примітка: ви можете використати будь-яку карту, щоб спорудити Етап Чуда. Ця карта не матиме жодних інших ефектів, окрім активації ефекту даного Етапу.

Етапи Чуда можуть бути споруджені у **будь-який момент** гри. Інакше кажучи, ви можете спорудити перший Етап вашого Чуда в Епосі I, II або III. Однак, ви **повинні споруджувати Етапи вашого Чуда зліва направо** (спочатку Етап 1, потім Етап 2 і тільки тоді – Етап 3).

Примітка: спорудження Етапів Чуда не є обов'язковим.

В. Продати карту

Щоб отримати монети, ви можете продати вашу карту. Для цього покладіть вашу карту долілиць у **відбій** у центрі столу, після чого візьміть з резерву **3 монети** і додайте їх до свого скарбу.

3. ПЕРЕДАЙТЕ КАРТИ З РУКИ

Коли всі гравці завершили свої дії, візьміть карти, що залишились, і передайте їх сусіду ліворуч (у Епосі I та III) або праворуч (у Епосі II). **Напрямок передачі** показаний на звороті карт Епохи.

Таким чином ви отримаєте карти від вашого сусіда. Ці карти стануть вашими на наступний хід. Кожного наступного ходу ви матимете на одну карту менше, а в останній хід отримаєте лише дві карти.

ШОСТИЙ І ОСТАННІЙ ХІД


На початку шостого ходу кожної Епохи ви отримаєте від вашого сусіда 2 карти. Оберіть 1 з них і скиньте іншу у відбій долілиць.

Скинута карта не приносить вам монет.
Далі грайте ваш останній хід як попередні.

Потім перейдіть до вирішення Конфліктів.

ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ

Кожна Епоха закінчується вирішенням Конфліктів.

Порахуйте всі військові символи  на споруджених вами будівлях і на картці вашого Чуда (якщо такі там є), щоб визначити вашу загальну **військову міць**. Потім порівняйте її з військовою міццю кожного з сусідів.

Для **кожного** сусіда:

- Якщо ваша військова міць однакова, ніхто з вас не отримує жетонів.
- Якщо ваша військова міць менша, візьміть жетон Поразки.
- Якщо ваша військова міць більша, візьміть жетон Перемоги, що відповідає поточній Епосі.



Поразка



Епоха I



Епоха II



Епоха III

Наприклад: наприкінці Епохи II ваша військова міць дорівнює 4. Міць сусіда ліворуч – 5, а сусіда праворуч – 2. Ви зазнаєте поразки від сусіда ліворуч і отримуєте жетон Поразки, але ви стаєте переможцем у конфлікті з сусідом праворуч і отримуєте жетон Перемоги Епохи II.

Сусід ліворуч



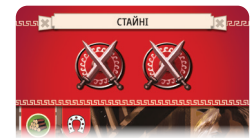
Військова міць = 5

Ваше Місто в Епосі II



Військова міць = 4

Сусід праворуч



Військова міць = 2



Поразка



Перемога

Після вирішення Конфліктів поточна Епоха закінчується і ви переходите до наступної. Після вирішення Конфліктів у Епосі III перейдіть до *Завершення гри* (стор. 8).



БУДІВНИЦТВО В «7 ЧУДЕСАХ»

Протягом гри ви матимете можливість споруджувати будівлі та Етапи Чуда. Для цього ви маєте сплатити вартість будівництва, вказану у зоні вартості карти або на кожному з Етапів Чуда.

Нагадування: ви не можете спорудити дві однакові будівлі, тобто у вашому Місті не може бути двох карт з однаковими назвами.

Є різні типи вартості будівництва:

- А. Безкоштовне будівництво
- Б. Вартість у монетах
- В. Вартість у ресурсах
- Г. Безкоштовне будівництво через ланцюжок

А. БЕЗКОШТОВНЕ БУДІВНИЦТВО

Якщо зона вартості порожня, карта є безкоштовною і не потребує ресурсів чи монет для спорудження.



Б. ВАРТІСТЬ У МОНЕТАХ

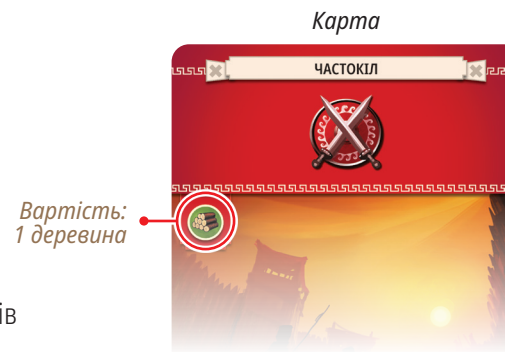
Деякі карти коштують 1 монетою. Споруджуючи будівлю з такої карти, візьміть 1 монету з вашого скарбу і покладіть її у резерв.



В. ВАРТІСТЬ У РЕСУРСАХ

Деякі карти та Етапи Чуда потребують одного чи декількох ресурсів для спорудження. Ви можете використати ресурси вашого Міста та/або купити ресурси у ваших сусідів.

Важливо: ресурси, використані для спорудження, не скидаються і можуть бути використані кожного ходу протягом усієї гри.



Використання ресурсів, вироблених у вашому Місті

Ви виробляєте один ресурс за кожен символ ресурсу на картах вашого Міста: стартовий ресурс на вашій картці Чуда, сірі, коричневі та жовті карти, а також певні Етапи Чуда.

Кожен символ ресурсу може бути використаний лише раз за хід.

Наприклад: ви виробляєте 2 камені, 1 руду і 1 папірус. Отже, ви можете спорудити Казарми (оскільки ваше Місто виробляє 1 руду) або Скрипторій (оскільки ваше Місто також виробляє 1 папірус). Однак, ви не можете збудувати Сторожову Вежу, оскільки ви не виробляєте глину.



Придбання ресурсів у сусіднього Міста

Якщо ваше Місто не виробляє ресурсів, необхідних для будівництва карти або Етапу Чуда, зверніть увагу на сусідні Міста. Якщо вони виробляють необхідні вам ресурси, ви можете придбати у них ці ресурси.

За кожен придбаний ресурс сплатить **2 монети** власнику ресурсу.

Цей гравець зберігає свою карту і може використовувати придбаний вами ресурс і надалі.

Кожен символ ресурсу може бути придбаний **одним гравцем лише раз у хід**. Ресурси мають бути використані в той самий хід, коли були придбані.

Ресурси, які ви можете придбати у ваших сусідів, включають:

- стартовий ресурс на їхній картці Чуда;
- ресурси на їхніх **коричневих** картах;
- ресурси на їхніх **сірих** картах.

Неможливо придбати ресурси, що виробляють **жовті** карти або **Етапи** Чуда.

Якщо ваш сусід має карту, що дозволяє **обирати 1 ресурс** із двох вказаних ресурсів, ви можете обирати, який саме ви хочете придбати, **незалежно від того, що вибрав ваш сусід**.

Примітки:

- щоб придбати ресурс, ви маєте сплатити необхідні монети на початку вашого ходу. Ви не можете використати монети, які ви отримаєте від інших гравців у цей хід;
- ви не можете придбати ресурси будівлі, яку ваш сусід спорудив у цей хід;
- ви не можете відмовити іншому гравцеві у придбанні ваших ресурсів;
- обидва ваші сусіди можуть придбати той самий ресурс вашого Міста.

Г. БЕЗКОШТОВНЕ БУДІВНИЦТВО ЧЕРЕЗ ЛАНЦЮЖОК

Починаючи з Епохи II, деякі карти мають **умови безкоштовного будівництва**, позначені **символом ланцюжка**. Якщо ви раніше збудували карту з тим самим символом у верхньому правому куті, ви можете збудувати цю карту **безкоштовно**.

Наприклад: якщо в Епосі I ви збудували у своєму Місті Театр, ви можете безкоштовно збудувати Сади в Епосі III, оскільки ви маєте відповідний символ ланцюжка.



Примітки:

- якщо ви не маєте символу, що відповідає ланцюжку карти, ви все ще можете збудувати її, сплативши її вартість у ресурсах;
- деякі карти надають доступ до двох ланцюжків. У такому разі ви побачите два символи у верхньому правому куті карти.



ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра закінчується після завершення Епохи III та вирішення Конфліктів. Порахуйте переможні бали, використовуючи блокнот. Гравець, що набрав найбільше балів, стає переможцем. У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшим скарбом. Якщо і тут нічия, гравці ділять перемогу.

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Використайте блокнот для підрахунку ваших переможних балів.

1 Картка Чуда

Додайте переможні бали за збудовані Етапи вашого Чуда.

2 Скарб

Отримайте 1 переможний бал за кожен повний набір з 3 монет у вашому скарбі.

3 Конфлікти

Додайте переможні бали з усіх своїх жетонів Перемоги та Поразки, щоб визначити кількість балів за Конфлікти (отримане значення може бути від'ємним).

4 Сині карти

Додайте переможні бали, вказані на синіх картах вашого Міста.

5 Жовті карти

Додайте переможні бали, вказані на жовтих картах вашого Міста, відповідно до ефектів, зазначених на цих картах (див. карту *Опису ефектів*).

6 Зелені карти

Порахуйте всі наукові символи у вашому Місті та на споруджених Етапах вашого Чуда, якщо вони там є. Ці символи приносять переможні бали у два різні способи, які потім додаються.

- **Однакові символи:** порахуйте, скільки однакових символів кожного типу ви маєте, і скористайтеся таблицею нижче:

Кількість однакових символів	1	2	3	4	5	6
Переможні бали	1	4	9	16	25	36

- **Набори з 3 різних символів:** за кожен повний набір із 3 різних символів отримайте 7 переможних балів.

7 Фіолетові карти

Додайте переможні бали, вказані на фіолетових картах вашого Міста, відповідно до ефектів, зазначених на цих картах (див. карту *Опису ефектів*).

Ім'я	АНТОН	
1	10	
2	3	
3	6	
4	9	
5	2	
6	21	
7	4	
Сума переможних балів	Σ 55	

ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Антуан Боза • Ілюстратор: Мігель Куамбра
Розробка і видання: Седрік Комон і Томас Провост ака «Les Belges à Sombremos», а також команда Repos Production
Повний перелік розробників онлайн: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. УСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНІ.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

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

