

Антуан Боза

7 ЧУДЕС

ПРАВИЛА



*Возглавьте один из 7 великих городов античности.
Разрабатывайте природные ресурсы своих земель и
участвуйте в вечном движении прогресса, развивайте
торговые отношения и укрепляйте военную мощь. Оставьте
след в истории цивилизации, воздвигнув архитектурное чудо,
которое переживёт века.*



Компоненты игры

- 7 полей Чудес Света
- 7 карт Чудес Света
- 49 карт Эпохи I
- 49 карт Эпохи II
- 50 карт Эпохи III
- 46 жетонов Конфликтов
- 24 монеты достоинством «3»
- 46 монет достоинством «1»
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 1 правила
- 2 карты для игры вдвоём

Описание и цель игры

Партия в «7 Чудес» длится 3 Эпохи, в каждой из которых используется одна из 3 колод карт (сначала карты Эпохи I, затем карты Эпохи II и в заключение карты Эпохи III).

Все три Эпохи проходят одинаково: участники разыгрывают по 6 карт, развивая города и возводя Чудеса Света.

В конце каждой Эпохи игроки сравнивают военную мощь своих городов с мощностью двух соседних городов (принадлежащих игрокам справа и слева).

В конце третьей Эпохи игроки подсчитывают победные очки. Игрок с наибольшим числом очков становится победителем.

Правила строительства

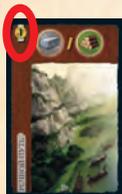
В течение трёх Эпох игрокам предстоит возводить постройки (карты) и Чудеса Света (на поле).

- Для строительства большинства зданий нужны ресурсы. Некоторые здания можно построить бесплатно, некоторые – за деньги. На некоторых указаны необходимые ресурсы и условие бесплатного строительства.
- Чудеса Света всегда возводятся за ресурсы.

Стоимость строительства в монетах

Некоторые коричневые карты строятся за монеты. Монеты уплачиваются в банк сразу же после строительства.

Пример. Для постройки Речного Пути требуется 1 монета.



Бесплатное строительство

У некоторых зданий нет стоимости строительства, такие карты строятся бесплатно.

Пример. Постройка Восточного Базара бесплатна.



Стоимость строительства в ресурсах

Некоторые здания возводятся за ресурсы.

Для постройки таких зданий игрок должен произвести соответствующие ресурсы И (ИЛИ) купить их у соседних городов.

Производство

Производимые городом ресурсы указаны на поле Чуда Света, на коричневых, серых и некоторых жёлтых картах. Для того чтобы построить здание, ваш город должен производить ресурсы, указанные на карте этого здания.

Пример. Гиза (GIZAH) производит: 2 Камня, 1 Глину, 1 Руду, 1 Папирус и 1 Ткань.



- В городе достаточно ресурсов для строительства Казарм стоимостью в 1 Руду или Скриптория стоимостью 1 Папирус.



- В городе нельзя построить Акведук стоимостью 3 Камня, так как город производит только 2 Камня.



Важное замечание. При строительстве зданий ресурсы не тратятся. Каждый ход в течение всей игры вы можете использовать их снова и снова. Число производимых в городе ресурсов не уменьшается (построенные здания никогда не сбрасываются).

Торговля

Бывает, что для постройки здания вам нужны ресурсы, которые не производятся в вашем городе.

Если эти ресурсы производятся соседним городом – игроком, сидящим слева или справа от вас, – то их можно **купить**.

В соседнем городе можно купить следующие ресурсы:

- ресурс, производимый в городе с самого начала (указан на поле Чуда Света);
- ресурсы коричневых карт (Сырье);
- ресурсы серых карт (Товары).

Нельзя покупать ресурсы, производимые Торговыми зданиями (**жёлтые карты**) и некоторыми Чудесами Света: эти ресурсы доступны только их владельцем.

За каждый приобретаемый ресурс игрок должен заплатить 2 монеты владельцу этого ресурса.

Уточнения.

- Продажа ресурса соседнему городу НЕ запрещает игроку также использовать свой ресурс – в том же раунде и для собственных строительных целей.
- Не запрещается в течение одного и того же хода покупать один или более ресурсов в обоих соседних городах.
- Купленные ресурсы могут быть использованы только в тот ход, в который они были куплены.
- Игроки никогда не могут отказать соседям в продаже ресурсов.
- Некоторые Торговые здания (**жёлтые карты**) уменьшают стоимость ресурсов с 2 до 1 монеты.
- Если оба соседних города производят нужный игроку ресурс, он может купить его у любого соседа.
- На покупку ресурсов игрок может тратить только те деньги, которыми он располагал в начале раунда. Монеты, заработанные торговлей в ходе раунда, могут быть потрачены только в последующие раунды игры.

Пример А. Игрок хочет построить Университет стоимостью 2 Древесины + 1 Стекло + 1 Папирус. Его город производит только 1 Древесину и 1 Стекло. В одном из соседних городов производится Древесина, а в другом – Папирус. Игрок платит по 2 монеты каждому соседу, получает необходимые ресурсы и строит здание.

Пример Б. В течение одного и того же раунда соседи Гизы купили у города по 2 Камня, принесли ему 8 монет (по 2 монеты за ресурс). В свой ход игрок может построить Библиотеку стоимостью 2 Камня + 1 Ткань, даже несмотря на то, что Камень активно продавался соседним городам.

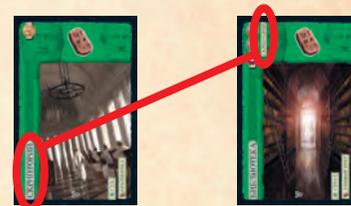
Пример В. Игрок из предыдущего примера хотел бы построить Форум стоимостью 2 Глины. 1 Глина производится в его городе, ещё одна есть в соседнем городе. В начале раунда у игрока не было нужного числа монет для покупки Глины. Даже если соседи купят у него в этом раунде какие-то ресурсы, игрок всё равно сможет потратить заработанные деньги только в следующем раунде. В этот ход Форум игроку не построить, придётся придумать что-то другое...

Бесплатное строительство (Цепочки зданий)

На некоторых картах Эпохи II и Эпохи III указано здание предыдущей Эпохи (справа от стоимости постройки).

Если в предыдущую Эпоху игрок возвёл указанное на карте здание, он вправе разыграть эту карту бесплатно – построить здание, не тратя ресурсы.

Пример. В Эпоху II игрок может бесплатно построить Библиотеку, если в Эпоху I он построил Скрипторий.



Пример. Возведённый в Эпоху I Театр даёт возможность бесплатно построить Статую в Эпоху II, которая, в свою очередь, в Эпоху III позволит бесплатно построить Сады.



Ход игры

Игра начинается с Эпохи I, продолжается в Эпоху II и заканчивается Эпохой III. Победные очки подсчитываются в конце Эпохи III.

Описание Эпохи

В начале каждой *Эпохи* участники игры получают по 7 карт в руку, эти карты раздаются из колоды соответствующей *Эпохи* случайным образом.

Каждая Эпоха длится **6 раундов**. Каждый раунд игроки **одновременно** разыгрывают по одной карте.

Раунд состоит из трёх этапов.

1. Выбор карты.
2. Выполнение действия.
3. Передача карт из руки соседу слева или соседу справа и получение новых карт от другого соседа.

1. Выбор карты

Игроки тайно смотрят полученные карты, выбирают из них одну и кладут её перед собой лицом вниз.

Оставшиеся карты игроки кладут между собой и своими соседями слева или справа – в зависимости от текущей Эпохи (см. главу «Окончание Эпохи»).

2. Выполнение действия

Выбрав по карте, игроки **одновременно** выполняют действие. С выбранной картой можно поступить одним из трёх способов.

- А Построить здание.
- В Возвести ярус Чуда Света.
- С Сбросить карту и получить 3 монеты.

Примечание. Во время самой первой партии можете выполнять действия друг за другом, чтобы лучше понять принцип игры...

2.А. Построить здание

Чаще всего игроки будут выполнять именно это действие – строить здания, изображённые на выбранных картах (см. раздел «Правила строительства»).

Важное замечание. Игроку запрещается строить два одинаковых здания (с одним и тем же названием, с одной и той же картинкой).

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ

Коричневые и серые карты кладутся друг под друга, самая первая карта подкладывается под левый верхний угол поля Чуда Света. Так все игроки сразу увидят, какие ресурсы производятся в каждом городе.

Остальные карты кладутся лицом вверх перед полем Чуда Света игрока, образуя город игрока.

Для экономии места кладите карты в стопки по цветам, но так, чтобы были видны их названия.



2.Б. Возвести ярус Чуда Света

При возведении яруса Чуда Света выбранная игроком карта используется как маркер окончания строительства. Для возведения яруса игрок выплачивает стоимость, указанную на поле Чуда Света (стоимость постройки выбранной им карты значения не имеет).

Затем игрок наполовину подсовывает карту под поле Чуда Света (карта подсовывается лицом вниз). Карта показывает, что текущий ярус Чуда Света построен, никаких других свойств у этой карты нет, также она не считается зданием.

Пример. Игрок хочет возвести второй ярус своего Чуда Света, Александрийского маяка. Он выбирает карту из руки. В его городе производятся необходимые 2 Руды, поэтому он просто наполовину подсовывает выбранную карту под поле Чуда Света, чтобы показать, что строительство данного яруса окончено.



Уточнения.

- Ярусы Чуда Света ВСЕГДА строятся по порядку, то есть слева направо.
- Возведение Чуда Света не обязательно. Игрок может одержать победу, не закончив (или даже не начав) постройку Чуда Света.
- Карты, используемые как маркеры окончания строительства ярусов Чудес Света, лежат лицом вниз и недоступны игрокам. Будет мудро использовать в качестве таких карт здания, которые вы не хотели бы отдавать соседям (см. главу «Передача карт соседу»).
- У большинства Чудес Света три яруса, но с Эпохами они никак не связаны. При желании вы можете построить несколько ярусов за одну Эпоху или начать возводить Чудо Света в Эпоху III.
- Каждый ярус можно возвести только один раз за игру.

2.В. Сбросить карту и получить 3 монеты

Игрок может сбросить выбранную карту, взяв 3 монеты из банка и добавить их в свою сокровищницу.

Сброшенная карта кладётся в специальную стопку сброса лицом вниз, стопка сброса размещается посередине стола. Бывает полезным сбросить здание, которое пригодились бы соседу.

Примечание. Если, выбрав карту, игрок не может возвести ни здание, ни ярус Чуда Света, он обязан сбросить карту и получить 3 монеты из банка.

3. Передача карт соседу

Игроки забирают карты, отложенные их соседями.

Внимание! Направление передачи карт меняется каждую Эпоху.

- Во время *Эпохи I* карты передаются соседу слева (по часовой стрелке).
- Во время *Эпохи II* карты передаются соседу справа (против часовой стрелки).
- Во время *Эпохи III* карты снова передаются соседу слева (по часовой стрелке).



Особый случай – шестой раунд

В начале шестого (последнего) раунда каждой Эпохи от соседей игрокам приходит по 2 карты.

Каждый игрок выбирает одну карту (как в предыдущих ходах) и сбрасывает вторую (лицом вниз).

Выбранная карта разыгрывается как обычно.

После этого Эпоха заканчивается.

Уточнение. Сброс невыбранной карты не приносит игрокам 3 монеты.

Пример. В начале Эпохи I София получила 7 карт в руку. В свой первый ход она разыграла одну из этих карт.

Затем она передала 6 оставшихся карт соседу слева и получила 6 новых карт в руку от соседа справа.

Позднее, во время шестого хода, она получила 2 карты от соседа справа. Одну из них она сбросила, а другую разыграла в соответствии с правилами игры.

Окончание Эпохи

Каждая Эпоха заканчивается после шестого раунда.

Игроки обязаны разрешить назревшие между их городами военные Конфликты.

Каждый игрок сравнивает общее количество Щитов, указанных на своих Военных зданиях (**красные карты**) с общим числом Щитов каждого из двух соседних городов.

- Если сумма Щитов игрока **больше**, чем у соседнего города, он забирает **жетон Победы** текущей Эпохи (*Эпоха I: «+1» победное очко, Эпоха II: «+3» победных очка, Эпоха III: «+5» победных очков*).
- Если сумма Щитов игрока **меньше**, чем у соседнего города, он забирает **жетон Поражения** («-1» победное очко).
- В случае если число Щитов двух соседних городов **равно**, никто из них **никаких жетонов** не получает.



Таким образом, в зависимости от ситуации в игре каждый участник получит 0, 1 или 2 жетона. Эти жетоны кладутся на поле Чуда Света.

Пример. Окончена Эпоха II. У Александрии (ALEXANDRIA) 3 Щита. Слева она граничит с Родосом (RHÓDOS), у которого 5 Щитов, а справа – с Эфесом (ÉPHESOS), у которого 2 Щита. Александрия получает жетон Поражения (-1 победное очко), он кладётся в левую часть её поля Чуда Света, а также жетон Победы (+3 победных очка, так как Эпоха II), он кладётся в правую часть поля.



Конец игры

Игра заканчивается после получения жетонов военных Конфликтов в конце третьей Эпохи.

Игроки подсчитывают набранные победные очки, и игрок с наибольшим их количеством объявляется победителем. В случае ничьей победителем становится игрок с наибольшей суммой денег в сокровищнице. Если у игроков одинаковое количество денег, в игре объявляется несколько победителей.

Примечание. Блокнот для подсчёта очков поможет вам вычислить ваш результат в первых играх... или сохранить память о самых лучших партиях!

Подсчёт очков

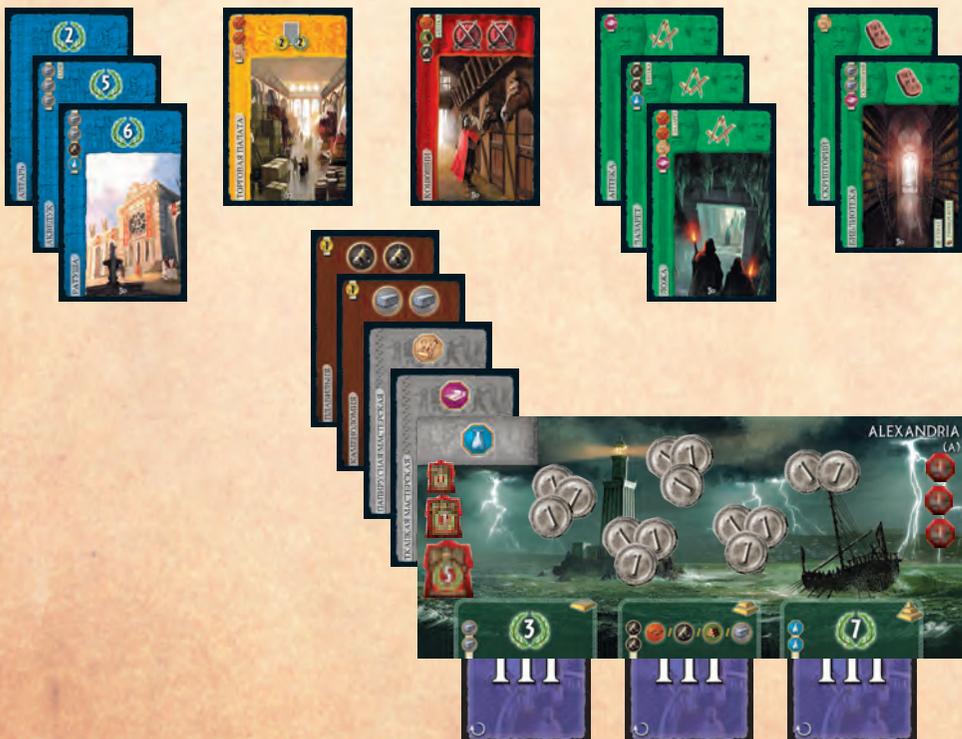
Считайте победные очки в следующей последовательности.

- 1. Военные Конфликты.
- 2. Деньги в сокровищнице.
- 3. Постройка Чуда Света.
- 4. Гражданские здания.
- 5. Научные здания.
- 6. Торговые здания.
- 7. Гильдии.

1. Военные Конфликты

Каждый игрок складывает значения всех своих жетонов Побед и Поражений (итоговая сумма может получиться и отрицательной!).

Пример. Александрия (ALEXANDRIA) закончила игру со следующими жетонами: «+1», «+3», «+5», «-1», «-1», «-1» – что даёт в итоге 6 очков.



2. Деньги в сокровищнице

В конце игры каждые 3 монеты, заработанные игроком, приносят ему по 1 победному очку. Оставшиеся монеты очки не приносят.

Пример. Александрия закончила игру с 14 монетами в сокровищнице, что приносит ей 4 победных очка (4 полных набора из 3 монет и 1 неполный набор).

3. Постройка Чуда Света

К получившемуся результату игроки добавляют победные очки за построенные ярусы своего Чуда Света.

Пример. Александрия возвела все три яруса Чуда Света (сторона «А»). К общему счёту добавляется 10 победных очков (3 очка за первый ярус и 7 очков за третий).

4. Гражданские здания

Каждый игрок прибавляет победные очки за Гражданские здания своего города (синие карты). Эти победные очки указаны на самих картах.

Пример. В Александрии возведены следующие здания: Алтарь, дающий 2 очка, Акведук, приносящий 5 очков, и Ратуша, прибавляющая 6 очков. В сумме игрок получает 13 победных очков.

5. Научные здания

Научные карты приносят очки двумя различными способами: за **наборы одинаковых символов** и за **наборы трёх разных символов**.

Внимание! Победные очки, полученные обоими способами, складываются.

Наборы одинаковых символов

Каждый из трёх существующих научных символов приносит игроку победные очки следующим образом.

- Всего 1 символ: 1 победное очко.
- 2 одинаковых символа: 4 победных очка.
- 3 одинаковых символа: 9 победных очков.
- 4 одинаковых символа: 16 победных очков.



Примечания.

- Число победных очков равно квадрату числа одинаковых символов.

- С каждым научным символом связаны 4 зелёные карты, таким образом, за каждый вид символов можно получить максимум 16 очков.

- Этот максимум может быть увеличен с помощью Гильдии Учёных и Висячих садов Семирамиды. Соответственно, 5 одинаковых символов принесут 25 очков, а 6 одинаковых символов – 36 победных очков.

Пример. Александрия возвела 6 Научных зданий с такими символами: 3 (3x3), 2 (2x2), 1 (1x1). Игрок получает 9 очков за набор из трёх (3x3), 4 очка за свои (2x2) и 1 очко за (1x1), что в сумме приносит ему 14 победных очков.

Наборы трёх разных символов

Каждый набор 3 разных символов приносит игроку 7 победных очков.



Пример. Продолжим предыдущий пример. Александрия построила 6 Научных зданий, однако её научные символы складываются лишь в один набор разных символов, поэтому игрок получает дополнительно лишь 7 очков, итого наука приносит ему 21 победное очко.

Если бы Александрия возвела ещё одно здание с символом (3x3), она получила бы: $(9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31$ победное очко.

6. Торговые здания

Некоторые Торговые здания Эпохи III тоже приносят победные очки.

Пример. Александрия построила Торговую Палату, дающую по 2 победных очка за каждую серую карту в городе. В Александрии были построены две серые карты, это 4 победных очка.

7. Гильдии

Количество победных очков, которые приносят Гильдии, зависит от того, какие здания возведены в городе игрока и (или) у двух его соседей (см. описание Гильдий).

СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ

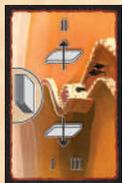
- Блокируйте противников. Для победы в «7 Чудесах» вам придётся внимательно следить за городами соседей и анализировать их стратегию. Старайтесь блокировать соседей, выводя из игры карты, которые могли бы им пригодиться. Эти карты можно использовать для возведения ярусов Чуда Света или для получения необходимых монет.
- Стратегии. К победе может привести множество стратегий: сосредоточьтесь на постройке зданий одного цвета или возводите разные типы зданий, положитесь на военную силу или никогда не берите в руки оружия, станьте крупнейшим производителем товаров или сделайте упор на торговлю...
- Поступь прогресса. Если вы строите Научные здания, старайтесь делать больше наборов разных символов, они приносят больше очков.

Вариант правил для 2 игроков

Следующие изменения в правилах позволяют вам играть вдвоём. Наряду с основными компонентами вам понадобятся две особые карты, они входят в комплект игры.

Внимание! Мы рекомендуем сначала сыграть несколько партий с 3-7 игроками, и только после этого попробовать вариант для 2 игроков.

Подготовка к игре



Карта Границы



Свободный город

В игре используются карты для трёх участников (только карты с пометкой «3+»).

Каждый игрок получает поле Чуда Света, ещё одно поле кладётся между ними, мы будем называть его «Свободным городом».

Между двумя игроками кладётся карта Границы.

Игрокам раздаётся по 7 карт в руку, оставшиеся 7 карт кладутся справа от карты Границы, мы будем называть их «колодой».

Сидящий слева от Свободного города игрок забирает в руку карту Свободного города.

И игроки, и Свободный город получают по 3 монеты из банка. Можно начинать игру.

Ход игры

Игра проходит так же, как и партия для 3-7 игроков.

Главное отличие заключается в управлении Свободным городом. Помимо собственных карт участники будут по очереди разыгрывать по одной карте за Свободный город.

Карта Свободного города



Город Леонида

Леонид сыграл карту в своем городе



В конце хода Леонид положил свои карты сюда



Карта Границы



Колода карт Свободного города



В конце хода Пётр положил свои карты сюда

Пётр сыграл карту в своем городе



Город Петра

1. Выбор карты

Игрок с картой Свободного города берёт в руку верхнюю карту колоды.

Затем из оказавшихся в его руке 8 карт он выбирает две: одну для своего города, другую для Свободного города. Его противник, как обычно, выбирает только одну карту. После этого игроки кладут оставшиеся карты на свои стороны карты Границы.

Уточнение. Свободный город может совершить действие «Сбросить карту за 3 монеты» только в том случае, если выбранная для него карта не может быть использована для постройки. Поэтому игрок обязан по возможности выбирать для Свободного города карты, которые он может использовать в строительстве. Выбор такой карты совершается ПОСЛЕ того, как игрок выберет карту для своего города.



Карта Границы



2. Выполнение действия

Разыграв карту в Свободном городе, игрок с картой Свободного города выполняет действие в своём собственном городе, в это время его противник управляет только своим городом. Правила строительства в Свободном городе.

- Свободный город может покупать ресурсы в соседних городах, правила торговли не меняются. Когда нужный ресурс есть у обоих соседей, выбор поставщика ресурса предоставлен игроку, контролирующему Свободный город. При этом неважно, во сколько обойдётся свободному городу покупка ресурсов, игрок может совершить покупку в «своём» городе, даже если для Свободного города это окажется дороже, чем совершить покупку у другого соседа.
- Если выбранная для Свободного города карта может быть построена бесплатно (по цепочкам зданий), она ДОЛЖНА быть построена бесплатно.

Примечание. В шестом раунде каждой Эпохи в колоде Свободного города остаётся только одна карта. Эта последняя карта сбрасывается вместе с семью картами игроков.

3. Передача карт соседу

Разыграв все 3 карты, игроки забирают карты, лежащие на противоположных сторонах Границы. В следующем раунде Свободным городом будет управлять другой участник – и так далее до конца игры.

Пример. Леонид и Пётр начинают игру. Каждый из них получает по 7 карт, колода из оставшихся 7 карт кладётся справа от карты Границы. Леонид сидит слева от Свободного города, поэтому берёт в руку карту Свободного города. В первом раунде Пётр выбирает одну карту из руки, а Леонид берёт в руку верхнюю карту из колоды и выбирает по одной карте для своего города и Свободного города. Начиная со Свободного города, участники открывают выбранные карты и разыгрывают их. Затем они забирают карты с противоположных сторон Границы. Во втором раунде Свободным городом будет управлять Пётр, теперь уже он будет брать дополнительную карту и играть за себя и за нейтральный город...

Окончание Эпохи

Каждую Эпоху игрок, начинающий с картой Свободного города, меняется.

- Эпоха I: карта у игрока, сидящего слева от Свободного города.
- Эпоха II: карта у игрока, сидящего справа от Свободного города.
- Эпоха III: карта у игрока, сидящего слева от Свободного города.

Правила разрешения Конфликтов не меняются.

Конец игры

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем.

В случае ничьей победителем становится игрок с наибольшей суммой денег в сокровищнице.

Описание Чудес Света

Для большего разнообразия семь полей с изображениями городов и их Чудес Света сделаны двусторонними (стороны «А» и «В»).

Сторона [А]

Стороны «А» всех Чудес Света похожи:

- первый ярус приносит 3 победных очка;
- второй ярус даёт особое преимущество, уникальное для каждого Чуда Света.
- третий ярус приносит 7 победных очков;

A

Уточнение: ресурсы, производимые на полях Чудес Света, не считаются картами.



Колосс Родосский

В каждом Конфликте к военной мощи игрока прибавляются 2 Щита.



Александрийский Маяк

Каждый ход игрок получает 1 Сырьё по выбору: Камень, Глину, Древесину или Руду.

Уточнение. Этот ресурс не может быть продан другому городу.



Храм Артемиды в Эфесе

Игрок получает 9 монет из банка в свою сокровищницу.

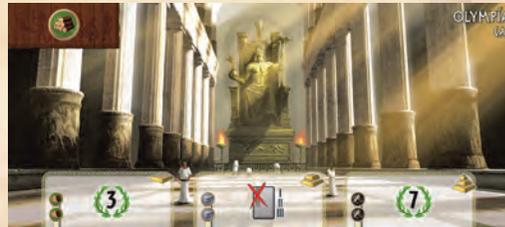
Уточнение. Эти 9 монет игрок получает только один раз – сразу после окончания строительства второго яруса.



Висячие сады Семирамиды

В конце игры город получает один дополнительный символ науки по выбору игрока.

Уточнение. Выбор символа происходит в конце игры при подсчёте победных очков, а не в момент окончания строительства второго яруса.



Статуя Зевса в Олимпии

Один раз в каждой Эпохе игрок может построить любое здание бесплатно.

Уточнение. Для удобства игрок может положить поверх Чуда Света карту, которая использовалась для постройки второго яруса, а после применения эффекта Статуи Зевса убрать её под игровое поле.



Мавзолей в Галикарнасе

Игрок может посмотреть все сброшенные с начала партии карты (те, что сбрасывались за монеты, и те, что сбрасывались в конце Эпох), выбрать одну из них и бесплатно её построить.

Уточнение. Данная способность применяется в конце раунда, в котором был возведён второй ярус. Если в текущем раунде игроки сбрасывали карты (например, если это был 6-ой раунд Эпохи), игрок вправе выбирать карту и среди них.



Пирамида Хеопса

У Пирамид нет особого свойства, второй ярус просто приносит 5 победных очков.

В

Сторона [В]

Чудеса Света стороны «В» немного сложнее. Тем не менее обе стороны хорошо сбалансированы и взаимозаменяемы.



Колосс Родосский

- Колосс состоит из 2-х ярусов:

- Первый ярус приносит 1 Щит, 3 монеты и 3 победных очка.
- Второй ярус приносит 1 Щит, 4 монеты и 4 победных очка.



Александрийский Маяк

- Первый ярус каждый ход приносит игроку 1 Сырьё по его выбору: Камень, Глину, Древесину или Руду.
- Второй ярус каждый ход приносит игроку 1 Товар по его выбору: Стекло, Ткань или Папирус.
- Третий ярус приносит 7 победных очков.

Уточнение. Все эти ресурсы нельзя продавать соседним городам.



Храм Артемиды в Эфесе

- Первый ярус приносит 4 монеты и 2 победных очка.
- Второй ярус приносит 4 монеты и 3 победных очка.
- Третий ярус приносит 4 монеты и 5 победных очков.

Уточнение. Монеты берутся из банка только один раз – сразу после окончания строительства соответствующего яруса.



Висячие сады Семирамиды

- Первый ярус приносит 3 победных очка.
- Второй ярус позволяет игроку не сбрасывать 7-ю карту в 6-м раунде, а разыграть её: либо построить, уплатив стоимость строительства, либо сбросить за 3 монеты, либо использовать как маркер окончания строительства третьего яруса.
- Третий ярус приносит городу один дополнительный символ науки по выбору игрока.

Уточнения.

- Таким образом, в 6-м раунде игрок сможет разыграть сразу 2 карты. Если игрок возводит второй ярус как раз в 6-м раунде, он тут же сможет разыграть и 7-ю карту, вместо того чтобы её сбросить.
- Выбор научного символа происходит в конце игры при подсчёте победных очков, а не в момент окончания строительства третьего яруса.



Статуя Зевса в Олимпии

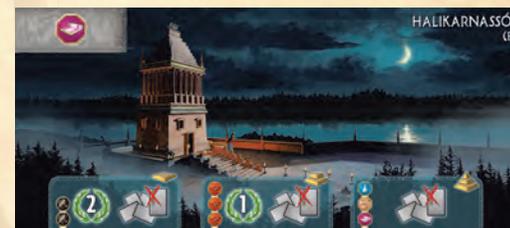
- Первый ярус позволяет игроку покупать у соседей Сырьё (Камень, Глину, Древесину и Руду) за 1 монету вместо 2.
- Второй ярус приносит 5 победных очков.
- Третий ярус позволяет игроку «скопировать» любую Гильдию (фиолетовая карта) у одного из двух соседних городов.

Уточнения.

- Свойство первого яруса повторяет эффект двух жёлтых карт Базаров: Восточного и Западного. Их эффект не суммируется со свойством яруса, однако вы всё равно можете их строить, если хотите...

- Выбор Гильдии происходит в конце игры при подсчёте победных очков, а не в момент окончания строительства третьего яруса. Игрок подсчитывает очки так, будто эта Гильдия возведена в его городе.

- «Копирование» Гильдии не оказывает воздействия на город её владельца.



Мавзолей в Галикарнассе

Первый ярус приносит 2 победных очка. Помимо этого, игрок может посмотреть все сброшенные с начала партии карты и бесплатно построить одну из них.

- Второй ярус приносит 1 победное очко. Помимо этого, игрок может посмотреть все сброшенные с начала партии карты и бесплатно построить одну из них.
- После окончания строительства третьего яруса игрок может посмотреть все сброшенные с начала партии карты и бесплатно построить одну из них.

Уточнение. Данная способность применяется в конце раунда, в котором был возведён соответствующий ярус. Если в текущем раунде игроки сбрасывали карты (как, например, в 6-м раунде Эпохи), игрок вправе выбирать карту у среди них.



Пирамида Хеопса

- Пирамиды состоят из четырёх ярусов, каждый из которых приносит соответственно 3, 5, 5 и 7 очков. Итого игрок может получить 20 победных очков.



Эпоха I

ЛЕСОПОВАЛ 3+ 4+	
КАМЕННЫЙ КАРЬЕР 3+ 5+	
ГЛИНЯНЫЙ КАРЬЕР 3+ 5+	
РУДНИК 3+ 4+	
ЛЕСНОЙ КАРЬЕР 6+	
КОТЛОВАН 4+	
КАРЬЕР 3+	
РЕЧНОЙ ПУТЬ 3+	
ЛЕСНАЯ ПЕЩЕР 5+	
ШАХТА 6+	

Эпоха II

ЛЕСОПИЛКА 3+ 4+	
КАМЕНОЛОМНЯ 3+ 4+	
КИРПИЧНОЕ ПРОИЗВОДСТВО 3+ 4+	
ПЛАВИЛЬНЯ 3+ 4+	

Эпоха III

ГИЛЬДИЯ РАБОЧИХ	
ГИЛЬДИЯ РЕМЕСЛЕННИКОВ	
ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ	
ГИЛЬДИЯ ФИЛОСОФОВ	
ГИЛЬДИЯ ШПИОНОВ	
ГИЛЬДИЯ СТРАТЕГОВ	
ГИЛЬДИЯ СУДОВЛАДЕЛЬЦЕВ	
ГИЛЬДИЯ УЧЁНЫХ	
ГИЛЬДИЯ СУДЕЙ	
ГИЛЬДИЯ СТРОИТЕЛЕЙ	

Создатели игры

Автор: Антуан Боза

Разработка: «Бельгийцы в сомбреро» в лице

Седрика Комона и Томаса Провоста

Художник: Мигель Куамбра

Вёрстка: Алексис -Halicarnassius 70- Ванмербек

Игру тестировали: Mikael Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maia Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, участники клуба «Jeux en Société» в Гренобле, участники ночных игротек «Dragons Nocturnes», игроки «Belgo-Ludiques 2010», участники «Offs», игроки «Gathering of Friends 2010», игроки «Ludopathique meetups», посетители «Toulouse festival».

Правка: Дидье Альдебер, Брюно Губе

Перевод: Александр Петрунин

Автор хотел бы поблагодарить Брюно Катала за советы по игре вдвоём. Бельгийцы в сомбреро хотели бы поблагодарить: Geoff "I'mma break your face" Picard, Philippe Mouret, John "I cut prototypes" Veru, "A la guerre", который и так себя узнает, как и своего Киборга, участников Liège Objectifs-Jeux Club, 20.100, организаторов Feu.FL.AN, Stefan Glaubitz.

Права на игру 7 WONDERS принадлежат REPOS PRODUCTION.

Rue des Comédiens, 22 -1000 Bruxelles - Belgique

+32(471.95.41.32 • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2014.



Все права защищены. Данный материал может быть использован только для личного развлечения.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Эпоха I Эпоха II Эпоха III

ЛОМБАРД 4+ 7+ 3		
БАНИ 3+ 7+ 3	АКВЕДУК 3+ 7+ 5	
АЛТАРЬ 3+ 5+ 2	ХРАМ 3+ 6+ 3	ПАНТЕОН 3+ 6+ 7
ТЕАТР 3+ 6+ 2	СТАТУЯ 3+ 7+ 4	САДЫ 3+ 4+ 5
РАТУША 3+ 5+ 6+ 6		
ДВОРЕЦ 3+ 7+ 8		

ТАВЕРНА 4+ 5+ 7+ 5		
ВОСТОЧНЫЙ БАЗАР 3+ 7+ 1	ФОРУМ 3+ 6+ 7+ 1	ГАВАНЬ 3+ 4+ 1
ЗАПАДНЫЙ БАЗАР 3+ 7+ 1		
РЫНОК 3+ 6+ 1	КАРАВАН-САРАЙ 3+ 5+ 6+ 1	МАЯК 3+ 6+ 1
ВИНОДЕЛЬНЯ 3+ 6+ 1		
ТОРГОВАЯ ЛАВКА 4+ 7+ 2		
ТОРГОВАЯ ПАЛАТА 4+ 6+ 2		

Эпоха I Эпоха II Эпоха III

ЧАСТОКОЛ 3+ 7+ 1	
КАЗАРМЫ 3+ 5+ 1	
СТОРОЖЕВАЯ ВЫШКА 3+ 4+ 1	
СТЕНЫ 3+ 7+ 1	УКРЕПЛЕНИЯ 3+ 7+ 1
ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЛАГЕРЬ 4+ 6+ 7+ 1	ИППОДРОМ 4+ 5+ 6+ 1
АРСЕНАЛ 3+ 4+ 7+ 1	

АПТЕКА 3+ 5+ 1	КОНЮШНИ 3+ 5+ 1	АРЕНА 3+ 5+ 7+ 1
ЛАЗАРЕТ 3+ 4+ 1	ЛОЖА 3+ 6+ 1	
МАСТЕРСКАЯ 3+ 7+ 1	СТРЕЛЬБИЩЕ 3+ 6+ 1	ОСАДНАЯ МАСТЕРСКАЯ 3+ 5+ 1
ЛАБОРАТОРИЯ 3+ 5+ 1	ОБСЕРВАТОРИЯ 3+ 7+ 1	
СУД 3+ 5+ 4	СКРИПТОРИЙ 3+ 4+ 1	СЕНАТ 3+ 5+ 6
БИБЛИОТЕКА 3+ 6+ 1	УНИВЕРСИТЕТ 3+ 4+ 1	
ШКОЛА 3+ 7+ 1	АКАДЕМИЯ 3+ 7+ 1	
СТУДИЯ 3+ 5+ 1		

Описание символов на картах

Карты Эпохи I

Карта производит указанное Сырьё.



каждый ход карта производит один из двух указанных видов Сырья.

Уточнение. В один и тот же ход игрок может использовать только ОДИН из двух видов Сырья (для постройки здания или возведения Чуда Света), но НЕ ОБА сразу.

Карта производит указанный Товар.



карта приносит столько победных очков, сколько указано.

карта даёт 1 Щит.

карта учитывается при подсчёте очков.

карта учитывается при подсчёте очков.

карта учитывается при подсчёте очков.

карта позволяет взять указанную сумму денег из банка, деньги берутся только один раз – сразу после возведения здания.

начиная со следующего раунда (после того, в который было построено это здание), при покупке Сырья игрок платит указанному стрелочкой соседу только 1 монету (вместо 2).

начиная со следующего раунда (после того, в который было построено это здание), при покупке Товара игрок платит соседям только 1 монету (вместо 2).

Уточнение. Стрелочки на картах Восточного Базара, Западного Базара и Рынка указывают на соседа, город которого предоставляет скидку.

Поля Чудес Света

Раз в Эпоху игрок бесплатно может построить здание из руки.

Игрок может не сбрасывать седьмую карту каждой Эпохи, а разыграть её: использовать для возведения яруса Чуда Света, построить здание, уплатив указанную стоимость, или сбросить за 3 монеты.

Игрок может просмотреть все сброшенные с начала игры карты, выбрать одну и бесплатно её построить.

Игрок может «скопировать» в конце игры любую Гильдию (фиолетовую карту), построенную в одном из соседних городов.

Карты Эпохи II

карта производит сразу две единицы указанного Сырья.

карта даёт 2 Щита.

карта приносит 1 монету за каждую коричневую карту, построенную в городе игрока И в двух соседних городах.

Уточнение. Коричневые карты, построенные в том же раунде, что и Винодельня (Vineyard), тоже считаются.

карта приносит 1 монету за каждую серую карту, построенную в городе игрока И в двух соседних городах.

Уточнение. Серые карты, построенные в том же раунде, что и Торговая лавка, тоже считаются.

каждый ход карта производит одно любое Сырьё по выбору игрока.

Уточнение. Соседние города не могут покупать эти ресурсы.

карта производит один любой Товар по выбору игрока.

Уточнение. Соседние города не могут покупать эти ресурсы.

Карты Эпохи III

карта даёт 3 Щита.

карта приносит по 3 монеты за каждый возведённый на текущий момент ярус Чуда Света в городе игрока (3, 6, 9 или 12 монет). В конце игры здание приносит по 1 победному очку за каждый возведённый ярус (1, 2, 3 или 4 очка) в городе игрока.

карта приносит по 1 монете за каждую коричневую карту, построенную на текущий момент в городе игрока. В конце игры здание приносит по 1 победному очку за каждую коричневую карту в городе игрока.

карта приносит по 2 монеты за каждую серую карту, построенную на текущий момент в городе игрока. В конце игры карта приносит по 2 победных очка за каждую серую карту в городе игрока.

карта приносит по 1 монете за каждую другую жёлтую карту, построенную на текущий момент в городе игрока. В конце игры карта приносит по 1 победному очку за каждую жёлтую карту в городе игрока.

Уточнение. Арена, Гавань, Торговая Палата и Маяк приносят игроку деньги только один раз – сразу после своей постройки. Победные же очки начисляются в конце игры, в зависимости от возведённых игроком на тот момент зданий и ярусов Чуда Света.

Гильдии

Большинство Гильдий приносит победные очки за здания, построенные вашими соседями.

Примечание. Две направленные в разные стороны стрелочки говорят о том, что во внимание принимаются только здания ваших соседей, а не ваши.

Гильдия Шпионов: 1 победное очко за каждую красную карту в двух соседних городах.

Гильдия Судей: 1 победное очко за каждую синюю карту в двух соседних городах.

Гильдия Рабочих: 1 победное очко за каждую коричневую карту в двух соседних городах.

Гильдия Ремесленников: 2 победных очка за каждую серую карту в двух соседних городах.

Гильдия Торговцев: 1 победное очко за каждую жёлтую карту в двух соседних городах.

Гильдия Философов: 1 победное очко за каждую зелёную карту в двух соседних городах.

Остальные Гильдии приносят очки по-другому.

Гильдия Строителей: 1 победное очко за каждый ярус Чуда Света, возведённый в вашем И двух соседних городах.

Гильдия Судовладельцев: 1 победное очко за каждую коричневую, серую и фиолетовую карту в вашем городе.

Уточнение. Гильдия Судовладельцев тоже считается.

Гильдия Стратегов: 1 победное очко за каждый жетон поражения в соседних городах.

Гильдия Учёных: игрок получает любой дополнительный научный символ по своему выбору.

Уточнение. Выбор символа происходит в конце игры, а не в момент постройки Гильдии.