

Правила настольной игры 7 Чудес (7 Wonders) Автор игры: ANTOINE BAUZA

*Перевод на русский язык: Герман Тихомиров и Вячеслав Шаврегин
Редактирование: Денис Габдулин и Ксения Зуевич
ООО «Игровед» ©*

Возьмите под свое управление один из семи великих городов Древнего мира. Используйте природные ресурсы Ваших земель и примите участие в вечном движении прогресса, развейте торговые отношения и укрепите военную мощь. Оставьте свой след в истории цивилизации, создав архитектурное чудо, которое переживет века.



Комплектация.

- 7 полей Чудес Света.
- 7 карт Чудес Света.
- 49 карт 1 эпохи.
- 49 карт 2 эпохи.
- 50 карт 3 эпохи
- 46 жетонов конфликтов.
- 24 монеты стоимостью 3.
- 46 монет стоимостью 1.
- 1 буклет подсчета очков.
- 1 книга правил.
- 2 карты «2 игрока».

Краткий обзор и цель игры

Действие игры 7 Чудес Света происходит в течение 3 эпох, каждая из которых использует одну из 3 колод карт (первыми карты с римской цифрой «I» на рубашке, следующая эпоха карты II, и последняя

эпоха карты III).

Эти эпохи разыгрываются по одному и тому же сценарию, когда каждый игрок использует свои 6 карт эпохи, развивая свой город и создавая Чудо Света.

В конце каждой эпохи каждый игрок сравнивает свою военную мощь с силой двух соседних городов (принадлежащих игрокам справа и слева).

В конце третьей эпохи игроки считают свои очки победы; игрок с большим числом очков выигрывает игру.

Элементы игры

Поля Чудес Света

Каждое поле представляет собой Город, главой которого становится игрок, и Чудо Света, которое игрок может построить. В верхнем левом углу поля изображен Ресурс

(природный материал), который производится в городе от начала игры. Эти поля двусторонние и содержат два различных варианта одного и того же Чуда Света. Создание Чудес Света может состоять из двух, трех или четырех стадий, что указано на игровом поле. На строительство каждой стадии потребуются определенные затраты, а завершение каждой стадии приносит игроку бонусы.

Монеты

Монеты играют роль в торговых сделках, между городом и его двумя соседними городами.

Количество монет, которые игрок может накопить во время игры, неограниченно. Накопленные монеты приносят очки победы в конце игры.

Жетоны конфликтов

Жетоны конфликтов используются, чтобы отразить победы и поражения в войнах между соседними городами.

Используются 4 типа жетонов:

- Жетоны Поражения со значением -1 используются в конце каждой из всех трех эпох.
- Жетоны Победы со значением +1 используются в конце эпохи I.
- Жетоны Победы со значением +3 используются в конце эпохи II.
- Жетоны Победы со значением +5 используются в конце эпохи III.

Карты

В игре 7 Чудес Света все карты эпох представляют здания.

Существует 7 различных типов зданий, карты которых легко распознать по цвету их рамки.

- Сырье (коричневые карты): здания, производящие ресурсы:



- Мастерские (серые карты): производят товары:



- Гражданские здания (синие карты): зарабатывают очки победы.



- Научные здания (зеленые карты): приносят

очки победы в зависимости от вашего продвижения в трех научных областях:



- Торговые здания (желтые карты): зарабатывают монеты, производят ресурсы, изменяют правила торговли и иногда приносят очки победы.

- Военные здания (красные карты): увеличивают вашу военную мощь. Используются в игре во время разрешения конфликтов.



- Гильдии (фиолетовые карты): позволяют игрокам зарабатывать очки согласно особым критериям.

Примечание: колода эпохи III не содержит сырья (коричневые карты) и мастерских (серые карты), но содержит гильдии (фиолетовые карты).

Стоимость карт

В левом верхнем углу карты указывается стоимость постройки. Если ничего не указано - здание бесплатно и не требует ресурсов для его постройки.

Пример: рынок (Marketplace) бесплатный, шахта (Mine) стоит одну монету, бани (Baths) требуют один камень для постройки, а арена (Arena) требует два камня и одну руду.



Начиная с эпохи II, некоторые здания могут быть построены или за указанные ресурсы или, вместо этого, они могут быть построены бесплатно, если игрок построил во время предыдущей эпохи здание, указанное на карте.

Пример: строительство Конюшен (Stables) требует одну Глину, одну Дровесину и одну Руду ИЛИ построенную ранее Аптеку (Apothecary).

В правом нижнем углу карты отмечено, какие здания могут быть построены

бесплатно в следующую эпоху при наличии этой карты.

Пример: если в эпоху I, было построено хранилище манускриптов (Scriptorium), библиотека (Library) и суд (Courthouse) станут в эпохе II бесплатны.



В центре нижней части карты указано, при каком количестве игроков она используется.

Пример: в игре на четырех игроков используются карты 3+ и 4+.



Расстановка

Колоды эпох.

В каждой из 3 колод уберите в коробку все карты, не соответствующие числу игроков в игре.

Пример: В игре с шестью игроками используются карты 3+, 4+, 5+ и 6+.

Карты 7+ возвращаются в коробку.

Кроме того, для колоды эпохи III:

- Возьмите 10 карт гильдий (фиолетовые карты) и отберите из них случайным (и тайным) образом число карт, соответствующее числу игроков.

Затем перемешайте отобранные карты гильдий с остальными картами для создания колоды эпохи III.

3 игрока 5 карт гильдий

4 игрока 6 карт гильдий

5 игроков 7 карт гильдий

6 игроков 8 карт гильдий

7 игроков 9 карт гильдий

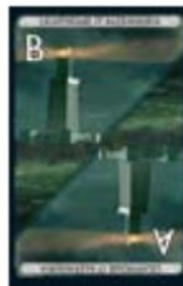
Примечание:

- Если вы правильно удалили карты перед началом игры, то все карты будут использованы в течение каждой эпохи (по 7 карт на каждого игрока).

- Для любопытных; число гильдий, оставшихся в игре, равно числу игроков +2.

Чудеса Света.

Перемешайте 7 карт Чудес Света лицом вниз и раздайте по одной каждому игроку. Карта и ее положение определяют поле Чуда Света для каждого игрока и какая сторона будет использоваться во время игры.



Примечание:

- Для первой игры, вам лучше использовать сторону поля A, как более простую в использовании.

- Если все игроки согласны, поля Чуда Света может быть выбрано игроками, а не определено случайным образом.

Монеты

Каждый игрок начинает игру с 3 монетами достоинством «1» размещенными на его поле.

Оставшиеся монеты создают банк (игроки могут заменить свои три монеты на одну достоинством «3», если захотят)

Жетоны конфликтов

Жетоны конфликтов находятся в резерве, как и монеты.

Строительство в игре 7 Чудес Света

Во всех трех эпохах в игре участники будут строить здания (карты) и Чудеса Света (поле).

- Большая часть зданий потребует ресурсов для строительства. Некоторые постройки могут быть

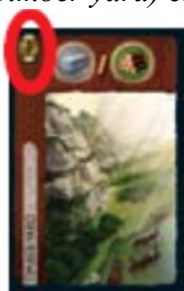
возведены бесплатно или за монеты. У некоторых будет указана и количество ресурсов и условия для бесплатного строительства.

- Чудеса Света всегда имеют стоимость в ресурсах.

Стоимость в монетах

Некоторые коричневые карты имеют стоимость в монетах, которые необходимо заплатить в банк в тот ход, когда эта карта строится.

Пример: строительство лесного склада (Timber yard) стоит 1 монету.



Бесплатное строительство

Некоторые карты не имеют стоимости и могут быть введены в игру бесплатно.

Пример: строительство восточной торговой фактории (Eastern Trading Post) бесплатно.



Стоимость в ресурсах

Некоторые карты имеют стоимость в ресурсах.

Для их строительства игрок должен произвести указанные ресурсы И/ИЛИ купить их у соседних городов.

Производство

Ресурсы, производимые городом, указаны на карте Чуда Света, на коричневых картах, серых картах и некоторых желтых картах.

Для строительства игрок должен произвести ресурсы, указанные на карте здания.

Пример: Гиза производит 2 камня, 1 глину, 1 руду, 1 папирус и 1 ткань:



- игрок может построить бараки (Barracks) (стоимость: 1 Руда) или хранилище манускриптов (Scriptorium) (стоимость: 1 Папирус), поскольку его город производит необходимые ресурсы.



- игрок не может построить Акведук (Aqueduct) (стоимость: 3 камня), так как его город производит только два из трех необходимых для строительства камней.



Важно: ресурсы не тратятся на строительство. Они могут быть использованы каждый ход в течении всей игры. Производство города не может быть уменьшено (разыгранные карты не сбрасываются).

Торговля

Часто здание, которое хочет построить игрок, требует ресурсов, которые его город не производит.

Если эти ресурсы производятся соседним городом, т.е. игроками, сидящими непосредственно слева или справа от этого игрока, то недостающие ресурсы можно купить посредством торговли.

Игроки могут купить у соседних городов следующие ресурсы:

- ресурсы, первоначально производимые городом (указанные на поле)

- ресурсы от его коричневых карт (сырье)
 - ресурсы от его серых карт (товары)
- Однако невозможно купить ресурсы, производимые торговыми зданиями (желтые карты) и/или производимые некоторыми этапами Чудес Света: эти ресурсы доступны только для их владельца.
За каждый купленный ресурс игрок должен заплатить 2 монеты владельцу ресурса.

Пояснения:

- продажа ресурса в соседний город НЕ запрещает хозяину города тоже использовать этот ресурс, в этот же ход, в своих собственных целях.
- В течение одного и того же хода разрешено купить 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 отказаться продать ресурсы.
- некоторые торговые здания (желтые карты) уменьшают денежные затраты для покупки ресурсов с 2 до 1 монеты.
- если оба соседних города производят необходимый ресурс, то игрок может купить их у любого соседа.
- чтобы купить ресурсы, у игрока должны быть монеты в начале хода. Монеты, заработанные торговлей во время хода, не могут использоваться в этот же ход, их можно будет использовать только во время последующих ходов.

Пример А: игрок хочет построить университет (University)(стоимость: 2 Дровесины+1 Стекло + 1 Папирус). Ее город производит только одну единицу Дровесины и одну единицу Стекла.

Один из ее соседей производит дерево, в то время как другой производит папирус. Игрок платит 2 монеты каждому соседнему игроку, чтобы получить соответствующие ресурсы и строит здание.

Пример В: во время хода оба соседних города покупают у нее по 2 Камня, давая в общей сложности 8 монет (по 2 за ресурс). В этот же ход она может построить

Библиотеку (Library) (стоимость: 2 Камня + 1 Ткань) за счет собственных ресурсов, даже при том, что она продала их соседним городам.

Пример С: игрок хотел бы построить Форум (Forum) (стоимость: 2 Глины); она производит 1 Глину, и соседний город также производит несколько.

В начале хода у нее нет достаточно монет в казне. Даже если соседний город покупает один из ее ресурсов в этот ход, она не может потратить полученные монеты, чтобы немедленно купить недостающую Глину.

Эти деньги будут доступны для торговли только со следующего хода. Поэтому Строительство Форума в этот ход будет невозможно, и игрок должен совершить другие действия...

Бесплатные здания (Цепочки построек)

Многие карты в эпохе II и эпохе III имеют, кроме стоимости в ресурсах, название здания из предыдущей эпохи.

Если игрок построил указанное здание на протяжении предыдущей эпохи, то он имеет право возвести данную постройку без оплаты ее стоимости в ресурсах..

Пример: Библиотека (Library) из эпохи II может быть построена игроком бесплатно, если в течении Эпохи I он построил Хранилище Манускриптов (Scriptorium).



Пример: построенный в эпоху I Театр (Theater) позволяет игроку во время эпохи II построить статую, которая, в свою очередь, позволяет бесплатно построить сады (Gardens) в эпоху III.



Описание игрового процесса

Игра начинается с эпохи I, продолжается эпохой II, и заканчивается с эпохой III. Победные очки подсчитываются только по окончанию эпохи III.

Описание эпохи

В начале каждой эпохи все игроки получают по 7 карт, которые раздаются случайным образом из колоды соответствующей эпохи. Каждая эпоха состоит из 6 игровых ходов. На протяжении каждого хода игроки одновременно разыгрывают по одной карте. Игровой ход происходит следующим образом:

1. выбор карты
2. выполнение действия
3. передача карт по кругу (влево или вправо)

1. Выбор карты

Каждый игрок смотрит на карты в своей руке, не показывая их другим игрокам, и выбирает одну, выкладывая ее перед собой рубашкой вверх.

Оставшиеся карты размещаются между игроком и соседом слева (см. конец Эпохи).

2. Выполнение действия

После того, как каждый игрок выбрал карту, они одновременно выполняют свои действия. Для каждой карты возможны три действия:

а. Постройка здания

б. Завершение стадии постройки Чуда Света.

с. сбросить карту и получить 3 монеты

Примечание: в ходе вашей первой игры, вы можете выполнять свои действия не в один и тот же момент, а по очереди, для лучшего понимания происходящего игрового процесса.

2. а. Постройка здания

Наиболее часто игроки будут строить здания, показанные на карточке (смотри «строительство в 7 Чудесах Света»).

Важно: ни при каких обстоятельствах, игрок не может построить два одинаковых здания (то есть две карты с одинаковым названием/иллюстрацией).

Размещение карт

Коричневые и серые карты кладутся одна под другую, начиная от верхнего левого угла поля Чуда Света. Это позволяет игрокам достаточно быстро увидеть все ресурсы, которые они производят. Все остальные карты кладутся открытыми, рядом с полем Чуда Света, отображая город игрока. Для экономии игрового пространства складывайте карты друг на друга по цветам, оставляя открытыми их название.



2. б. Завершение стадии постройки Чуда Света.

Для того что бы построить стадию Чуда Света, игрок использует любую карту, как маркер строительства.

Чтобы сделать это, необходимо заплатить цену, указанную на поле Чуда Света, а не ту, которая указана на карте.

Затем игрок подкладывает карту рубашкой вверх под поле Чуда Света, так что бы она была наполовину видна. Эта карта не дает никаких эффектов и не считается строением.

Пример: игрок желает построить второй этап своего Чуда Света, Александрийского маяка. Он выбирает одну карту в своей руке. Его город обеспечивает его двумя единицами Руды необходимыми для постройки данного этапа, и поэтому он кладет выбранную карту под поле Чуда Света в соответствующем месте, что бы обозначить завершение этого этапа строительства.

**Пояснения:**

- Стадии Чуда Света должны строиться строго в определенном порядке - слева направо.
- Постройка Чуда Света не обязательна. Игрок может выиграть игру, не завершив (а может даже не начав) строительство своего Чуда Света.
- Карты, отмечающие стадии строительства Чуда Света остаются закрытыми. Игрокам стоит использовать для этого те карты, которые они не хотели бы передавать другим игрокам (смотри Передача карт по кругу)
- Большинство Чудес Света имеет три стадии строительства, но эти этапы никак не связаны с эпохами. Поэтому возможно постройка нескольких этапов Чуда Света за одну эпоху, или начало строительства в эпохе III.
- Каждый этап строительства Чуда Света может быть построен только один раз за игру.

2. с. Сбросить карту и получить 3 монеты

Игрок может скинуть свою карту, чтобы взять три монеты из банка и добавить их в свою сокровищницу. Карта, сброшенная подобным образом остаётся лежать рубашкой вверх в стопке сброса в центре стола. Может быть полезно отказаться от карты, которую Вы не можете строить но который представлял бы интерес для вашего соседа.

Примечание: если игрок выбрал карту, но не способен построить ни здание, ни стадию Чуда Света, тогда он вынужден

сбросить карту и берет 3 монеты от банка.

3. Передача карт по кругу.

Каждый игрок забирает все карты находящиеся в руке своего соседа. Будьте внимательны, порядок передачи карт меняется каждую эпоху:

- На протяжении эпохи I карты передаются соседу слева (по часовой стрелке).



- На протяжении эпохи II карты передаются соседу справа (против часовой стрелке).



- На протяжении эпохи III карты передаются соседу слева (по часовой стрелке).

**Особый случай: Шестой ход**

В начале шестого (последнего) хода каждой эпохи, игроки получают две карты от соседа. Каждый игрок выбирает одну карту (как в предыдущих ходах), а вторую карту он сбрасывает рубашкой вверх в колоду сброса.

Выбранная карта разыгрывается как обычно, согласно правилам.

Затем эпоха заканчивается.

Пояснение: Карту, которую не выбрали, сбрасывается, не принося игрокам 3 монеты за сброс.

Пример: София получила в начале первой эпохи семь карт, В свой первый ход она сыграла одну из этих карт.

Затем она отдают свои оставшиеся шесть карт соседу находящемуся слева от нее, и получает другие шесть карт от соседа справа.

Позже, во время шестого хода, она получит две карты от соседа справа. Одну из этих

карт она сбросит, а другую она сыграет в соответствии с правилами игры.

Конец эпохи

Каждая эпоха заканчивается после шестого хода.

Игроки обязаны приступить к разрешению военных конфликтов.

Каждый игрок сравнивает общее количество щитов, отмеченных на их военных постройках (красные карты) с общим числом щитов каждого соседнего города.

- Если общая сумма щитов игрока больше, чем у соседнего города, то он себе должен взять жетон победы соответствующего текущей эпохе (Эпоха I: +1 Эпоха II: +3 Эпоха III: +5)



- Если общая сумма щитов игрока меньше, чем у соседнего города, то он себе должен взять жетон поражения (-1 победное очко)



- Если общие суммы соседних городов равны, то никто не получает жетонов.

В итоге, в зависимости от ситуации в игре, каждый игрок возьмет 0, 1 или 2 жетона, которые он положит на поле со своим Чудом Света.

Пример: Только что закончилась эпоха II. Александрия (3 щита) слева граничит с Родосом (5 щитов), справа граничит с Эфесом (2 щита). Александрия получает жетон поражения (-1 победное очко), и кладет его в левую часть на своем поле, а также жетон победы (+3 победных очка), которые кладет себе справа на своем поле.



Конец Игры

Игра заканчивается в конце третьей эпохи, после того как завершится фаза разрешения конфликтов и все игроки получили свои жетоны.

Все игроки подсчитывают свои победные очки, и набравший наибольшее количество, побеждает в игре.

В случае ничьей, игрок с наибольшим количеством денег в свое казне объявляется победителем. Набравшие одинаковое количество монет в этом случае побеждают вместе.

Примечание: Буклеты карточек для подсчета очков помогут вам подсчитать очки в своих первых играх... или позволят сохранить результаты наиболее запомнившихся партий.

Подсчет очков

Подсчитывайте победные очки в данном порядке:

- Военные конфликты.
- Содержимое сокровищницы.
- Чудеса Света.
- Гражданские постройки.
- Научные постройки.
- Коммерческие постройки.
- Гильдии

1 Военные конфликты

Каждый игрок складывает очки со своих жетонов побед и поражений (Общая сумма может быть отрицательной!).

Пример: Александрия закончила игру со следующими жетонами: +1, +3, +5, -1, -1, -1 что дает в сумме 6 очков.

2 Содержимое сокровищницы

За каждые три монеты в своем владении на момент окончания игры игроки получают по 1 победному очку. Оставшиеся монеты не приносят дополнительных очков.

Пример: Александрия закончила игру с 14 монетами в своей сокровищнице, что принесет ей 4 победных очка (4 раза по 3 монетки)

3 Чудеса Света

Каждый игрок добавляет к своему счету победные очки за свое Чудо Света.

Пример: Александрия построила все три стадии своего Чуда Света (сторона А); к общему счету добавляется 10 победных очков (3 за первую стадию и 7 очков за третью).

4 Гражданские постройки

Каждый игрок добавляет победные очки за свои гражданские постройки (синие карты). Победные очки указываются на каждой карточке гражданских построек.

Пример: Александрия построила следующие постройки: Алтарь (2 очка), Акведук (5 очков) и Муниципалитет (6 очков), что в сумме дает 13 победных очков.





5 Научные постройки

Научные карты приносят очки двумя разными способами: за набор одинаковых символов и за набор 3 разных символов.

Будьте внимательны: Очки, заработанные обоими способами, суммируются между собой.







Наборы одинаковых символов:

За каждый из трех существующих научных символов, игрок выигрывает очки по следующему принципу:


- Только 1 символ: 1 победное очко.

- 2 одинаковых символа: 4 победных очка.

- 3 одинаковых символа: 9 победных очков.

- 4 одинаковых символа: 16 победных очков.


Примечание:


- Количество получаемых очков равно количеству одинаковых символов в квадрате.
- Существует 4 зеленых карты каждого символа, что дает максимально 16 очков за каждый из видов символов.
- Этот максимум может быть увеличен научной гильдией (Scientific Guild) и Вавилонским Чудом Света: соответственно 5 одинаковых символов принесут 25 очков, а 6 одинаковых символов принесут 36 победных очков.

Пример: Александрия построила 6 научных построек со следующими символами: 3 , 2 , 1 . Это приносит 9 очков за 3 одинаковых  (3x3), 4 очка за  (2x2) и наконец 1 очко за  (1x1), что в общей сумме дало 14 очков.

Набор из 3 разных символов:

За каждую группу из 3 разных символов, игрок получает по 7 победных очков. 



Пример: Продолжая предыдущий пример, Александрия построила 6 научных построек, но только одна группа состоит из 3 разных символов, так что игрок получает дополнительно 7 очков, увеличив сумму до 27 победных очков. Если бы Александрия построила еще одну постройку с символом , то она бы получила: (9+4+4)+(7+7)=31 победное очко.

6. Торговые здания.

Некоторые торговые здания из эпохи III тоже приносят победные очки.

Пример: Александрия построила Торговую Палату. Это строение позволяет владельцу получить по 2 победных очка за каждую карту серого цвета, построенную в его городе. В Александрии было разыграно две серых карты: 4 победных очка.

7. Гильдии

Количество победных очков, которые приносят гильдии, зависит от конфигурации города в котором она сыграна, а так же от двух соседних городов (смотрите описание построек).

Советы по стратегии:

- Блокируйте своих оппонентов: Что бы победить в Семи Чудесах вам необходимо внимательно следить за городами соседей и анализировать их стратегию. Попробуйте блокировать их, используя карты, которые дадут им преимущество. Вы можете использовать их для завершения стадии строительства Чуда Света или сбросить эти карты, если вам нужны монеты.
- Стратегии: множество стратегий может привести вас к победе: специализируйтесь на строительстве построек определенного цвета, или наоборот на разных постройках, ведите войны или полностью откажитесь от военной силы, производите вдоволь материалов или рассчитывайте на торговлю...
- Марш прогресса: Если вы занимаетесь постройкой научных зданий, постарайтесь создавать группы с разными символами, они как правило склонны приносить больше очков.



Вариант для двух «опытных» игроков

Следующие правила позволяют провести игру с 2 игроками.

В дополнение к стандартным компонентам, вам понадобятся две дополнительные карточки, которые обычно находятся в коробке.

Будьте внимательны: мы настоятельно рекомендуем вначале сыграть несколько партий от 3 до 7 человек, прежде чем пробовать вариант на 2 игроков.

Стартовая расстановка

Игроки используют те же карты, что и в игре для 3х игроков (т.е. только карты 3+). Каждый игрок берет себе поле Чуда Света, и затем, третье поле с Чудом Света кладется между игроками.

Это поле будет называться «Свободным городом».

Игроки берут по 7 карт, а оставшиеся 7 карт формируют колоду, которая кладется рубашкой вверх возле пограничной карточки.

Игрок слева от свободного города берет и держит у себя «карточку свободного города».

И завершая подготовку каждый игрок и свободный город берут себе по 3 монеты и добавляют в свою сокровищницу.

Описание игрового процесса

Игра проходит так же, как и в варианте от 3 до 7 игроков.

Разница заключается в управлении свободным городом: игроки, по очереди, будут играть, в дополнении к своей карточке, по одной карте и за свободный город.

1 Выбор карты

Игрок, у которого находится карточка свободного города, берет верхнюю карточку из колоды находящийся рядом с пограничной картой и добавляет ее к себе в руку.

Этот игрок в текущий ход выбирает две карты из руки, первую для своего города и вторую для свободного города, в то время как его оппонент выбирает карту только для своего собственного города.

Затем каждый игрок кладет свою оставшуюся колоду к своей стороне пограничной карточки.

Пояснение: Свободный город не может скинуть карточку за 3 монеты, кроме случая, когда он не может сыграть карту.

Поэтому игрок должен всегда, когда возможно, играть карточку для свободного города (постройка здания или завершение этапа постройки Чуда Света). Выбор карты для свободного города происходит всегда после того, как игрок выбрал и сыграл карту для своего города.

2 Действие

Игрок, у которого находится карточка свободного города, разыгрывает карту для него только после того, как сыграет карту для своего города, в то время как его оппонент просто разыгрывает карту для своего города.

Правила для свободного города:

- Свободный город может покупать недостающие ему ресурсы из соседних городов, используя обычные правила торговли. Если данный ресурс доступен в обоих городах, то игрок, который

контролирует свободный город, решает, у кого купить данный ресурс (не обращая внимания на разницу в стоимости).

- Если выбранная для свободного города карта может быть построена бесплатно, из-за присутствия в этом городе нужной постройки, то игрок обязан сыграть эту карту без уплаты стоимости за нее.

Примечание: в течение шестого хода эпохи, есть только одна карта, остающаяся в колоде Свободного города. Эта последняя карта сбрасывается в то же самое время, что и седьмая карта игроков.

3 Передача карт

После того, как сыграны 3 карты, игроки берут колоды, лежащие на противоположной стороне пограничной карты. В течение следующего хода, свободным городом будет управлять другой игрок, чередуясь до конца игры.

Пример: Леонид и Петр начинают игру. Каждый из них получил по 7 карт, а из оставшихся 7 карт они сформировали колоду, которую положили рядом с пограничной картой. Леонид, находясь слева от свободного города, берет себе «карту свободного города». На первый ход игры Петр выбирает и разыгрывает одну карту, а Леонид берет верхнюю карту из колоды и добавляет ее себе. Затем он выбирает себе одну карту для свободного города, и одну карту для своего города. Игроки открывают выбранные карты, начиная со свободного города, и разыгрывают их. Затем они меняются своими колодами друг с другом, и теперь Петр будет управлять свободным городом в течение второго игрового хода. Так что теперь ему придется брать дополнительную карту играть две карты за свой и нейтральный город...

Конец эпохи

Игрок, который начинает со свободным городом меняется каждую эпоху:

- Эпоха I, карта находится у игрока слева от свободного города.

- Эпоха II, карта находится у игрока справа от свободного города.
- Эпоха III, карта находится у игрока слева от свободного города.

Правила разрешения военных конфликтов остаются прежними.

Конец Игры

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает в игре. В случае ничьей, игрок с наибольшим количеством денег в свое казне объявляется победителем.

Описание Чудес Света

7 полей, представляющих Города и их Чудеса Света, имеют две стороны (А и В), что внесет некоторое разнообразие в ваши игры.

Сторона А

Сторона А всех Чудес Света имеет одинаковый принцип:

- первый этап приносит 3 очка победы.
- третий этап приносит 7 очков победы.
- второй этап дает особый эффект данного Чуда Света:



Колос Родосский

Добавляет 2 щита при разрешении конфликтов.



Александрийский Маяк

Игрок получает 1 ресурс на свой выбор из 4 типов (Камень, Глина, Дерево, Руда) каждый ход.

Пояснение: этот ресурс не может быть объектом торговли.



Храм Артемиды в Эфесе

Игрок берет 9 монет из банка и добавляет их к своей сокровищнице.

Пояснение: эти 9 монет берутся из банка только один раз, сразу после того, как данная стадия была завершена.



Висячие Сады Семирамиды

В конце игры игрок получает дополнительный символ науки на свой выбор.

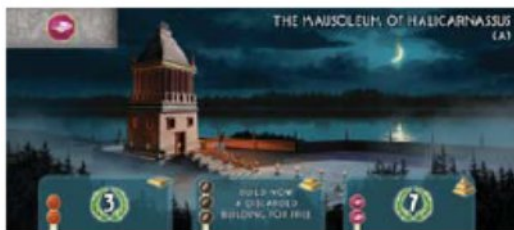
Пояснение: выбор символа происходит в конце игры, когда происходит подсчет очков победы, а не в тот момент, когда завершена стадия строительства Чуда Света.



Статуя Зевса в Олимпии

Игрок, один раз за каждую эпоху, может построить здание на свой выбор бесплатно.

Пояснение: игрок может поместить карту, используемую в качестве отметки о завершённом этапе строительства Чуда Света, но поместить ее поверх поля, как напоминание о том, что в этой эпохе уже использовалась возможность бесплатного строительства.



Мавзолей в Галикарнасе

Игрок может просмотреть все карты, которые сбрасывались с начала игры (те, которые сбрасывались ради монет, и так же те, которые сбрасывались в конце эпохи), выбрать одну из них, и построить ее бесплатно.

Пояснение: эта специальная способность применяется в конце хода, в котором этот этап строительства был завершен. Если игроки сбрасывали карты в этот ход (как в случае 6-ого хода эпохи), игрок может также выбрать и из их числа.



Пирамиды Гизы

У Пирамид нет специальной способности, их вторая стадия дает при завершении 5 очков победы.

Сторона В

Стороны В Чудес Света немного более сложны. Однако обе стороны сбалансированы относительно друг друга и могут использоваться в одной и той же игре.



Колосс Родосский

Колосс строится в два этапа:

- первый этап приносит 1 Щит, 3 монеты и 3 очка победы.
- второй этап приносит 1 Щит, 4 монеты и 4 очка победы.



Александрйский Маяк

- первый этап позволяет игроку получать один ресурс на свой выбор из 4 (Камень, Глина, Дерево, Руда) каждый ход.
 - второй этап позволяет игроку получать один товар на свой выбор 3 типов (Стекло, Ткань, Папирус) каждый ход.
 - третий этап приносит 7 очков победы.
- Замечание: эти товары не могут быть куплены граничащими городами.*



Храм Артемиды в Эфесе

- первый этап приносит 4 монеты и 2 очка победы.
- второй этап приносит 4 монеты и 3 очка победы.
- третий этап приносит 4 монеты и 5 очков победы.

Пояснение: монеты берутся из банка только один раз, сразу после того, как был завершен этап строительства.



Висячие Сады Семирамиды

- первый этап приносит 3 очка победы.
- второй этап дает игроку право разыграть седьмую карту эпохи, вместо того, чтобы ее сбрасывать. Эта карта может быть разыграна за свою стоимость, может быть сброшена, чтобы заработать 3 монеты или использоваться для завершения третьего

этапа строительства Чуда Света.

- третий этап предоставляет игроку символ науки на его выбор.

Пояснение:

- во время шестого хода игрок может играть обе карты, которые он имеет в руке. Если второй этап строительства Чуда Света не завершен, игрок может завершить его на шестом ходу и затем разыграть седьмую карту вместо того, что бы сбросить ее.

- выбор символа науки происходит в конце игры, а не в тот ход, в котором завершается этап постройки Чуда Света.



Статуя Зевса в Олимпии

- первый этап позволяет игроку покупать ресурсы (Камень, Глина, Дерево, Руда) у двух соседних городов за цену в одну монету вместо двух.
- второй этап дает 5 очков победы.
- третий этап позволяет игроку "копировать" Гильдию (фиолетовая карта) на свой выбор из построенных в одном из их двух соседних городов.

Пояснения:

- первый этап является аналогом двух торговых факторий, восточной и Западной (Trading Posts, Eastern or Western) (желтые карты): их эффект не суммируются, но строительство восточной или западной торговой фактории остается возможным...

- для третьего этапа выбор Гильдии происходит в конце игры, при подсчете очков победы. Игрок насчитывает очки победы, как будто он имел эту гильдию построенной.

- Копирование Гильдии не оказывает никакого эффекта на город владельца скопированной гильдии.



Мавзолей в Галикарнасе

- первый этап приносит 2 очка победы, и игрок может посмотреть все карты, которые сбросили с начала игры и построить одну бесплатно.
- второй этап приносит 1 очко победы, и игрок может посмотреть все карты, которые сбросили с начала игры и построить одну бесплатно.

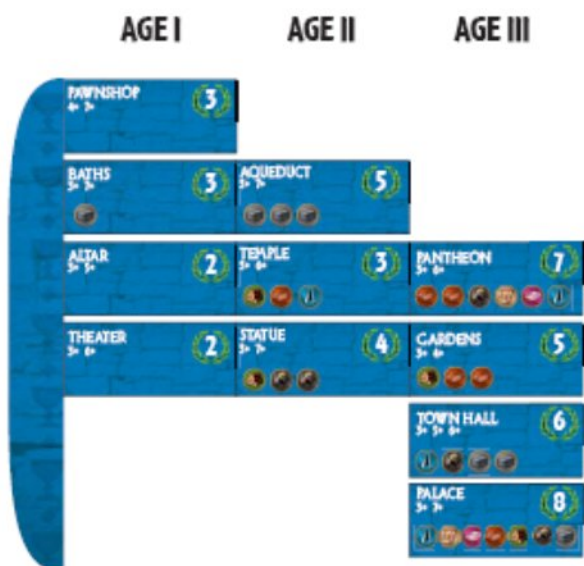
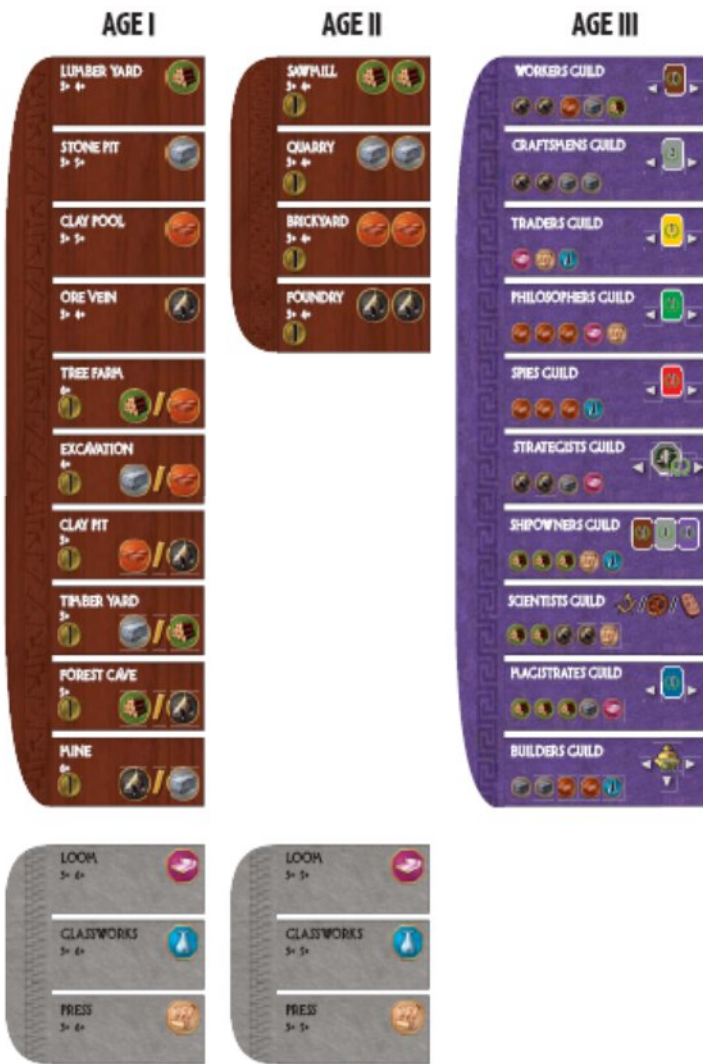
• когда завершен третий этап, игрок может посмотреть все карты, которые сбросили с начала игры и построить одну бесплатно.
Пояснение: эти специальные действия совершаются в конце хода, в который завершен этот этап строительства. Если игроки сбрасывали карты в этот ход (например, во время 6-го хода эпохи), игрок может выбрать также и из числа этих карт.



Пирамиды Гизы

Строятся в 4 этапа, каждый из которых приносит очки победы (3,5,5,7) в общей сложности 20 очков.

Описание карт и цепочек



Описание компонентов

Карты эпохи I



глина



руда



камень



дерево



карта производит один из двух указанных ресурсов каждый ход.

Замечание: игрок может использовать один ИЛИ другой ресурс, чтобы построить здание (или стадию Чуда Света), но НЕ оба за один ход. Соседние города могут покупать также любой из этих ресурсов, независимо от того, какой из ресурсов выберет владелец.

Карты, производящие товары



стекло



ткань



папирус



карта приносит изображённое число очков победы.



карта дает 1 щит.



карта учитывается особым образом при подсчете очков победы.



карта учитывается особым образом при подсчете очков победы.



карта учитывается особым образом при подсчете очков победы.



Карта приносит указанное на ней число монет из банка один раз, в момент, когда она разыгрывается.



начиная со следующего хода после постройки здания игрок платит одну монету за товары, купленные у соседа справа, вместо двух.



начиная со следующего хода после постройки здания игрок платит одну монету за товары, купленные у соседа слева, вместо двух.



Начиная со следующего хода, после постройки здания игрок платит одну монету за товары, купленные у правого или левого соседа, вместо двух.

Обратите внимание, что для восточной торговой фактории (EasternTradingPost), западной торговой фактории (theWesternTradingPost) и рынка (Marketplace) стрелки указывают в направлении соседа, к которому применяется скидка.

Карты эпохи II



Карта производит две единицы изображенного сырья.



Карта дает два щита.



Карта дает 1 монету за каждую коричневую карту, построенную в городе игрока и в двух соседних городах. *Пояснение: Коричневые карты в соседних городах, которые были построены в тот же ход, что и виноградник, тоже считаются.*



Карта приносит 2 монеты за каждую серую карту, построенную в городе игрока и в двух соседних городах.

Пояснение: Серые карты в соседних городах, которые были построены в тот же ход, что и Рынок, тоже считаются.



Каждый ход карта производит одну единицу любого из четырех изображенных ресурсов на выбор игрока.

Пояснение: эти ресурсы не могут быть куплены соседними городами.



Карта производит одну единицу любого из трех изображенных товаров на выбор игрока.

Пояснение: эти товары не могут быть куплены соседними городами.

Карты эпохи III



Карта дает три щита.



Когда разыгрывается эта карта, она дает по 3 монеты за каждый завершённый этап строительства Чуда Света (3, 6, 9 или 12 монет).

В конце игры карта дает 1 очко победы за этап строительства Чуда Света, завершённый в своем городе (1, 2, 3 или 4 очка).



Карта дает 1 монету за каждую коричневую карту, построенную в городе игрока на момент розыгрыша карты. В конце игры карта дает 1 очко победы за каждую коричневую карту в городе игрока.



Карта дает 2 монеты за каждую серую карту, построенную в городе игрока на момент розыгрыша этой карты. В конце игры карта дает 2 очка победы за каждую серую карту в городе игрока.



Карта дает 1 монету за каждую желтую карту, построенную в городе игрока на момент розыгрыша карты. В конце игры карта дает 1 очко победы за каждую желтую карту в городе игрока.

Пояснение для Арены, Порты, Торговой палаты и Маяка: монеты берутся только один раз, когда здание построено. Очки победы считаются уже в конце игры, как указано на картах и согласно построенным стадиям Чудес Света.

Гильдии.

Большинство Гильдий дают очки победы за

здания, построенные Вашими соседями.

Примечание: две стрелки, с обеих сторон изображенной карты, означают, что подсчитываются только карты из соседних городов, а не игрока сыгравшего эту карту.



Гильдия шпионов (Spies Guild): 1 очко за каждую красную карту, присутствующую в обоих соседних городах.



Гильдия судей (Magistrates Guild): 1 очко за каждую синюю карту, присутствующую в обоих соседних городах.



Гильдия рабочих (Workers Guild) 1 очко за каждую коричневую карту, присутствующую в обоих соседних городах.



Гильдия мастеров (Craftmans Guild): 1 очко за каждую серую карту, присутствующую в обоих соседних городах.



Гильдия торговцев (Traders Guild): 1 очко за каждую желтую карту, присутствующую в обоих соседних городах.



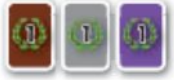
Гильдия философов (Philosophers Guild): 1 очко за каждую зеленую карту, присутствующую в обоих соседних городах.

Другие Гильдии приносят очки победы согласно особым правилам.



Гильдия строителей (Builders Guild): 1 очко победы за каждую стадию строительства Чуда Света, завершённую в соседних городах И в вашем

собственном городе.



Гильдия судовладельцев

(Shipowners Guild): 1 очко победы за каждую карту коричневого, серого или фиолетового цвета в Вашем городе.

Примечание: Гильдия Судовладельцев также учитывается (дает 1 очко сама за себя).



Гильдия стратегов (Strategists

Guild): 1 очко победы за каждый жетон

поражения, имеющийся в соседних городах.



Гильдия ученых (Scientists

Guild): игрок получает дополнительный символ науки на свой выбора.

Примечание: выбор символа происходит в конце игры, а не в момент строительства Гильдии.

Пояснение: ресурсы, произведенные зданиями, НЕ рассматривают как карты (Виноградник, Базар, Гильдии...).