

ANTOINE BAUZATM

7 CUDÓW ŚWIATA MIASTA

„Miasto to jest tym, czym jest, gdyż jego obywatele są tym, kim są”. (Platon)



ZAWARTOŚĆ

- 2 plansze Cudów („Byzantium” i „Petra”)
- 42 karty Miast (po 14 z każdej Epoki)
- 4 żetony Dyplomacji
- 26 żetonów Długów (22 o wartości „-1” i 4 o wartości „-5”)
- 6 monet o wartości „6”
- notes punktacji
- 3 arkusze z opisem nowych efektów
- instrukcja

WPROWADZENIE

Długi, rabunki, dyplomacja... Z tym dodatkiem do gry *7 Cudów Świata* odkryjesz nowe oblicze wielkich miast starożytności!

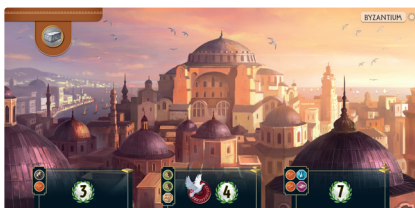
42 nowe karty Epoki i 2 zupełnie nowe Cuda oferują nieznane dotąd efekty.

Dodatek *Miasta* wprowadza nowe elementy i zasady do gry *7 Cudów Świata*, ale warunki zwycięstwa pozostają niezmienione.

Dodatek oferuje również wariant gry zespołowej (dla 4 i 6 graczy)!

ELEMENTY GRY

PLANSZE CUDÓW





„Byzantium” i „Petra” są używane jedynie w grze z tym dodatkiem.

KARTY MIAST

Czarne karty to nowa kategoria Budowli.

Należy je dodać do kart Epok z gry podstawowej.

Objaśnienia:

- Dla odróżnienia karty Epok z dodatku Miasta w lewym dolnym rogu mają symbol .
- Informacja dla osób cierpiących na zaburzenie rozpoznawania barw: czarne karty mają symbol .



symbol dla osób cierpiących na zaburzenie rozpoznawania barw

symbol dodatku Miasta

ŻETONY DŁUGÓW

Te żetony o ujemnej wartości („-1” i „-5”) reprezentują długi, w jakie mogą popaść gracze w trakcie rozgrywki.



ŻETONY DYPLOMACJI

Te żetony mają związek z nowym elementem mechaniki gry, jakim jest dyplomacja.



MONETY

Nowe monety o wartości „6” należy dodać do tych z podstawowej wersji gry.



***Uwaga!** Zapis w instrukcji „x monet” oznacza tak naprawdę sumę monet o wartości „x”. Tak więc polecenie „weź x monet” należy rozumieć jako „weź monety o łącznej wartości x”.*

NOTES PUNKTACJI

Nowy notes punktacji pozwoli notować także te punkty, które zostały zdobyte dzięki dodatkom: *Miasta*, *Liderzy* i *Armada*.

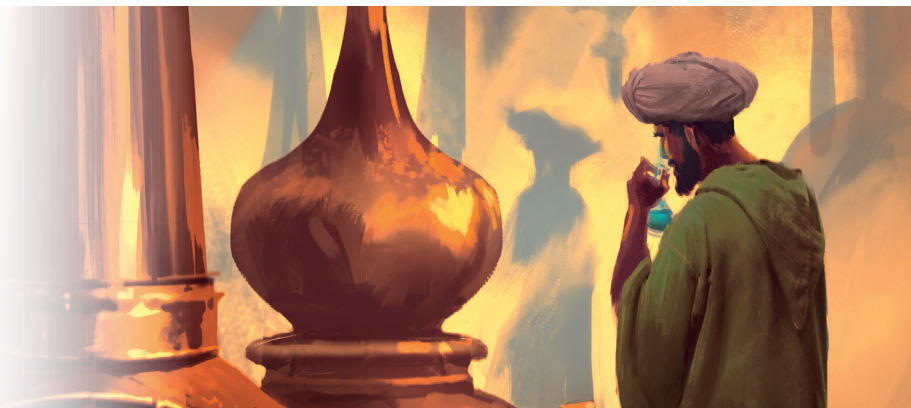
ARKUSZE Z OPISAMI NOWYCH EFEKTÓW

Gracze znajdą na nich objaśnienia dotyczące wszystkich nowych symboli występujących w grze.

PRZYGOTOWANIE

Grę należy przygotować według zasad z gry podstawowej *7 Cudów Świata* z 2 wyjątkami:

- Przygotowanie **kart Epok**:
 1. **Czarne** karty należy rozdzielić na 3 stosy (Epoki I, Epoki II i Epoki III), a następnie potasować każdy stos osobno.
 2. Ze stosu każdej Epoki należy losowo dobrać tyle **czarnych** kart, **ilu jest graczy**. Pozostałe karty należy odłożyć **do pudełka**, nie będą potrzebne.
 3. Spośród **fioletowych** kart z gry podstawowej należy dobrać tyle kart, ile wynosi **liczba graczy + 2**.
 4. Następnie należy dodać wybrane według powyższych zasad **czarne** i **fioletowe** karty do odpowiednich talii Epok z gry podstawowej i potasować każdą talię osobno.
- Żetony **Długów** i **Dyplomacji** należy położyć w zasięgu graczy.



PRZEBIEG GRY


Gra przebiega według normalnych zasad z gry podstawowej 7 Cudów Świata z wyjątkiem 3 nowych zasad:


- A. Dodatkowa tura
- B. Utrata monet i długi
- C. Dyplomacja

A. DODATKOWA TURA

Na początku każdej Epoki każdy z graczy otrzymuje **8 kart** (a nie 7 jak w grze podstawowej). Podczas każdej Epoki gracze rozegrają zatem o 1 turę więcej.

B. UTRATA MONET I DŁUGI

Niektóre z **czarnych** kart powodują utratę monet  u wszystkich graczy z wyjątkiem tego, który wystawił tę kartę. Utrata monet odbywa się **na koniec tury**, gdy wszyscy gracze zagrają już swoje karty i po opłaceniu kosztów budowy.

Za każdym razem, gdy gracz musi utracić monety  (oddając je do banku), **za każdą monetę, której nie traci** (bo nie chce albo nie może oddać jej do banku), **otrzymuje żeton Długu o wartości „-1”**. Gracz może wziąć żeton Długu nawet wtedy, gdy posiada monety na opłacenie straty. Tę opłatę można też podzielić na zapłatę monetami i pobranie żetonów Długów.

Ważne:

- *Zaciągnięty dług nigdy nie może zostać spłacony.*
- *Utrata monet następuje zawsze **po** ewentualnym otrzymaniu monet w danej turze.*

Na koniec gry gracz traci tyle punktów, ile widnieje na posiadanych przez niego żetonach Długów.

C. DYPLOMACJA

Niektóre **czarne** karty i Cud „Byzantium” zapewniają graczowi żeton Dyplomacji.

Gracz posiadający taki żeton **nie bierze udziału w rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych**. Gracz nie otrzymuje żadnych żetonów Konfliktów (ani Zwycięstwa, ani Porażki). Oba sąsiadujące z graczem miasta na czas tego rozstrzygnięcia są traktowane jako sąsiadujące ze sobą i rozstrzygają Konflikt między sobą według standardowych zasad.

Gracz **musi** użyć żetonu Dyplomacji podczas rozstrzygnięcia Konfliktów w tej samej rundzie (Epoce), w której go pozyskał, nawet jeśli jego siła militarna jest wyższa od siły sąsiadów. Po wykorzystaniu żetonu musi go odrzucić.

Objaśnienie. *Gracz może mieć kilka żetonów Dyplomacji, ale podczas każdego rozstrzygnięcia Konfliktów musi odrzucić 1 taki żeton.*

Jeśli kiedykolwiek w rozstrzygnięciu Konfliktów bierze udział tylko 2 graczy, to konflikt rozpatrują tylko raz i otrzymują po 1 żetonie Konfliktu.

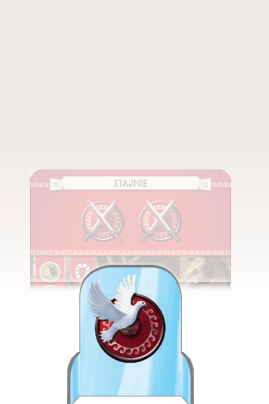
Przykład. Na koniec Epoki II siła militarna gracza wynosi 2. Sąsiad po jego lewej stronie ma siłę 5, a sąsiad po prawej stronie – 4. Gracz posiada żeton Dyplomacji, więc nie uczestniczy w rozstrzygnięciu Konfliktów i nie otrzymuje żadnych żetonów Konfliktów. Jego sąsiedzi porównują siłę militarną między sobą i otrzymują odpowiednie żetony Konfliktów. Po rozpatrzeniu konfliktów gracz odrzuca żeton Dyplomacji

sąsiad po lewej stronie



Zwycięstwo

miasto gracza w Epoce II



sąsiad po prawej stronie



Porażka

KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca po rozstrzygnięciu Konfliktów na koniec III Epoki.

Gracze podliczają wartość punktową swoich miast zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Uwaga! Dla ułatwienia zalecamy wpisywanie swojego długu w polu monet.

W tym rzędzie należy odnotować punkty zdobyte dzięki swoim **czarnym** kartom.

dodatek Liderzy

dodatek Armada

suma w grze zespołowej

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE ZIELONYCH KART

W niniejszym dodatku możliwe jest zebranie większej liczby **identycznych symboli naukowych** niż w grze podstawowej.

Liczba identycznych symboli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Punkty	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Gracz otrzymuje punkty w liczbie równej liczbie identycznych symboli podniesionej do kwadratu (przykładowo, 10 identycznych symbol oznacza 10 × 10, czyli 100 punktów).

ZASADY GRY ZESPOŁOWEJ

Rozgrywki 4- i 6-osobowe mogą być toczone w 2-osobowych zespołach. Członkowie zespołu siadają wtedy **obok siebie**.

Gra toczy się według standardowych zasad gry z dodatkiem *Miasta* z wyjątkiem poniższych zmian:

PRZEBIEG EPOKI

Podczas gry członkowie zespołu mogą się ze sobą swobodnie komunikować i pokazywać sobie karty (także Liderów, jeśli rozgrywka uwzględnia ten dodatek).

OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ZESPOŁU:

- Gracz musi wykorzystać swoje materiały, zanim zakupi materiały od sąsiadów.
- Jeśli gracz chce wznieść Budowlę, dla której posiada symbol powiązania, musi ją wznieść za darmo.
- Gracze nie mogą pożyczać sobie monet.
- Gracze nie mogą wymieniać się kartami.
- Gdy gracz zagrywa kartę powodującą utratę monet, to jego partner z zespołu także jest objęty działaniem tej karty.

ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW MILITARNYCH

W grze zespołowej członkowie tego samego zespołu **nie porównują swojej siły militarnej**. Każdy z graczy rozpatruje konflikt militarny jedynie z sąsiednim wrogiem graczem, ale otrzymuje **podwojone żetony Konfliktów**:

- Jeśli siła gracza jest **równa** sile wrogiego miasta, nie otrzymuje **żadnych żetonów**.
- Jeśli jego siła jest **niższa**, otrzymuje **2 żetony Porażki**.
- Jeśli jego siła jest **wyższa**, otrzymuje **2 żetony Zwycięstwa** odpowiednie dla danej Epoki.

Przykład. Na koniec Epoki II gracz dysponuje siłą 2, a jego wrogą sąsiad siłą 5. Gracz otrzymuje 2 żetony Porażki, a jego sąsiad 2 żetony Zwycięstwa z Epoki II.



DYPLOMACJA

Jeśli podczas rozstrzygania Konfliktów militarnych gracz posiada żeton Dyplomacji, musi go użyć tylko wobec swojego miasta (pomimo że jest częścią zespołu), a następnie go odrzucić.

Gracz nadal porównuje swoją siłę militarną z **sąsiednim wrogiem graczem**, ale zarówno on, jak i jego przeciwnik **otrzymują tylko 1 żeton Zwycięstwa albo Porażki** (zamiast 2).

Jeśli zarówno gracz, jak i jego przeciwnik użyją żetonu Dyplomacji podczas rozstrzygania tego samego Konfliktu, żaden z nich nie otrzymuje **żadnych żetonów**.

Przykład. Na koniec Epoki II gracz dysponuje siłą 2, a jego wrogą sąsiad siłą 5. Gracz ma żeton Dyplomacji, ale wciąż uczestniczy w rozstrzyganiu Konfliktu. Obaj otrzymują jednak tylko odpowiednio 1 żeton Porażki i 1 żeton Zwycięstwa (zamiast 2). Po rozpatrzeniu konfliktów gracz odrzuca żeton Dyplomacji.



KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca po rozstrzygnięciu Konfliktów na koniec Epoki III. Gracze podliczają wartość punktową swoich miast zgodnie z zasadami gry podstawowej.

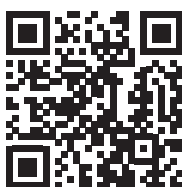
Następnie członkowie zespołu dodają swoje wyniki. **Zespół, który zdobył w sumie najwięcej punktów, wygrywa grę.** W przypadku remisu wygrywa remisujący zespół z sumarycznie bogatszym skarbem. Jeśli remis się utrzymuje, remisujące zespoły współdzielą zwycięstwo.

*Potrzebujesz dodatkowych objaśnień dotyczących
zasad lub efektów Miast?*

Zerknij na nasze FAQ:

www.7wonders.net/faq

lub zeskanuj kod:



AUTORZY

Autor gry: **Antoine Bauza** • Ilustracje: **Miguel Coimbra** i **Etienne Hebinger**

Opracowanie i wydanie: **Cédrick Caumont** i **Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombremos"

oraz zespół **Repos Production team**. Pełną listę autorów znajdziecie na: **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2012. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgia

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Zawartość gry może być wykorzystywana
tylko do użytku prywatnego.

