

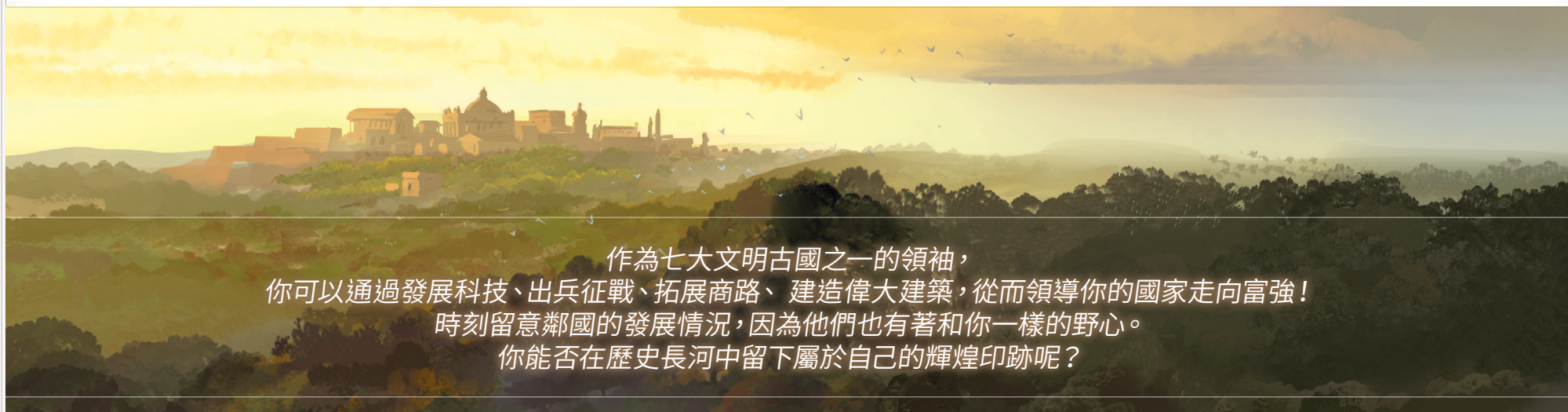
ANTOINE BAUZA

TM

# 7 WONDERS

## 七大奇蹟

“世間一切瑰寶都將匯於這座城邦。”——伯里克利



作為七大文明古國之一的領袖，  
你可以通過發展科技、出兵征戰、拓展商路、建造偉大建築，從而領導你的國家走向富強！  
時刻留意鄰國的發展情況，因為他們也有著和你一樣的野心。  
你能否在歷史長河中留下屬於自己的輝煌印跡呢？

## 遊戲概覽

一局遊戲共有3輪，即3個時代，在遊戲過程中玩家會同步地打出卡牌，一張一張地發展自己的城邦。

這些卡牌表示玩家能夠建造的不同類型的建築：原料、市政、商業、軍事、科技、行會。

每個時代結束時，每位玩家需要與兩側鄰國進行軍事較量。3個時代結束時，計算玩家各自的城邦、軍事力量、財產產生的總計得分。總計得分最高的玩家贏得遊戲勝利。

## 遊戲配件

- 7塊奇蹟面板
- 148張時代卡牌：49張時代I卡牌、49張時代II卡牌、50張時代III卡牌
- 78個錢幣：54個面值1的錢幣、24個面值3的錢幣
- 48個軍事衝突標記：24個失敗標記和24個勝利標記(每個時代各8個)
- 1本記分冊
- 3張效果詳述參考表
- 1張卡牌與連鎖參考表
- 這本規則書

# 遊戲中的概念

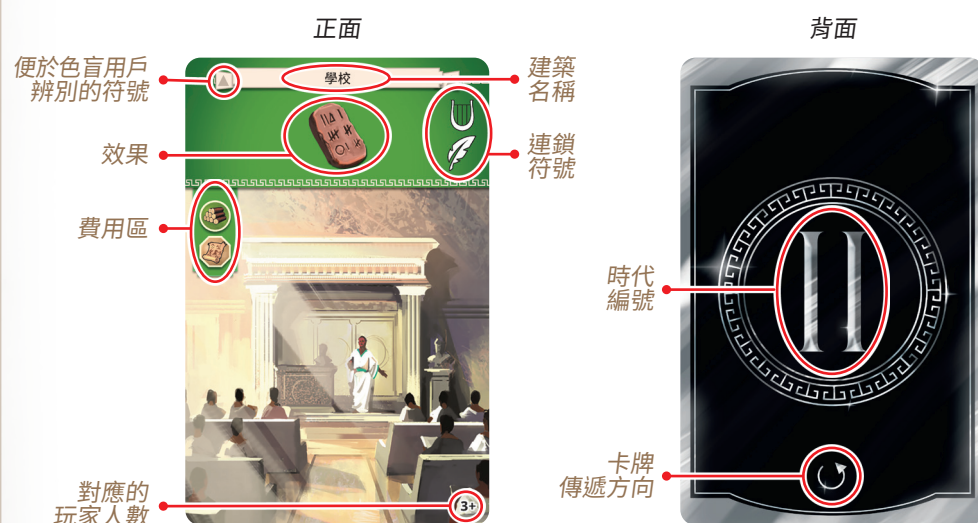
## 時代卡牌

時代卡牌表示玩家在遊戲過程中能夠建造的建築。  
每張卡牌的背面會表明該卡牌所屬的時代(時代I、時代II、時代III)。

卡牌分為7種：

- **棕色**卡牌(基本原料)提供**普通資源**：  
磚塊、石料、礦石、木頭。
- **灰色**卡牌(手工製品)提供**稀有資源**：  
玻璃、布匹、紙材。
- **藍色**卡牌(市政設施)提供**分數**：1。
- **黃色**卡牌(商業建築)提供**經濟優勢**。
- **紅色**卡牌(軍事建築)能夠提高你的**軍事強度**。
- **綠色**卡牌(科技建築)提供三個不同科學領域內的**科技優勢**。
- **紫色**卡牌(行會建築)根據特定條件提供**分數** 1。

每張時代卡牌正面包含費用區、效果、卡牌名稱、便於色盲用戶辨別的符號、對應的玩家人數，還可能包含1到2個連鎖符號。卡牌背面則是時代編號與卡牌的傳遞方向。



### 便於色盲用戶辨別的符號

為了方便各類色盲用戶進行辨別，遊戲裡每種顏色的卡牌均有對應的符號。

■ 棕色    ◆ 灰色    ■ 藍色    ● 黃色    ✕ 紅色    ▲ 綠色    ★ 紫色

## 奇蹟面板

奇蹟面板表示玩家在遊戲過程中能夠建造的奇蹟。  
奇蹟面板是雙面的，分別是“日”面☀️和“夜”面🌙，上面顯示有2/3/4個不同的建造階段。  
每個建造階段均有其費用和效果。  
奇蹟面板還會給玩家帶來起始資源。



## 軍事衝突標記

軍事衝突標記表示軍事衝突的結果是勝利或是失敗。  
軍事衝突標記分為4種：

- 失敗-1標記
- 勝利+1標記
- 勝利+3標記
- 勝利+5標記



## 錢幣

錢幣表示你的**財產**。錢幣有兩種面值，分別為面值1和面值3。



**注意：**規則書裡出現“X個錢幣”時，“X”表示錢幣的總值。換句話說，“拿取X個錢幣”表示玩家拿取總值X的錢幣。

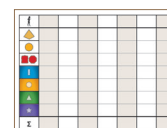
## 效果詳述參考表

表裡囊括了對遊戲裡所有符號的完整解釋。



## 計分冊

在遊戲結束時，使用計分冊來統計玩家得分，決出勝者。



## 卡牌與連鎖參考表

表內信息供玩家參考。



# 遊戲準備

## 1 準備時代卡牌：

- 將時代卡牌分為三堆：時代I、時代II、時代III。
- 從每個時代的卡牌中找出符合玩家人數的卡牌(卡牌右下角數字少於或等於玩家人數)。
- 將其他卡牌放回遊戲盒中，在本局遊戲中不會再用到這些卡牌。

示例：5人遊戲中，每個時代牌堆裡保留所有右下角為“3+”、“4+”和“5+”的卡牌。

- 從時代III牌堆拿取所有的**紫色**卡牌。隨機抽出等於**玩家人數+2**張卡牌，這些卡牌保持正面朝下。將這些卡牌放回時代III牌堆。將其他**紫色**卡牌放回遊戲盒中，在本局遊戲中不會再用到這些卡牌。

示例：5人遊戲中，玩家需要隨機抽出7張紫色卡牌(玩家人數5+2)。

- 每個時代牌堆分別混洗，正面朝下放在桌面中央。

- ## 2
- 每位玩家隨機拿取一塊**奇蹟面板**，選擇自己喜歡的一面擺在面前。(☀ “日”面或🌙 “夜”面)。

注意：剛開始的幾局遊戲，建議玩家使用奇蹟面板的“日”面。之後的遊戲，可以隨意混合“日”面和“夜”面使用。只要玩家喜歡，還可以不隨機分發奇蹟面板，改為自行選擇。

- ## 3
- 每位玩家拿取**3個錢幣**(面值1)，放到自己的奇蹟面板上。這些錢幣就是每位玩家的起始財產。將其餘錢幣放到桌面中央，作為**錢幣供應堆**。

- ## 4
- 將所有的軍事衝突標記放到桌面中央，作為**軍事衝突標記供應堆**。

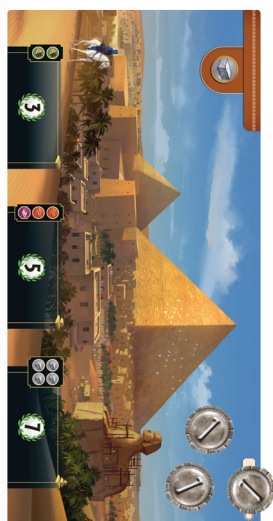
- ## 5
- 將其他所有的遊戲配件放回遊戲盒中，在本局遊戲中不會再用到這些卡牌。



遊戲準備示例  
5人遊戲



棄牌區域



左側的  
鄰國

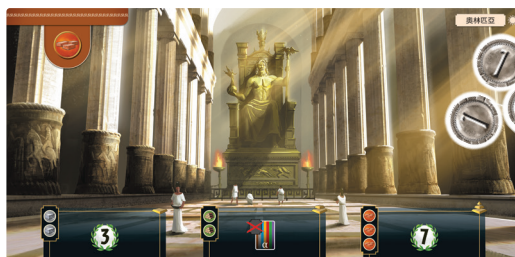
## 4 軍事衝突 標記供應堆



## 1

時代卡牌

## 3 錢幣 供應堆

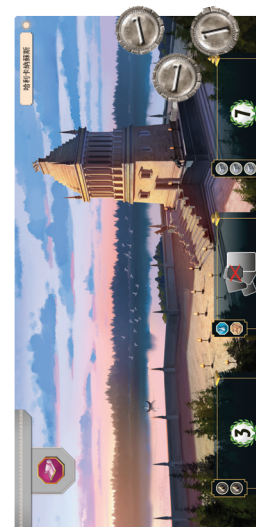


## 2

你的奇蹟面板

## 3

你的財產



右側的  
鄰國

# 遊戲玩法

遊戲會進行**連續3輪**：時代I、時代II，最後是時代III。每輪的遊戲流程相似。時代III結束時統計得分。

## 定義：

**鄰國**：名詞“鄰國”指的是玩家左邊和右邊的第一位玩家。

**城邦**：名詞“城邦”指的是你的國家發展情況，包含你的奇蹟面板和建築卡牌。

## 時代概覽

每個時代開始時，拿取對應的牌堆(時代I、時代II或時代III)，正面朝下給每位玩家發放隨機**7張卡牌**。  
這些卡牌就是玩家的**起始手牌**。

每個時代共有**6個回合**，所有玩家**同步進行**。一個回合分為3個階段，按順序進行：

- 1.選擇一張卡牌
- 2.打出這張卡牌
- 3.傳遞自己的手牌

## 1.選擇一張卡牌

將剛剛分發給自己的牌疊拿進手裡，不要展示給其他玩家。  
從中選擇1張，正面朝下放在自己面前。  
其餘卡牌正面朝下放到一邊，留待稍後使用。

## 2.打出這張卡牌

每位玩家都選擇了一張卡牌之後，**同時**將其打出。  
可以將這張卡牌用於**一次行動**，能夠用於以下3種行動：

- A. 建造卡牌上的建築
- B. 建造奇蹟的一個階段
- C. 出售這張卡牌

**注意**：開始第一局遊戲時，建議要注意每位玩家的行動，依次進行行動，  
便於熟悉遊戲流程。

### A. 建造卡牌上的建築

如要建造卡牌上的建築，支付卡牌上列出的所有費用，將其正面朝上放在自己的奇蹟面板上(詳見第6-7頁的“七大奇蹟中的建造”)。玩家一旦建造了一張卡牌，這個建築就會留在其城邦，直到遊戲結束。

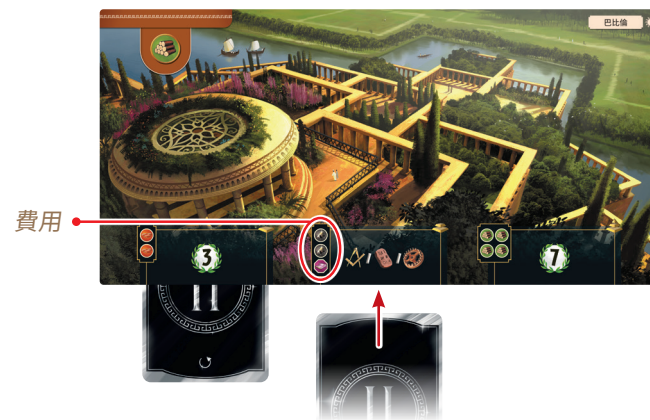
**重要**：永遠都不能建造兩個完全相同的建築，即一個玩家的城邦裡不能有兩張名稱相同的卡牌。

## 如何將卡牌擺在自己的城邦

相同顏色的卡牌堆疊起來，需要保證其效果可見，  
將資源成堆擺放在起始資源上方。  
(詳見第8頁的示例)。

### B. 建造奇蹟的一個階段

如要建造自己奇蹟的一個階段，只需要支付奇蹟面板上這一階段的費用(詳見第6-7頁“七大奇蹟中的建造”)。  
將一張卡牌正面朝下放到版圖下方，使剛剛建造的奇蹟階段蓋住這張卡牌的一半。現在開始，這個階段的效果生效。



**注意**：任何一張卡牌都可以用來建造奇蹟階段，而這張卡牌除了建造這個奇蹟階段之外，不能再用在別處。

一局遊戲期間，**隨時**都可以建造奇蹟階段。換句話說，玩家的第一個奇蹟階段可以建造在時代I、時代II或時代III。但是，玩家需要**從左往右**建造自己的奇蹟階段(先建造階段1，再建造階段2，最後建造階段3)。

**注意**：建造奇蹟階段**不是強制性**的。

### C. 出售這張卡牌

如要獲得錢幣，玩家可以出售自己的卡牌。將自己的卡牌正面朝下棄到桌面中央(擺作一堆，作為**棄牌堆**)，再從供應堆拿取**3個錢幣**加入自己的財產。



### 3.傳遞自己的手牌

所有玩家執行完畢自己的行動時，每位玩家拿取未選擇的卡牌，交給自己左邊的鄰國(在時代I和時代III期間)，或者交給自己右邊的鄰國(在時代II期間)。時代卡牌背面顯示有**卡牌的傳遞方向**。

玩家會因此得到鄰國傳來的卡牌，這些卡牌就是下個回合的新手牌。玩家每個回合的卡牌會少一張，最後一個回合只有兩張。

### 第六個回合(即最後一回合)


在第六個回合，即每個時代的最後一回合開始時，玩家會得到鄰國傳來的2張卡牌。從中選擇1張，將另一張正面朝下棄到棄牌堆。這張棄掉的卡牌不會給你提供任何錢幣。

按照正常規則，打出你的第6張，也就是最後一張卡牌。

然後，結算軍事衝突。

## 結算軍事衝突

每個時代結束時，都結算軍事衝突。

統計每位玩家已建造的建築卡牌和奇蹟面板上所有的軍事符號，以確定玩家的**軍事強度**。然後每位玩家將自己的軍事強度與兩個鄰國的分別進行比較。

與**每個**鄰國進行比較：

- 如果玩家的軍事強度與鄰國**相等**，那麼比較的雙方都不需要拿取標記。
- 如果玩家的軍事強度**更低**，該玩家拿取1個軍事衝突失敗標記。
- 如果玩家的軍事強度**更高**，該玩家拿取與當前時代對應的軍事衝突勝利標記。



失敗



時代I



時代II



時代III

結算衝突之後，當前時代結束，進入下一時代。  
時代III結算衝突之後，遊戲結束(詳見第8頁)。

示例：時代II結束時，你的軍事強度為4。你左邊鄰國的軍事強度為5，而右邊鄰國的軍事強度為2。那麼你與左邊鄰國發生的軍事衝突失敗，拿取一個失敗標記。你與右邊鄰國發生的軍事衝突勝利，拿取一個時代II的勝利標記。

左邊鄰國



軍事強度 = 5

時代II中你的城邦



軍事強度 = 4

右邊鄰國



軍事強度 = 2



失敗



勝利





# 七大奇蹟中的建造

在整局遊戲期間，玩家都可以選擇建造**建築**或者**奇蹟階段**。如要進行建造，玩家必須按照每個卡牌費用區或者奇蹟階段上顯示的費用，支付對應的建造費用。

**注意：**永遠都不能建造兩個完全相同的建築，即一個玩家的城邦裡不能有兩張名稱相同的卡牌。

費用分為以下幾種：

- A. 免費
- B. 錢幣
- C. 資源費用
- D. 通過連鎖無需費用

## A. 免費

如果費用區為空，這張卡牌即可免費建造，不需要資源和錢幣就能建造。



## B. 錢幣費用

某些卡牌的費用是1個錢幣。建造這類卡牌的建築時，從你的財產中拿取1個錢幣，將其放到供應堆。



## C. 資源費用

某些卡牌和奇蹟階段需要1個或多個資源才能建造。玩家可以使用自己城邦產生的資源，也可以從鄰國購買。

**重要：**用於建造的資源永遠不會失去，整局遊戲的每個回合都可以使用。



## 使用自己城邦產生的資源

城邦每顯示一個資源符號產生1個資源，城邦裡的資源符號出現在：奇蹟面板上的起始資源、灰色、棕色和黃色卡牌、某些奇蹟階段。每個資源符號在每回合只能使用一次。

**示例：**你產生了2石料、1礦石、1紙材。因此你可以用1礦石來建造兵營，或者用1紙材來建造抄寫室。但是，你不能建造守望塔，因為你的城邦沒有產出磚塊。





### 從鄰國城邦購買資源

如果玩家建造卡牌或奇蹟建築所需的資源無法由自己的城邦產生，則需要查看自己鄰國的城邦。如果鄰國能夠產生玩家需要的資源，那麼可以從鄰國購買。

每購買1份資源，需要把**2個錢幣**交給資源擁有者。  
出售資源的玩家不會失去自己的卡牌，依然可以使用該資源。

同一玩家不能在一個回合購買一種資源符號超過一次。  
買到的資源必須在購買的回合內使用。

玩家能夠從鄰國購買的資源包括：

- 奇蹟面板上的起始資源;
- **棕色**卡牌上的資源;
- **灰色**卡牌上的資源;
- 黃色**卡牌和奇蹟階段產生的資源不能購買。

如果玩家鄰國有卡牌顯示**可以從2種資源中選擇1種**，玩家可以選擇購買其中一種資源，**與該鄰國的選擇無關**。

- 注意：
- 玩家如要購買資源，必須在回合開始時支付所需的錢幣。從其他玩家處獲得的錢幣，不能在同一回合使用。
  - 玩家不能從鄰國當前回合建造的建築購買資源。
  - 玩家不能拒絕出售資源。
  - 左右鄰國可以從玩家的城邦購買同一種資源。

### D. 通過連鎖無需費用

從時代II開始，顯示連鎖符號的卡牌滿足特定條件即可**免費建造**。如果玩家之前建造的卡牌右上角有著相同的符號，即可**免費建造**這張卡牌。

示例：在時代I期間，如果玩家在自己的城邦建造了劇場，因為有著對應的連鎖符號，他可以在時代III免費建造城邦花園。



- 注意：
- 玩家如果沒有符號與卡牌連鎖對應，他仍然可以通過支付這張卡牌的資源費用來進行建造。
  - 某些卡牌會與兩個建築產生連鎖；這類卡牌右上角有著兩個符號。





# 遊戲結束

時代III結束時，軍事衝突結算完畢後遊戲結束。然後使用計分冊來統計得分。總計得分最高的玩家贏得遊戲勝利。  
如果出現平手，財產最多的玩家獲勝。如果仍出現平手，則平手玩家共享勝利。

## 統計得分

使用計分冊來統計玩家得分。

### 1 奇蹟面板

每位玩家統計自己已建造的奇蹟階段提供的分數。

### 2 財產

玩家每有3個錢幣，獲得1分。

### 3 軍事衝突

每位玩家將自己的勝利標記與失敗標記總分加起來，得出軍事衝突的得分(總分可能是負值)。

### 4 藍色卡牌

每位玩家計算自己城邦內藍色卡牌的分數。

### 5 黃色卡牌

每位玩家根據卡牌描述的效果，計算自己城邦內黃色提供的所有分數(詳見效果詳述參考表)。

4 9分

5 2分

6 1分

4 4分

5 3分

6 1分

6分

3分(3套3個錢幣)

10分

### 6 綠色卡牌

每位玩家計算自己城邦內和已建造的奇蹟階段上所有的科技符號。這些符號以兩種方式提供分數，兩種方式計算所得的分數再加在一起。

· 相同符號：根據下表，檢查每種類型的相同符號個數：

相同符號個數	1	2	3	4	5	6
分數	1	4	9	16	25	36

· 1套3個不同符號：玩家每有1套3個不同的科技符號，獲得7分。

### 7 紫色卡牌

每位玩家根據卡牌描述的效果，計算自己城邦內紫色提供的所有分數(詳見效果詳述參考表)。

6 9分

4 4分

5 3分

6 1分

4 4分

5 3分

6 1分

7 4分

7分(1套3個不同符號)

名稱		Alex	
1	△	10	
2	●	3	
3	■	6	
4	□	9	
5	○	2	
6	▲	21	
7	☆	4	
總計得分	Σ	55	

## 製作人員

遊戲設計：Antoine Bauza · 美術：Miguel Coimbra  
遊戲開發與出版：Cédric Caumont & Thomas Provoost aka « Les Belges à Sombremos »  
和 Repos Production team.  
如要查看完整的製作人員名單請登錄網址：[www.7wonders.net/credits](http://www.7wonders.net/credits)

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS RESERVED.  
Rue des Comédiens, 22 · 1000 Brussels - Belgium  
+32 471 95 41 32 · [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

遊戲內的配件  
僅供個人使用。

