

7 ЧУДЕС

АНТУАН БОЗА

TM

«Все богатства этого мира стекаются к нам в государство». (Перикл)

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!*

Но не забывайте о соседях, так как они разделяют ваши амбиции.

Оставьте след в истории цивилизации, воздвигнув архитектурное чудо, которое переживёт века!

ОБЗОР ИГРЫ

Партия в «7 Чудес» длится 3 Эпохи, в каждой из которых игроки одновременно играют по одной карте за раз, развивая свои города.

Эти карты представляют собой разные здания, которые вы можете построить: производство ресурсов, гражданские, торговые, военные, научные здания и здания гильдий.

В конце каждой Эпохи игроки сравнивают военную мощь своих городов с мощностью двух соседних городов. В конце третьей Эпохи игроки подсчитывают победные очки, которые им приносят их город, Чудо света, военную мощь и сокровищницу. Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 7 полей Чудес света
- 148 карт Эпох: 49 карт Эпохи I, 49 карт Эпохи II и 50 карт Эпохи III
- 78 монет: 54 монеты достоинством «1» и 24 монеты достоинством «3»
- 48 жетонов Конфликтов: 24 жетона Поражения и 24 жетона Победы (по 8 на каждую Эпоху)
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 3 памятки с описанием эффектов
- 1 список карт и цепочек карт
- Правила игры

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

КАРТЫ ЭПОХ

Карты Эпох представляют собой здания, которые игроки могут возвести в ходе игры. На обороте карты указано, к какой эпохе она относится (Эпоха I, Эпоха II и Эпоха III).

Существует 7 различных типов карт Эпох:

- **Коричневые** карты (Сырьё) производят **обычные ресурсы**: Глина 🏺, Камень 🪨, Руда ⚙️ и Древесина 🌲.
- **Серые** карты (Товары) производят **редкие ресурсы**: Стекло 🪄, Ткань 🧵 и Папирус 📜.
- **Синие** карты (Гражданские здания) приносят **победные очки** 1.
- **Жёлтые** карты (Торговые здания) приносят **коммерческие преимущества**.
- **Красные** карты (Военные здания) увеличивают вашу **военную мощь** ⚔️.
- **Зелёные** карты (Научные здания) обеспечивают **научное развитие** в трёх областях: 🧪, 📖 и 🔧.
- **Фиолетовые** карты (Гильдии) приносят **победные очки** 1 в зависимости от определённых условий.

На лицевой стороне каждой карты Эпохи указаны стоимость, эффект, название, символ для дальтоников, возможно, один или два символа цепочки карт и минимальное количество игроков. На обороте карты указан номер Эпохи и направление передачи карт.



СИМВОЛЫ ДЛЯ ДАЛЬТОНИКОВ

Чтобы сделать игру доступной для людей с любым видом дальтонизма, у каждой карты есть соответствующий ей символ.

■ Коричневый ◆ Серый | Синий ● Жёлтый ✕ Красный ▲ Зелёный ★ Фиолетовый

ПОЛЕ ЧУДА СВЕТА

Каждое поле Чуда света представляет собой архитектурное чудо, которое может воздвигнуть игрок в течение игры.

У каждого поля Чуда света есть дневная сторона ☀️ и ночная сторона 🌙, а также на нём указано, из скольких ярусов оно состоит: двух, трёх или четырёх.

Возведение каждого яруса имеет свою цену, но и приносит определённые бонусы. На вашем поле Чуда света также указан стартовый ресурс, доступный вам с самого начала игры.



ЖЕТОНЫ КОНФЛИКТОВ

Жетоны Конфликтов используются для отображения побед и поражений в войнах с соседними городами. В игре 4 типа жетонов Конфликтов:

- Жетоны Поражения со значением «-1»
- Жетоны Победы со значением «+1»
- Жетоны Победы со значением «+3»
- Жетоны Победы со значением «+5»



МОНЕТЫ

Монеты представляют вашу Сокровищницу.

Монеты бывают двух типов: достоинством «1» или «3».



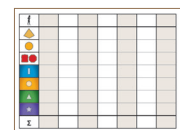
Примечание: в этих правилах, когда вы видите упоминание «х монет», «х» соответствует общему значению ваших монет. Иначе говоря, когда вы получаете указание «Возьмите х монет» возьмите монеты на общую сумму х.

ПАМЯТКИ С ОПИСАНИЕМ ЭФФЕКТОВ

Эти памятки содержат полное описание всех символов в игре.

БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Блокнот используется в конце игры для подсчёта победных очков и определения победителя.



СПИСОК КАРТ И ЦЕПОЧЕК КАРТ

Вы можете в любой момент игры ознакомиться с этим списком.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Подготовьте карты Эпох:

- Разделите карты Эпох на три колоды: Эпоха I, Эпоха II, и Эпоха III.
- Для каждой эпохи отсортируйте карты по минимальному количеству игроков и используйте только карты с числом **равным количеству игроков или меньше**. Уберите остальные карты обратно в коробку, для этой партии они вам не понадобятся.

Пример: в игре с 5 участниками оставьте все карты с пометкой 3+, 4+ и 5+ в каждой колоде карт Эпохи.

- Возьмите все **фиолетовые** карты из колоды Эпохи III. Случайным образом выберите количество карт равное **количеству игроков +2** и держите их рубашкой вверх. Добавьте выбранные карты к остальным картам Эпохи III. Оставшиеся **фиолетовые** карты отложите обратно в коробку, для этой партии они вам не понадобятся.

Пример: в игре с 5 участниками, случайным образом выберите 7 фиолетовых карт (5 игроков +2).

- Перемешайте каждую колоду карт Эпохи и положите их отдельно в центре стола.

2 Каждый игрок случайным образом выбирает поле Чуда света и кладёт его перед собой, выбрав одну из сторон на свой вкус (☀️ День или 🌙 Ночь).

Примечание: для начала мы рекомендуем сыграть несколько партий на дневной стороне полей. В последующих играх вы можете выбирать, какую сторону использовать. При желании вы можете выбирать, с каким именно полем Чуда света вы хотите играть.

3 Каждый игрок берёт 3 монеты (достоинством «1») и кладёт их на своё поле Чуда света. Эти монеты составляют вашу стартовую сокровищницу. Все остальные монеты кладутся в центр стола: это банк.

4 Положите все жетоны военных конфликтов в центр стола: это резерв жетонов военных конфликтов.

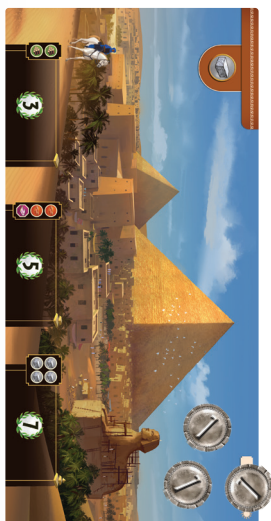
5 Все оставшиеся игровые компоненты убираются обратно в коробку: они не будут использоваться в этой партии.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ
С 5 УЧАСТНИКАМИ



Сброс



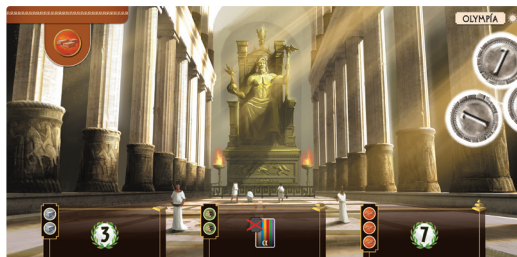
Ваш сосед
слева

4 Резерв жетонов военных конфликтов



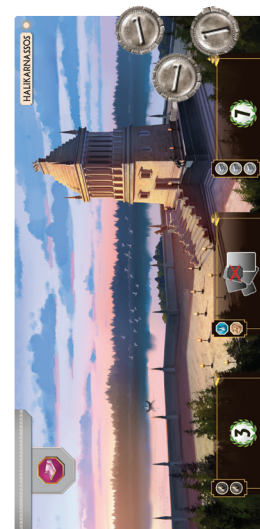
1 Карты Эпох

3 Банк монет



2 Ваше Чудо света

3 Ваша сокровищница



Ваш сосед
справа

ХОД ИГРЫ

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

Глоссарий:

Соседи: Термин «соседи» означает игрока по левую **и** по правую руку от вас.

Город: Термин «город» означает ваше Чудо света и построенные вами карты.

ОПИСАНИЕ ЭПОХИ

В начале каждой Эпохи возьмите соответствующую колоду карт (I, II или III) и случайным образом раздайте каждому игроку по **7 карт** рубашкой вверх. Игроки берут свои карты в руку.

Каждая Эпоха длится **6 раундов**. Каждый раунд игроки **одновременно** разыгрывают по одной карте. Раунд состоит из 3 этапов (в приведённом порядке):

1. Выбор карты
2. Выполнение действия
3. Передача карт из руки соседу слева или соседу справа

1. ВЫБОР КАРТЫ

Игроки тайно смотрят полученные карты.

Затем они выбирают одну из полученных карт и кладут её перед собой рубашкой вверх. Оставшиеся карты игроки откладывают в сторону: они понадобятся позже.

2. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Выбрав по карте, игроки **одновременно** выполняют действие.

С выбранной картой можно поступить **одним** из трёх способов:

- А. Построить здание
- Б. Возвести ярус Чуда света
- В. Сбросить карту и получить 3 монеты

***Примечание:** во время самой первой партии мы рекомендуем выполнять действия по очереди, чтобы лучше понять принцип игры.*

А. Построить здание

Чтобы построить здание на вашей карте, заплатите указанную на карте стоимость и положите карту лицом вверх над вашим полем Чуда света (см. *Правила строительства* на стр. 6-7). После того, как здание построено, оно остаётся в вашем городе до конца игры.

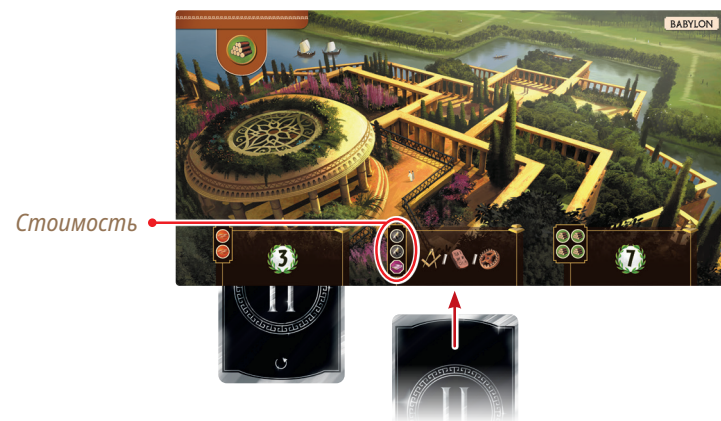
***Важно:** игрок не может строить два одинаковых здания (с одним и тем же названием).*

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ В ВАШЕМ ГОРОДЕ

Складывайте карты одного цвета друг на друга со сдвигом так, чтобы эффекты карт были видны. Складывайте ресурсы над вашим стартовым ресурсом.
(См. пример на стр. 8).

Б. Возвести ярус Чуда света

Чтобы возвести ярус вашего Чуда света, заплатите **только** стоимость, указанную на данном ярусе вашего **поля Чуда света** (см. *Правила строительства* на стр. 6-7). Положите карту рубашкой вверх под ваше поле Чуда света так, чтобы её верхняя половина была закрыта ярусом Чуда света, который вы строите. Эффект этого яруса Чуда света теперь доступен вам до конца игры.



***Примечание:** вы можете использовать любую карту, чтобы возвести ярус Чуда света. Эта карта используется только для активации эффекта этого яруса Чуда света.*

Ярусы Чудес света могут быть построены в **любой момент** в ходе игры. Иными словами, вы можете возвести первый ярус вашего Чуда света в Эпоху I, Эпоху II или Эпоху III. Однако ярусы вашего Чуда света должны возводиться **слева направо** (первый ярус раньше второго яруса и второй ярус раньше третьего яруса).

***Примечание:** вы не обязаны возводить ярусы вашего Чуда света.*

В. Сбросить карту и получить 3 монеты

Чтобы получить монеты, вы можете продать вашу карту. Для этого сбросьте вашу карту рубашкой вверх в центр стола (на **стопку сброса**) и возьмите **3 монеты** из банка, которые вы добавляете к вашей сокровищнице.

3. ПЕРЕДАЧА КАРТ ИЗ РУКИ СОСЕДУ СЛЕВА ИЛИ СОСЕДУ СПРАВА

Когда все игроки выполнили свои действия, возьмите карты, которые вы не выбрали и передайте их вашему соседу слева (в Эпоху I и III) или соседу справа (в Эпоху II). **Направление передачи карт** указано на обороте карт Эпох.

Вы получите руку карт от вашего соседа. Эти карты составляют вашу руку в следующем раунде. С каждым раундом у вас будет на 1 карту меньше, пока к последнему раунду у вас не останется две карты.


ШЕСТОЙ И ПОСЛЕДНИЙ РАУНД

В начале шестого и последнего раунда в каждой Эпохе вы получите всего 2 карты от вашего соседа. Выберите одну из этих карт и положите оставшуюся карту рубашкой вверх в стопку сброса. Сброшенная карта не приносит вам монет. Разыграйте вашу шестую и последнюю карту как обычно.

Перейдите к разрешению военных конфликтов.

РАЗРЕШЕНИЕ ВОЕННЫХ КОНФЛИКТОВ

Каждая эпоха заканчивается разрешением военных Конфликтов.

Посчитайте все щиты  на картах, которые вы построили и на вашем Чуде света, если они там есть, чтобы определить вашу военную мощь. Затем сравните вашу **военную мощь** с военной мощью двух соседних городов.

Для **каждого** соседнего города:

- Если у вашего и соседнего города военная мощь **одинаковая**, никто никаких жетонов не получает.
- Если ваша военная мощь **меньше**, чем у соседнего города, возьмите жетон Поражения.
- Если ваша военная мощь **больше**, чем у соседнего города, возьмите жетон победы текущей Эпохи.



Поражение



Эпоха I



Эпоха II



Эпоха III

После разрешения военных конфликтов, текущая Эпоха завершается и начинается новая Эпоха.

После разрешения военных конфликтов в Эпоху III, перейдите к Концу игры (стр. 8).

Пример: в конце Эпохи II ваша военная мощь — 4. Военная мощь вашего соседа слева — 5, а военная мощь вашего соседа справа — 2. Вы терпите поражение против вашего соседа слева и поэтому берёте жетон Поражения. Вы выходите победителем из конфликта с вашим соседом справа и берёте жетон Победы Эпохи II.

Сосед слева



Военная мощь = 5

Ваш город в Эпоху II



Военная мощь = 4

Сосед справа



Военная мощь = 2



Поражение



Победа



ПРАВИЛА СТРОИТЕЛЬСТВА

В течение трёх Эпох игрокам предстоит возводить **постройки** и **Чудеса света**. Для строительства вы должны выплатить соответствующую стоимость строительства, указанную в области стоимости строительства на карте или на каждом ярусе Чуда света.

Напоминание: вы не можете построить два одинаковых здания, то есть в вашем городе не может быть двух карт с одним и тем же названием.

Есть разные виды стоимости строительства:

- А. Бесплатное строительство
- Б. Стоимость строительства в монетах
- В. Стоимость строительства в ресурсах
- Г. Бесплатное строительство (цепочки зданий)

А. БЕСПЛАТНОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО

Если зона стоимости пустая, то карта строится бесплатно и не требует ресурсов или монет за строительство.



Б. СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА В МОНЕТАХ

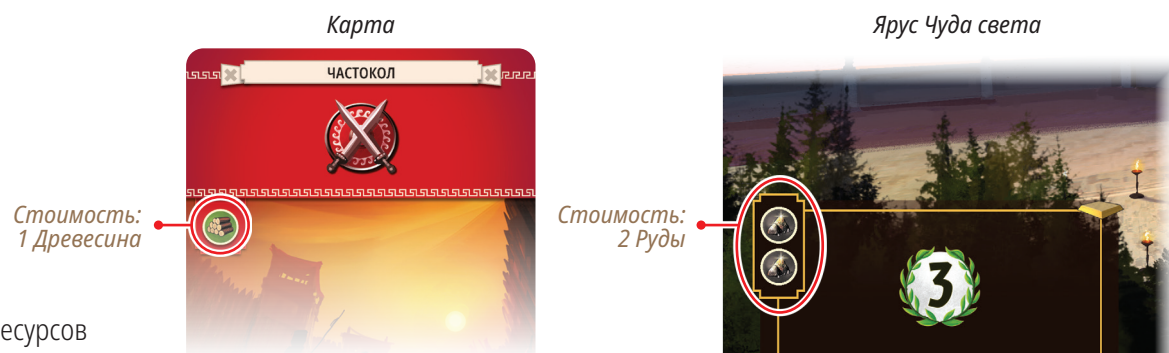
Некоторые карты стоят 1 монету. Возьмите 1 монету из своей Сокровищницы и положите её в резерв при строительстве здания на карте.



В. СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА В РЕСУРСАХ

Некоторые здания или ярусы Чуда света возводятся за ресурсы. Вы можете использовать ресурсы, производимые в вашем городе, **и/или** покупать ресурсы у соседних городов.

Важно: вы можете использовать доступные ресурсы в течение всей игры, поскольку построенные сооружения никогда не сбрасываются.



Производство

Вы производите **один ресурс на каждый символ ресурса** в вашем городе: стартовый ресурс на вашем поле Чуда света, **Серые**, **Коричневые** и **Жёлтые** карты, а также некоторые ярусы Чудес света.

Каждый символ ресурса может быть использован только один раз за раунд.

Пример: вы производите 2 Камня, 1 Руду и 1 Папирус. Вы можете построить Казармы, так как ваш город производит 1 руду или Скрипторий, так как ваш город также производит 1 папирус. Однако вы не можете построить Сторожевую вышку, так как ваш город не производит глину.



Покупка ресурсов у соседнего города

Бывает, что для постройки здания вам нужны ресурсы, которые не производятся в вашем городе. Если эти ресурсы производятся соседним городом, то их можно купить.

За каждый приобретаемый вами ресурс отдайте **2 монеты** владельцу ресурса. **Этот игрок сохраняет свою карту и может использовать свой ресурс в том же раунде и для собственных строительных целей.**

Один и тот же игрок может приобрести каждую единицу ресурса только один раз за раунд. Купленные ресурсы должны быть использованы сразу после покупки.

Вы можете приобрести у соседей следующие ресурсы:

- Стартовые ресурсы (указаны на поле Чуда света);
- Ресурсы **коричневых** карт;
- Ресурсы **серых** карт.

Нельзя купить ресурсы с **жёлтых** карт или ярусов Чудес света.

Если у вашего соседа есть карта, которая производит **1 ресурс по выбору** из двух предложенных, вы можете выбрать, какой ресурс приобрести, **вне зависимости от того, какой ресурс выбрал ваш соперник.**

Примечания:

- 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.
- Вы не можете покупать ресурсы на здании, построенном в том же раунде.
- Игроки никогда не могут отказать соседям в продаже ресурсов.
- Оба ваших соседа могут приобрести один и тот же ресурс из вашего города..

Г. 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 построить эту карту **бесплатно**.

Пример: возведённый в Эпоху I Театр даёт возможность бесплатно построить Сады в Эпоху III.



Примечания:

- Если у вас нет символа, который соответствует цепочке карт, вы всё ещё можете построить эту карту, заплатив стоимость постройки в ресурсах.
- Некоторые карты дают вам доступ к двум цепочкам карт; в этом случае у карты будет два символа в верхнем правом углу.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце Эпохи III после разрешения военных конфликтов. Перейдите к подсчёту очков, используя блокнот для подсчёта очков. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшей суммой в сокровищнице. Если между игроками всё ещё сохраняется ничья, они делят победу.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Используйте блокнот, чтобы подсчитать победные очки.

1 Постройка Чуда света

Игроки получают победные очки за построенные ярусы своего Чуда света.

2 Деньги в сокровищнице

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

3 Военные конфликты

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

4 Синие карты

Каждый игрок прибавляет победные очки за **синие** карты в своём городе.

5 Жёлтые карты

Прибавьте победные очки на **жёлтых** картах в вашем городе в соответствии с эффектами, указанными на картах (см. памятку «Описание эффектов»).



6 Зелёные карты

Посчитайте все научные символы в вашем городе и на построенных ярусах вашего Чуда света. Эти символы приносят победные очки двумя разными способами.

• **Наборы одинаковых символов:** проверьте, сколько одинаковых символов каждого типа у вас есть и сверьтесь с таблицей ниже:

Количество одинаковых символов	1	2	3	4	5	6
Победные очки	1	4	9	16	25	36

• **Наборы трёх разных символов:** каждый набор 3 разных научных символов приносит игроку **7 победных очков**.

7 Фиолетовые карты

Каждый игрок прибавляет очки за **фиолетовые** карты в своём городе в соответствии с эффектами на картах (см. памятку «Описание эффектов»).



Имя	Саша	
1	10	
2	3	
3	6	
4	9	
5	2	
6	21	
7	4	
Итоговое количество победных очков	Σ 55	

ОБ АВТОРАХ

Автор игры: **Антуан Боза** • Иллюстратор: **Мигель Куамбра**
Разработка и издание: **Седрик Комон и Томас Провост** в лице «Les Belges à Sombreros»
и команда **Repos Production**.
Полная информация об авторах на сайте: www.7wonders.net/credits

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

Данный материал может быть использован только для личного развлечения.

