

Правила настольной игры

«7 Чудес: Города»

(7 Wonders: Cities)

Автор игры: Антуан Боза

Иллюстраторы: Мигель Куамбра и Этьен Эбанже

Перевод на русский язык: Полина Басалаева ООО «Игровед» ©

Дополнение для игры «7 Чудес» (7 Wonders)

«Наше государство таково, каковы люди в нём.» (Платон)

**КОМПОНЕНТЫ**

- 2 поля Чуда Света (Византий и Петра)
- 42 карт дополнения (по 14 на каждую Эпоху)
- 4 жетона Дипломатии
- 26 жетонов Займов (22 со значением «-1» и 4 со значением «-5»)
- 6 монет достоинством «6»
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 3 памятки «Описание новых эффектов»
- Правила игры

**ОПИСАНИЕ**

Долги, грабёж, дипломатия... Это дополнение к игре «7 Чудес» позволит вам взглянуть на великие города античности с другой стороны.

42 новые карты Эпох вместе с 2 новыми полями Чуда Света привнесут в игру никогда раньше не виданные эффекты.

Дополнение «Города» привносит новые правила в базовую игру «7 Чудес», но условия победы остаются без изменений.

Это дополнение также предлагает вариант для игр в командах (с 4 или 6 игроками).

**ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ**

ПОЛЯ ЧУДЕС СВЕТА





Поля Чудес Света Византий и Петра используются только при игре с этим дополнением.

### КАРТЫ ГОРОДА

Это новый вид зданий (чёрные карты). Они добавляются к картам Эпохи из базовой игры.

### Примечания:

- Для удобства, все карты Эпох из дополнения «Города» имеют символ .
- Для людей с нарушением цветового зрения, все чёрные карты помечены символом .



### ЖЕТОНЫ ЗАЙМОВ

Жетоны займов представляют собой долги, собранные игроками в течение игры. У них негативное значение («-1» и «-5»).



### ЖЕТОНЫ ДИПЛОМАТИИ

Жетоны дипломатии обозначают новый эффект — дипломатию.



## МОНЕТЫ

Новые монеты со значением «6» добавляются в резерв.



Примечание: В этих правилах, когда вы видите «x Монет», «x» соответствует общему значению ваших монет. Другими словами, фраза «Возьмите x Монет» означает, что вы должны взять монеты с общим значением x.

## БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Этот блокнот поможет вам подсчитать очки, полученные в дополнениях «Города», «Лидеры» и «Армада».

## ПАМЯТКА С ОПИСАНИЕМ НОВЫХ ЭФФЕКТОВ

Эта памятка содержит полное описание всех новых символов в игре.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проходит как в базовой игре с некоторыми исключениями:

- Подготовьте карты Эпох:
  1. Разделите чёрные карты на 3 колоды (Эпоха I, Эпоха II и Эпоха III), затем перемешайте каждую колоду.
  2. Для каждой эпохи возьмите столько чёрных карт (соответствующей Эпохи), сколько игроков участвует в партии. Оставшиеся карты уберите обратно в коробку, в этой игре они вам не понадобятся.
  3. Перемешайте фиолетовые карты из базовой игры, затем возьмите количество карт, равное количеству игроков +2.
  4. Добавьте выбранные чёрные и фиолетовые карты к соответствующим колодам карт Эпох из базовой игры, затем перемешайте каждую колоду.
- Положите жетоны Займов и Дипломатии в центр стола.

## ХОД ИГРЫ

Игра проходит по обычным правилам базовой игры «7 Чудес» с добавлением 3 новых правил:

А. Дополнительный ход

Б. Потеря монет и займы

## В. Дипломатия

### А. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАУНД

В начале каждой Эпохи каждый игрок получает 8 карт (вместо 7 как в базовой игре). Таким образом, в ходе каждой Эпохи вы разыгрываете дополнительный раунд.

### Б. ПОТЕРЯ МОНЕТ И ЗАЙМЫ

Некоторые чёрные карты ведут к потере монет для всех других игроков. Игроки всегда теряют эти монеты в конце хода, после того, как все сыграли карту и заплатили стоимость строительства.

Каждый раз, когда вы должны потерять монеты (вернуть их в резерв) вы должны взять 1 жетон займа за каждую невыплаченную монету. Вы можете взять жетон Займа, даже если у вас достаточно монет в запасе. Игрок может уплатить часть требуемой суммы монетами, а оставшуюся часть погасить жетонами Займа.

#### Важно:

- От полученных жетонов Займа избавиться невозможно.
- Потеря монет всегда происходит после получения монет.

Игроки с жетонами Займа на руках теряют в конце партии столько победных очков, сколько указано на жетонах.

### Г. ДИПЛОМАТИЯ

Некоторые чёрные карты, а также Чудо Света Византий приносят жетон Дипломатии.

Если у вас есть такой жетон, то во время разрешения Конфликта вы не участвуете в Конфликте. Вы не получаете ни жетонов Победы, ни жетонов Поражения. Считается, что вашего города просто нет, а два соседних с вашим города на время этого Конфликта становятся соседними друг с другом.

Игрок с жетоном Дипломатии обязан использовать его в самом ближайшем конфликте, даже если он заведомо сильнее соседей. Сбросьте жетон Дипломатии после использования.

*Уточнение: У одного игрока может быть и несколько жетонов Дипломатии, но в каждый Конфликт, он обязан сбросить один жетон.*

Если после использования Дипломатии в Конфликт оказываются втянуты только 2 города, каждый из них получает лишь 1 жетон Конфликта.

*Пример: В конце Эпохи II ваша военная мощь — 2. У вашего соседа слева военная мощь — 5, а у вашего соседа справа — 4. У вас есть 1 жетон Дипломатии; вы не участвуете в конфликтах и не берёте никакие жетоны. Ваши соседи справа и слева сравнивают свою военную мощь и берут соответствующие жетоны Конфликта.*



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после разрешения Конфликта Эпохи III.

Перейдите к подсчёту победных очков, следуя обычным правилам подсчёта победных очков из базовой игры.

Примечание: чтобы упростить подсчёт, в блокноте подсчёта очков Займы объединены с монетами.



## ПОЯСНЕНИЕ ПО ЗЕЛЁНЫМ КАРТАМ

В этом дополнении можно получить больше идентичных научных символов, чем в базовой игре.

Количество идентичных символов	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Победные очки	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

\*Вы получаете количество победных очков равное количеству идентичных символов, умноженных на себя (10 идентичных символов означает 10x10 — это 100 победных очков).

#### ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

При игре с 4 или 6 участниками у вас есть опция сыграть в командный режим. Поделитесь на команды по 2 игрока, участники одной команды садятся рядом.

Как проходит Эпоха

По ходу игры участники одной команды могут свободно общаться и показывать карты друг другу (включая карты Лидеров, если вы играете и с этим дополнением).

Ограничения для каждой команды:

- Вы всегда должны использовать свои собственные ресурсы, прежде чем покупать у своих соседей.
- Возводить здания по цепочке, когда это возможно.
- Вы не можете меняться деньгами.
- Вы не можете меняться картами.
- Если игрок строит здание, требующее от остальных игроков уплатить монеты в банк, другой участник команды игрока тоже платит.

#### **Конфликты в командной игре**

Участники одной команды не воюют друг с другом.

Сравните свою военную мощь с вашим соседом напротив. Количество получаемых жетонов Конфликтов удваивается:

- Если ваша военная мощь одинаковая, вы не получаете никаких жетонов.
- Если ваша военная мощь меньше, возьмите 2 жетона поражения.
- Если ваша военная мощь выше, возьмите 2 жетона победы, соответствующих настоящей Эпохе.

*Пример: В конце Эпохи II, ваша военная мощь — 2, а у вашего соседа напротив — 5. Вы берёте 2 жетона поражения, а ваш сосед напротив берёт 2 жетона победы Эпохи II.*



## ДИПЛОМАТИЯ

Во время разрешения военного конфликта, если у вас есть жетон Дипломатии, вы должны применить его эффект только к себе (отдельно от вашего товарища по команде) и сбросить его.

В этом случае вы всё ещё сравниваете свою военную мощь, однако получаете по одному жетону Победы или жетону Поражения каждый (вместо 2).

Если жетон Дипломатии есть и у вас, и у вашего соседа напротив во время разрешения одного и того же военного конфликта, никто из вас не берёт жетоны Победы или жетоны Поражения.

*Пример: В конце Эпохи II, ваша военная мощь — 2, а военная мощь вашего соседа напротив — 5. У вас есть 1 жетон Дипломатии. Вы всё ещё разрешаете военный конфликт, но вы берёте 1 жетон Поражения, а ваш сосед напротив — 1 жетон Победы (вместо двух).*



## КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается в конце Эпохи III после разрешения военных конфликтов. Перейдите к подсчёту победных очков, как и в базовой игре «7 Чудес».

Сложите ваши победные очки и победные очки вашего товарища по команде. Команда с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре. В случае ничьей, побеждает команда с наибольшей суммой в сокровищнице. Если между командами всё ещё сохраняется ничья, они делят победу.

#### ОПИСАНИЕ НОВЫХ ЭФФЕКТОВ



В конец раунда возьмите все карты Эпохи из сброса. Выберите одну и постройте её бесплатно.

Пояснение: если возникает конфликт, примените сначала Галикарнас, затем Solomon (лидер), и наконец, Forging Agency.



Вы получаете жетон Дипломатии из резерва и кладёте его на свое поле Чуда Света.



Немедленно получите 2 монеты из банка за каждый жетон Поражения. Затем сбросьте все свои жетоны Поражения.



Вы берёте из банка количество монет, указанное в центре, а оба ваши соседа берут из банка количество монет, указанное слева и справа.



Немедленно получите жетон Победы с указанным значением. Ваши соседи немедленно берут жетон Займа со значением «-1».



Каждый игрок, (кроме игрока, разыгравшего карту с этим символом) платит в банк по 1 монете за каждый имеющийся у него жетон Победы.



Каждый игрок (кроме игрока, разыгравшего карту с этим символом) платит в банк по 1 монете за каждый построенный им ярус Чуда Света.



Каждый игрок (кроме игрока, разыгравшего карту с этим символом или построившего ярус Чуда Света с таким символом) платит в банк столько монет, сколько указано.



Каждый игрок (кроме игрока, разыгравшего карту с этим символом или построившего ярус Чуда Света с таким символом) получает указанное количество монет из банка.





Карта приносит 1 монету (из банка) за каждую чёрную карту в вашем городе. Также в конце игры получите 1 победное очко за каждую чёрную карту в вашем городе.



Карта приносит по 1 монете за каждый жетон Победы, полученный игроком на текущий момент, и в конце игры приносит по 1 победному очку за каждый жетон Победы игрока.



Начиная с момента постройки этой карты, вы больше не тратите ресурсы на возведение ярусов Чуда Света.



Каждый ход игрок получает скидку в 1 монету на первый ресурс, покупаемый у соседа (конкретный сосед определяется стрелкой).



Получите скидку в 1 монету каждый раз, когда вы покупаете коричневый или серый ресурс у соседа (конкретный сосед определяется стрелкой).



Каждый ход игрок получает 1 дополнительный ресурс по своему выбору, при этом данный ресурс должен производиться в его городе коричневой или серой картой или его Чудом Света.

Пояснение: на ресурсы, произведённые жёлтыми, чёрными картами или картами Лидеров это не распространяется.



Каждый ход игрок получает 1 ресурс по своему выбору, причём данный ресурс не должен производиться в его городе коричневой или серой картой или его Чудом Света.

Пояснение: на ресурсы, произведённые жёлтыми, чёрными картами или картами Лидеров это не распространяется.



В конце игры получите указанное количество победных очков за каждый жетон Победы с этим значением.



В конце игры вы получаете 1 научный символ любой зелёной карты одного из соседей.

Пояснение: вы можете собирать и применять несколько этих символов. Однако вы можете получить научный символ за одну карту один раз за одного соседа.