

# 7 ЧУДЕС ДУЭЛЬ

## АГОРА



**ПРАВИЛА ИГРЫ**

Антуан Боза и Бруно Катала

«Человек есть политическое животное.»

Аристотель

## КОМПОНЕНТЫ

---

- 1 поле Сената
- 24 кубика Влияния (12 бронзовых и 12 серебряных)
- 13 карт Сенаторов (7 Политиков и 6 Заговорщиков)
- 2 карты Чудес света
- 16 карт Заговоров
- 16 жетонов Декретов
- 2 жетона Развития
- 4 Военных жетона
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 1 памятка
- 1 правила игры

## ОБЗОР

---

*Решения, принимаемые в стенах Сената, определяют судьбу цивилизации... Но в то же время заговорщики идут к своим собственным целям по тёмным коридорам.*

В этом дополнении к игре «7 Чудес: Дуэль» появляются Сенаторы, оказывающие влияние на Сенат. Контролируйте Палаты Сената, чтобы пользоваться эффектами Декретов, или же призовите на свою сторону Заговорщиков, чтобы совершать перевороты.

Также в этом дополнении появляется новое условие победы: Политическое превосходство.



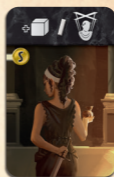
# ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

## Карты Сенаторов

Эти карты представляют **Сенаторов**, которые могут встать на вашу сторону. Сенаторы бывают двух видов: **Политики** (белые карты) и **Заговорщики** (чёрные карты). Карты Сенаторов добавляются к картам Эпох из базовой игры, но отличаются рубашкой.



Политики



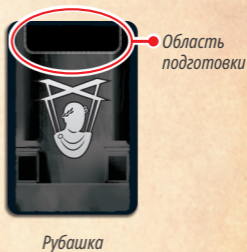
Заговорщики



Рубашка

## Карты Заговоров

Эти карты представляют Заговоры, которые вы можете подготовить и осуществить в ходе игры. На лицевой стороне каждой карты Заговоров указано уникальное название и эффект, а на рубашке располагается область подготовки.



## Жетоны Декретов

Эти жетоны представляют Декреты различных Палат Сената. У каждого жетона Декрета есть свой уникальный эффект.



Лицо

Оборот

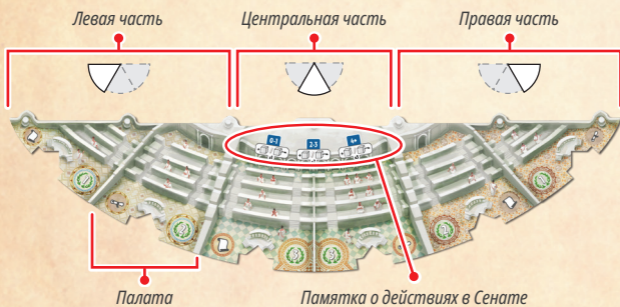
# Кубики Влияния

Эти кубики представляют ваше влияние в Палатах Сената. У каждого игрока кубики своего цвета.



# Поле Сената

Это поле представляет **Сенат**. Оно разделено на **6 Палат**: 2 слева, 2 в центре и 2 справа.



У каждой Палаты есть своя область **Влияния**, область **Декретов** и область **Контроля**. Каждая Палата также приносит победные очки в конце игры.



## Карты Чудес света

Курия Юлия и Кносский дворец используются только при игре с этим дополнением. Они добавляются к картам Чудес света из базовой игры.



## Жетоны Развития

Жетоны «Коррупция» и «Организованная преступность» используются только при игре с этим дополнением. Они добавляются к жетонам Развития из базовой игры.



## Военные жетоны

Эти жетоны используются только при игре с этим дополнением (замените ими Военные жетоны из базовой игры).



## Блокнот для подсчёта очков

Этот блокнот поможет посчитать победные очки при игре с дополнениями «Агора» и «Пантеон».

## Памятка

На этой памятке изображена схема раскладки карт при игре с дополнением «Агора» или же дополнениями «Агора» и «Пантеон» одновременно.

*Рядом с названием карт Чудес света и жетонов Развития из дополнения «Агора» изображён символ , чтобы после партии можно было легко отсортировать компоненты.*

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку к игре по базовым правилам со следующими изменениями:

- 1 Поместите **поле Сената** под игровым полем из базовой игры.
- 2 Подготовьте **карты Эпох**:
  - Перемешайте все карты Сенаторов.
  - Подготовьте колоды Эпох по правилам базовой игры (не забудьте убрать по 3 карты из каждой колоды обратно в коробку). Затем случайным образом добавьте:
    - Эпоха I: 5 карт **Сенаторов**
    - Эпоха II: 5 карт **Сенаторов**
    - Эпоха III: 3 карты **Сенаторов**Отдельно перемешайте каждую колоду лицом вниз.
- 3 Выложите карты колоды Эпохи в соответствии со **схемой раскладки для Эпохи I** (см. стр. 8).
- 4 Перемешайте **жетоны Декретов** лицом вниз. Случайным образом выберите 6 жетонов и положите по 1 жетону на каждую область Декретов на поле Сената (лицом вверх или лицом вниз в зависимости от указанного символа):



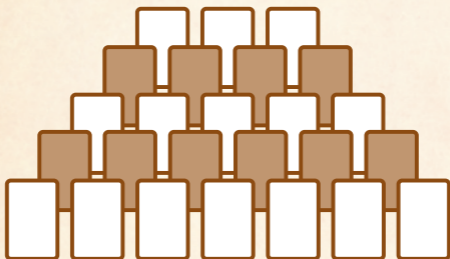
Оставшиеся жетоны Декретов уберите обратно в коробку, не глядя на них (в этой партии они вам не понадобятся).

- 5 Перемешайте колоду **карт Заговоров** лицом вниз.
- 6 Положите **Военные жетоны** из дополнения на соответствующие области игрового поля.
- 7 Каждый игрок берёт **12 кубиков Влияния** одного цвета.
- 8 Перемешайте все **жетоны Развития** и разложите их в соответствии с правилами базовой игры.
- 9 Перемешайте все **карты Чудес света** и разложите их в соответствии с правилами базовой игры.

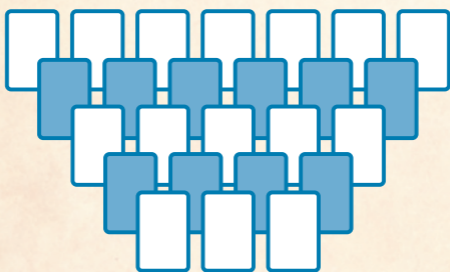


# ПОДГОТОВКА РАСКЛАДКИ

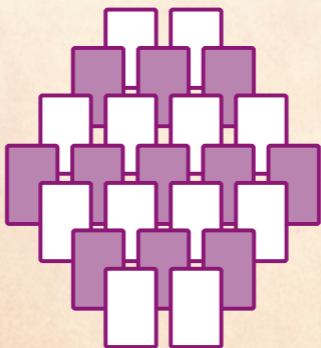
## Эпоха I



## Эпоха II



## Эпоха III





# ХОД ИГРЫ

Игра проходит по базовым правилам со следующими исключениями:

**А. Наём Сенатора**

**Б. Подготовка Заговора**

**В. Осуществление Заговора**

**Г. Контроль над Палатой Сената**


**Д. Достижение Политического превосходства**

## **А. НАЁМ СЕНАТОРА**

В раскладке появляются новые карты — **карты Сенаторов**.

Вы можете сыграть **карту Сенатора**, чтобы нанять Сенатора или построить Чудо света. Вы также можете сбросить её (как и любую карту Эпохи), чтобы взять монеты из банка.

**Чтобы нанять Сенатора** (Политика или Заговорщика), заплатите его **стоимость в монетах** и положите карту лицевой стороной вверх в ваш город.

 **Стоимость** карты Сенатора равна **количеству карт Сенаторов, уже находящихся в вашем городе** (стоимость первого Сенатора составляет 0 монет, второго — 1 монету, третьего — 2 монеты и т. д.).


Затем примените **эффект Сенатора** (**Политика** или **Заговорщика**).

## **Политик**

Когда вы нанимаете **Политика**, вы можете выполнить количество **действий в Сенате**, соответствующее количеству **синих** карт в вашем городе:


Количество <b>синих</b> карт в вашем городе	<b>0–1</b>	<b>2–3</b>	<b>4+</b>
Количество действий в Сенате	1	2	3

Есть два возможных действия в Сенате: **добавить Влияние** и **переместить Влияние**. Вы можете выполнять их в любой комбинации.

- **Добавить Влияние** + : каждая карта Политика соответствует определённой части Сената (левая, центральная или правая), которая определяет, в какие Палаты вы можете добавить Влияние. Положите 1 **кубик Влияния** в одну из двух Палат в соответствующей части Сената. Если **жетон Декрета** в этой палате лежит лицом вниз, переверните его.

**Пояснения:**

- В одной Палате может лежать любое количество кубиков Влияния.
- У каждого игрока есть только 12 кубиков Влияния. Если у вас закончились кубики, вы больше не можете выполнять действие «Добавить Влияние».
- В рамках одного хода вы можете класть кубики Влияния в обе Палаты соответствующей части Сената.

- **Переместить Влияние** : переместите один из ваших кубиков Влияния из любой Палаты в соседнюю Палату.

**Пояснения:**

- Вы можете переместить кубик Влияния, который вы только что добавили.
- Вы можете перемещать один и тот же кубик Влияния несколько раз за ход.

**Пример:** вы наняли Политика, на карте которого указана левая часть Сената. В вашем городе есть 3 синие карты, поэтому вы можете выполнить 2 действия в Сенате. Вы решаете добавить 1 Влияние и переместить 1 Влияние.





Добавить

Переместить

## Заговорщик

Когда вы нанимаете **Заговорщика**, вы можете выполнить **одно** из следующих действий:

- **Добавить Влияние** + : положите **1** кубик Влияния в любую Палату **на ваш выбор**.
- **Заговор** : возьмите 2 карты **Заговоров**. Посмотрите на них, затем оставьте одну перед собой (лицом вниз), а другую положите сверху или под низ колоды (на ваш выбор).

## Б. ПОДГОТОВКА ЗАГОВОРА

Когда вы берёте карту из раскладки, вы можете использовать её, чтобы **подготовить один из ваших Заговоров**. Для этого подложите выбранную карту под область Подготовки вашей карты Заговора. На этом подготовка Заговора завершается, и ход переходит к противнику. Это действие является бесплатным.



Подготовка  
Заговора

**Примечание:** вы можете использовать **любую доступную карту** из раскладки для подготовки Заговора. У такой карты нет других функций.

## В. ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ЗАГОВОРА

**В начале своего хода** вы можете осуществить подготовленный Заговор. Для этого переверните карту Заговора лицевой стороной вверх и примените её эффект. Оставьте карту Заговора и лежащую под ней карту Эпохи перед собой.

Заговор осуществляется **в дополнение к вашему ходу**. После осуществления Заговора разыграйте свой ход, как обычно.

**Важно:** перед вами может лежать сразу несколько карт Заговоров (как подготовленных, так и нет), однако вы можете осуществить **лишь один Заговор за ход и только в начале вашего хода**.

## ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход вы можете:

1. Осуществить подготовленный Заговор (по желанию).
2. Использовать любую карту из раскладки для выполнения **одного из следующих 4 действий** (обязательно):
  - Построить **Здание** или нанять **Сенатора**;
  - Сбросить карту, чтобы получить **монеты**;
  - Построить **Чудо света**;
  - Подготовить **Заговор**.

## Г. КОНТРОЛЬ НАД ПАЛАТОЙ СЕНАТА

Если в Палате ваших кубиков Влияния **строго** больше, чем кубиков Влияния вашего противника, вы **контролируете эту Палату**.

Чтобы обозначить свой контроль, переместите 1 ваш кубик Влияния из этой Палаты в область Контроля (этот кубик всё ещё учитывается при определении контроля). Теперь вы пользуетесь **эффектом Декрета** (см. «Декреты» на стр. 14).

***Пример:** в одной из Палат Сената у вас есть 1 кубик Влияния, а у вашего противника — ни одного. Поскольку ваших кубиков Влияния больше, вы перемещаете свой кубик Влияния в область Контроля этой Палаты. Теперь вы пользуетесь эффектом Декрета этой Палаты.*



В случае если количество кубиков Влияния у игроков одинаковое, то ни один из них не контролирует эту Палату и не пользуется эффектом Декрета. Область Контроля остаётся пустой.

В конце игры каждая Палата, которую вы контролируете, приносит вам **победные очки** (1, 2 или 3 победных очка в зависимости от Палаты).

## Д. ДОСТИЖЕНИЕ ПОЛИТИЧЕСКОГО ПРЕВОСХОДСТВА

Если в любой моменты игры вы **контролируете все 6 Палат Сената**, вы немедленно достигаете **Политического превосходства** и побеждаете в игре.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков достигает **Военного, Научного или Политического превосходства**. Если ни один из игроков не достиг превосходства к концу Эпохи III, подсчитайте победные очки с помощью блокнота.

Укажите очки за контроль  
Палат Сената здесь

Отметьте Политическое  
превосходство здесь

●		
●		
⊗		
△		
Σ		
⦿	□	□
⦿	□	□
⦿	□	□

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством очков за **синие** карты. Если ничья сохраняется, игроки разделяют победу.

## ДОПОЛНЕНИЯ «АГОРА» И «ПАНТЕОН»

Когда вы одновременно играете с дополнениями «Агора» и «Пантеон», при подготовке к игре используйте схему раскладки, указанную на памятке.

В ходе игры выполняйте действия в следующем порядке:

1. Осуществить Заговор (по желанию).
2. Сыграть карту из раскладки **ИЛИ** активировать карту из Пантеона (обязательно).

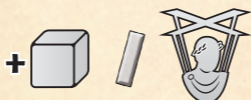


# ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ

## Сенаторы



Выполните действия в Сенате: **добавьте** Влияние в указанную часть Сената и/или **переместите** Влияние.



Добавьте 1 кубик Влияния в любую Палату на ваш выбор **или** возьмите 2 карты Заговоров и оставьте себе одну из них.

## Декреты



Игнорируйте 1 символ стоимости (**либо** ресурс, **либо** монеты) при постройке зданий указанного цвета.



Платите на 1 ресурс (на ваш выбор) меньше при постройке Чудес света.



Каждый раз, когда вы **или** ваш противник строите здание указанного цвета, возьмите из банка количество монет, соответствующее номеру текущей Эпохи (1, 2 или 3 монеты).



Каждый раз, когда вы **или** ваш противник строите Чудо света, возьмите из банка количество монет, соответствующее номеру текущей Эпохи (1, 2 или 3 монеты).



Платите на 1 монету меньше за каждый ресурс (**коричневый** или **серый**), который вы покупаете из банка.

**Важно:** вы не можете получить ресурсы бесплатно с помощью этого эффекта. Стоимость ресурса никогда не может быть ниже 1 монеты.



При определении доступного количества действий в Сенате считайте, что у вас на 2 **синие** карты больше.



Получите 1 Щит и немедленно передвиньте маркер Конфликта на одно деление по направлению к столице противника.

**Пояснение:** если вы теряете контроль над Палатой, в которой находится этот Декрет, вы также теряете 1 Щит и передвигаете маркер Конфликта на одно деление по направлению к вашей столице. Если контроль над Палатой переходит от вас к противнику, маркер Конфликта передвигается на 2 деления по направлению к вашей столице.



Когда вы сбрасываете карту, чтобы взять монеты из банка, берите на 2 монеты больше.



При постройке зданий вы можете пользоваться символами строительства по цепочке не только с ваших карт, но и с карт противника.



После того как вы наняли Заговорщика, немедленно сыграйте ещё один ход.

## Чудеса света

У двух новых Чудес света есть эффект (указан в левом верхнем углу), который немедленно применяется при выборе этого Чуда света.



**Когда вы выбираете это Чудо света,** возьмите 2 карты Заговоров: одну карту положите перед собой лицом вниз, а другую положите сверху или под низ колоды (на ваш выбор).

**Когда вы строите это Чудо света,** немедленно:

- Осуществите один ваш **неподготовленный** Заговор (по желанию).
- Возьмите 6 монет из банка.
- Сыграйте ещё один ход.



**Когда вы выбираете это Чудо света,** положите 1 ваш кубик Влияния в любую Палату на ваш выбор.

**Когда вы строите это Чудо света:**

- Немедленно положите 1 ваш кубик Влияния в любую Палату на ваш выбор.
- Немедленно переместите 1 ваш кубик Влияния из любой Палаты в соседнюю Палату (по желанию).
- В конце игры получите 3 победных очка.



## Жетоны Развития



С этого момента нанимайте всех Сенаторов (Политиков и Заговорщиков) бесплатно.



Когда вы берёте 2 карты Заговоров, оставьте обе карты себе.

## Заговоры и Военные жетоны



Положите 1 кубик Влияния в любую Палату на ваш выбор.



Переместите 1 ваш кубик Влияния из одной любой Палаты в соседнюю Палату.



Уберите 1 кубик Влияния противника на ваш выбор из любой Палаты.



Получите столько монет, сколько у вас кубиков Влияния в Сенате.



Ваш противник теряет столько монет, сколько у него кубиков Влияния в Сенате.



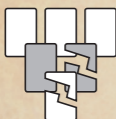
Выберите 1 жетон Развития с игрового поля **или** у вашего противника **или** из коробки и положите его лицом вниз на эту карту Заговора. До конца игры никто не может воспользоваться этим жетоном.



Сбросьте 1 **Синее** здание, построенное противником.



Сбросьте 1 **Жёлтое** здание, построенное противником.



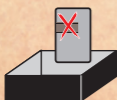
Сбросьте 1 доступную карту из раскладки. Затем вы можете немедленно выполнить это действие ещё раз.



Выберите 1 Чудо света, **построенное** вашим противником, и верните его в коробку (в этой игре оно больше не используется). Владелец разрушенного Чуда света не теряет **мгновенные** эффекты (монеты, жетоны Развития, построенные или сброшенные карты, право дополнительного хода, добавление или перемещение Влияния), полученные им в результате постройки этого Чуда света.

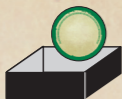


Возьмите 1 **Здание** из последнего ряда раскладки и постройте его бесплатно. Карты Сенаторов таким образом брать нельзя.



- В ходе Эпохи I возьмите 3 карты, убранные из колоды Эпохи I.
- В ходе Эпохи II возьмите 6 карт, убранных из колод Эпох I и II (по 3 карты на Эпоху).
- В ходе Эпохи III возьмите 9 карт, убранные из колод Эпох I, II и III (по 3 карты на Эпоху).

Втайне посмотрите эти карты и сыграйте одну из них бесплатно.



Втайне посмотрите жетоны Развития, убранные в коробку в начале игры, и сыграйте один из них.



Заберите 1 **непостроенное** Чудо света у противника и добавьте его в свой город.



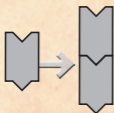
Заберите **половину** монет у вашего противника (с округлением вверх) и добавьте их в казну вашего города.



Заберите 1 **коричневое** или **серое** здание из города противника и добавьте его в свой город.



Поменяйте 1 **синее** или **зелёное** здание из своего города на здание **того же цвета** из города противника.



Выберите 1 Декрет в Сенате и переместите его в другую Палату, положив его под уже находящийся там Декрет.

**Пояснения:**

- До конца игры в одной Палате не будет ни одного Декрета, а в другой их будет сразу два.
- Палата без Декрета всё ещё приносит очки в конце игры и помогает достичь Политического превосходства.

*Остались вопросы? Перейдите по ссылке  
[www.7wondersduel.com/faq](http://www.7wondersduel.com/faq)  
или отсканируйте этот QR-код  
(страница на английском языке):*



## О СОЗДАТЕЛЯХ

---

Авторы игры: **Антуан Боза и Бруно Катала**

Иллюстратор: **Мигель Коимбра**

Разработка и издание: **Седрик Комон и Томас Провост**  
ака « Les Belges à Sombreros »  
и команда **Repos Production**

Полная информация о создателях на сайте: [www.7wondersduel.com/credits](http://www.7wondersduel.com/credits)

© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

[www.rprod.com](http://www.rprod.com) • +32 471 95 41 32

Gamegenic and the Gamegenic logo are ®

and © Gamegenic GmbH, Germany.

Содержимое коробки предназначено  
исключительно для личного пользования.

