

ANTOINE BAUZA TM

7 WONDERS

CITIES

«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

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





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 .



Символ для людей с нарушением цветовосприятия.

Символ дополнения "Города".

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:


- A. Дополнительный ход
- B. Потеря монет и займы
- C. Дипломатия

A. 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.

B. 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 не выплаченную 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.

C. 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.

Примечание: *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.

В этой строке отметьте общее количество победных очков за ваши черные карты.

Доп. "Лидеры"

Доп. "Армада"

Сумма в командной игре

Игрок										
Лидеры										
Армада										
Сумма										

ПОЯСНЕНИЕ ПО ЗЕЛЁНЫМ КАРТАМ

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

Кол-во 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 10 x 10 — 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.

Игровой процесс следует обычным правилам, за исключением следующих изменений:

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.*

Сосед напротив



жетоны
Победы



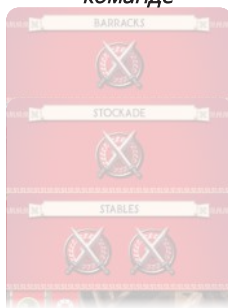
Ваш город в Эпоху II



жетоны
Поражения



Ваш товарищ по команде

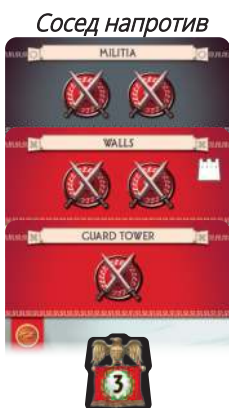


ДИПЛОМАТИЯ

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).*



*жетоны
Победы*



*жетоны
Поражения*



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.

Need clarification on the rules of Cities?

Simply look up our FAQ,
www.7wonders.net/faq
or scan this code:



CREDITS

Designer: **Antoine Bauza** • Illustrators: **Miguel Coimbra** & **Etienne Hebinger**
Development and publication: **Cédric Caumont** & **Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombreros"
and the **Repos Production team**. Complete credits online: www.7wonders.net/credits
Перевод на русский: **Полина Басалаева** ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©
Верстка русской версии: **Sergio Miagchini**

© REPOS PRODUCTION 2012. ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

This material may only be used for private entertainment.

