

7 WONDERSTM DUEL

7 ЧУДЕС: ДУЭЛЬ

ПРАВИЛА

Антуан Боза и Бруно Катала

Art

"Начало не предвещает конец".

Геродот

Добро пожаловать в "7 чудес: Дуэль"!
Перед вами игра для двоих в мире настольного бестселлера "7 чудес".
Она использует некоторые основные механики своего старшего
собрата, но также предлагает новый подход, специально
адаптированный для дуэльного режима.



СОСТАВ ИГРЫ

- 1 игровое поле
- 23 карты I эпохи
- 23 карты II эпохи
- 20 карт III эпохи
- 7 карт гильдий
- 12 карт чудес
- 4 военных жетона
- 10 жетонов прогресса
- 1 маркер конфликта
- 31 монета (14 номиналом 1, 10 номиналом 3 и 7 номиналом 6)
- 1 блокнот для подсчета очков
- 1 книга правил
- 1 памятка

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок выступает в роли лидера цивилизации, воздвигающего здания и чудеса света. Здания и чудеса, построенные игроком, все вместе называются его "городом".

Партия длится три эпохи. В каждой используется одна из трех колод карт (сначала карты I эпохи, потом II эпохи, и, наконец, III эпохи). Каждая карта эпохи представляет собой определенное здание.

Эпохи разыгрываются похожим образом: на протяжении каждой эпохи оба участника имеют возможность сыграть примерно по 10 карт, чтобы заработать монеты, усилить свои армии, совершить научные открытия и обустроить свои города.

Одержатъ победу можно тремя способами: это военное превосходство, научное превосходство и гражданская победа.

Военная и научная победа могут наступить в любой момент партии, которая в таком случае сразу же завершается. Если же к концу третьей эпохи никто не выиграл, игроки суммируют свои победные очки, и побеждает тот, кто набрал больше.



ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Карта чуда света

Большие карты представляют собой чудеса света из античной эпохи. У каждого есть название, стоимость строительства и игровой эффект.



Военные жетоны

Военные жетоны олицетворяют выгоду, которую получает город, когда ему удастся закрепить военное преимущество перед своим противником.



Жетоны прогресса

Жетоны прогресса олицетворяют те или иные эффекты, которые можно получить, собрав пары одинаковых символов науки.



Маркер конфликта

Маркер конфликта отмечает на игровом поле военное преимущество одного города перед другим.



Поле

Игровое поле отражает военное соперничество между двумя городами. Оно разделено на зоны (9) и ячейки (19). Крайние ячейки на каждой стороне поля представляют собой столицы игроков. Также на поле кладутся военные жетоны и доступные для текущей партии жетоны прогресса.



Монеты

Монетами можно оплатить строительство некоторых зданий, а также приобрести ресурсы посредством торговли. Городская казна (накопленные монеты) принесет победные очки в конце игры.



Карты эпох и гильдий

В данной игре все карты эпох и гильдий представляют собой здания. У них есть название, игровой эффект и стоимость строительства.



Существует 7 типов зданий, легко различимых по цвету края карты.

- Сырье (коричневые карты), производят ресурсы:   
- Товары (серые карты), производят ресурсы:  
- Гражданские здания (синие карты), приносят победные очки: 
- Научные здания (зеленые карты), эти здания приносят победные очки, а также дают символ науки:      
- Торговые здания (желтые карты), дают монеты, производят ресурсы, изменяют правила торговли, плюс иногда приносят победные очки.
- Военные здания (красные карты), увеличивают вашу военную мощь: 
- Гильдии (фиолетовые карты), приносят очки в зависимости от определенных условий.

Примечание. В колоде III эпохи нет сырья (коричневые карты) и товаров (серые карты), зато в нее замешиваются гильдии (фиолетовые карты).

Стоимость карт

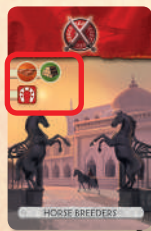
Стоимость строительства указана на картах эпох в области под цветной полосой. Если там пусто — это здание бесплатное, для его постройки не нужны ресурсы.

Пример. "Лесоповал" бесплатен, "Каменный карьер" стоит 1 монету, на постройку "Баня" нужен 1 камень, для "Арены" — 1 глина, 1 камень и 1 дерево.



Начиная со II эпохи, у некоторых зданий помимо стоимости также появляется условие бесплатного строительства: если игрок до этого построил здание, указанное в области стоимости карты соотв. символом, строительство бесплатно.

Пример. Постройка "Коневодов" требует 1 глины и 1 дерева ИЛИ наличия "Конюшен".



ПОДГОТОВКА

1. Разместите поле с одной стороны игровой зоны, между игроками.
2. Установите маркер конфликта на нейтральную ячейку в середине поля.
3. Положите 4 военных жетона на свои места лицом вверх.
4. Перемешайте жетоны прогресса, случайным образом возьмите 5 и положите их на поле лицом вверх. Остальные верните в коробку.
5. Каждый игрок берет из банка 7 монет.



Фаза выбора чудес света

- Определите первого игрока
- Перемешайте 12 карт чудес
- Положите 4 случайных чуда света лицом вверх между игроками
- Первый игрок выбирает 1 чудо света
- Второй игрок выбирает 2 чуда
- Первый игрок берет оставшуюся карту
- Положите еще 4 чуда света и повторите процедуру, но на этот раз начиная со второго игрока.

По окончании данного шага у игроков будет по 4 чуда света, которые они раскладывают в колонку в левой части своей игровой зоны.

Играя в первый раз, вместо фазы выбора чудес света возьмите следующие наборы.

Первый игрок:

- Пирамиды
- Александрийский маяк
- Храм Артемиды
- Статуя Зевса

Второй игрок:

- Большой цирк
- Пирей
- Аппиева дорога
- Колосс

Одна колода на эпоху

Не глядя верните в коробку по 3 карты из каждой колоды эпохи. Затем случайным образом возьмите 3 карты гильдий и не глядя добавьте их в колоду III эпохи. Остальные гильдии верните в коробку.



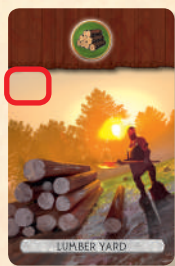
ПРАВИЛА СТРОИТЕЛЬСТВА

На протяжении игры вы будете возводить здания и чудеса света. Для постройки большинства зданий требуются ресурсы. Некоторые здания бесплатны, другие оплачиваются монетами. Наконец, у некоторых зданий помимо стоимости в ресурсах также есть условие бесплатного строительства. Для постройки всех чудес света требуются ресурсы.

Бесплатное строительство

У некоторых карт отсутствует стоимость, они строятся бесплатно.

Пример. Бесплатный "Лесоповал".



Стоимость в ресурсах

Некоторые здания требуют ресурсы.

Чтобы их построить, вы должны произвести соответствующие ресурсы И/ИЛИ купить их у банка посредством торговли.

Производство

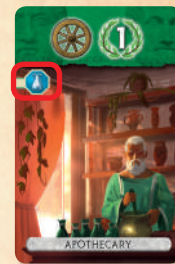
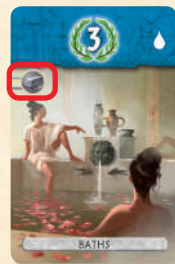
Ресурсы для города производят коричневые карты, серые, некоторые желтые, и некоторые чудеса света.

Пример. Антуан в своем городе производит 1 камень, 3 глины и 1 папирус.



Если в вашем городе есть все ресурсы, указанные на здании, вы можете его построить.

Пример. Антуан может построить "Бани" (1 камень) или "Казармы" (1 глина), так как его город производит необходимые ресурсы. Однако, без торговли он не сможет построить "Аптеку" (1 стекло).



Обратите внимание, ресурсы не тратятся при строительстве. Их можно использовать каждый ход на протяжении всей игры. В обычных условиях производство города никогда не уменьшается.

Торговля

Зачастую вам приглянется здание, на постройку которого не хватает одного или нескольких ресурсов. В таком случае вы всегда можете приобрести недостающие ресурсы у банка. Стоимость каждого ресурса варьируется на протяжении игры. Вычислить ее можно по следующей формуле:

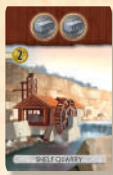
СТОИМОСТЬ = 2 + количество символов этого ресурса на коричневых и серых картах в городе соперника

Уточнения:

- Заметьте, что стоимость приобретения рассчитывается исходя из ресурсов в городе вашего соперника, но оплачиваете вы их покупку в банк.
- Нет никаких ограничений на количество ресурсов, которые вы можете купить в свой ход.
- Ресурсы, производимые желтыми картами и чудесами света, не влияют на стоимость.
- Некоторые коммерческие здания (желтые карты) изменяют правила торговли, устанавливая стоимость определенных ресурсов в 1 монету.

Пример. Бруно производит 2 камня в своей "Каменоломне".

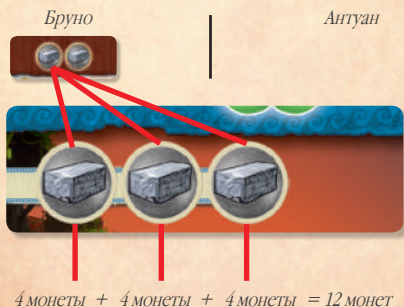
- Если Антуан захочет приобрести 1 камень или больше, он должен будет заплатить по 4 монеты за каждый.
- Если Бруно понадобится третий камень, он заплатит 2 монеты, так как на коричневых картах Антуана камня нет.



Бруно собирается построить "Укрепления", у которых следующая стоимость: 2 камня, 1 глина и 1 папирус. У него в городе есть 2 камня. Следовательно, он должен купить недостающую глину и папирус. Так как в городе у его соперника Антуана есть 1 глина, но нет папируса, Бруно заплатит в банк 5 монет: 3 за глину (базовые 2+1) и 2 за папирус (базовые 2+0).



Антуан собирается построить "Акведук", который стоит 3 камня. Так как у него камня нет, он должен заплатить в банк 12 монет: из-за того, что коричневые карты Бруно производят 2 камня, его стоимость получается равной 4 монетам (2+2), а Антуану придется заплатить 3.



Стоимость в монетах

Стоимость строительства некоторых карт указана в монетах, их нужно будет заплатить в банк.

Пример. Строительство "Скриптория" обойдется в 2 монеты, "Каменного карьера" – в 1 монету.



Стоимость в монетах и в ресурсах

Стоимость некоторых карт указана в монетах и в ресурсах. Для постройки вы должны заплатить монетами в банк, а также либо произвести ресурсы, либо купить их посредством торговли.

Пример. Бруно собирается построить "Караван-сарай", который стоит 2 монеты, 1 стекло и 1 папирус. Всего Бруно должен заплатить 7 монет: 2 монеты денежной стоимости, 3 монеты за стекло (Антуан производит 1) и 2 монеты за папирус (его у Антуана нет).



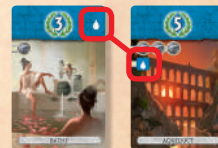
Условие бесплатного строительства (цепочки)

На некоторых зданиях изображен символ цепочки (белый).

У других зданий во II и III эпохах под стоимостью в ресурсах указан белый символ, связанный со зданием из предыдущей эпохи. Если в вашем городе есть указанный символ, вы можете построить новое здание бесплатно.

Пример.

Антуан построил "Бани". Во II эпохе он сможет возвести "Акведук" бесплатно, т.к. символ  есть на "Банях".



Бруно построил "Частокол". В III эпохе он сможет бесплатно возвести "Укрепления".



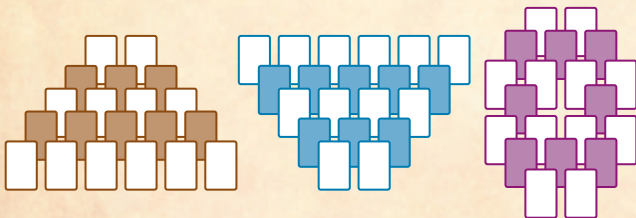
ХОД ИГРЫ

Игра начинается I эпохой, продолжается во II эпохе и завершается III эпохой. В случае победы через военное либо научное превосходство, партия сразу же заканчивается.

Описание эпохи

Подготовка структуры

В начале каждой эпохи переменяйте соответствующую колоду, затем выложите 20 карт согласно структуре для данной эпохи (см. памятку на последней странице правил). Будьте внимательны, некоторые карты кладутся лицом вверх, другие – вниз.



Описание хода

Игроки ходят по очереди.

Первый игрок начинает I эпоху.

В свой ход вы должны выбрать "доступную" карту в карточной структуре и сыграть ее. Доступной называется карта, на которой нет частично закрывающих ее других карт.

Пример. "Бани", "Каменный карьер", "Лесоповал" и "Скрипторий" доступны. Другие карты в данный момент недоступны.



Вы можете сыграть выбранную карту одним из трех способов:

1. Построить здание
2. Сбросить карту, чтобы получить монеты
3. Построить чудо света

После того как вы сыграете свою карту, вы должны открыть новые доступные карты (те, что лежали лицом вниз).

Примечания:

- *Некоторые чудеса света позволяют вам походить снова. Вы начинаете новый ход после того как откроете новые доступные карты.*
- *Если на игрока действует эффект, позволяющий ему снова походить в конце эпохи (когда структура карт пуста), эффект теряется.*

1. Строительство здания

Для постройки здания вы оплачиваете стоимость и кладете его перед собой. Теперь это здание – часть вашего города.

Для наглядности группируйте здания по цветам.

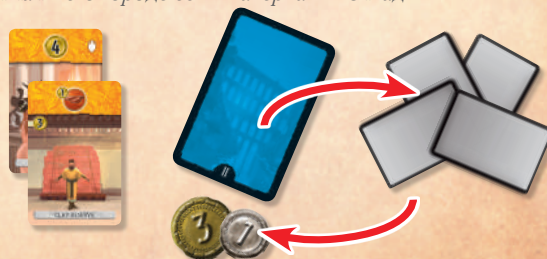


2. Сброс карты за монеты

Вы сбрасываете карту и берете из банка 2 монеты + 1 монету за каждую желтую карту в вашем городе. Деньги идут в вашу городскую казну.

Сброшенные карты кладутся лицом вниз рядом с полем. Игроки могут просматривать стопку сброса в любой момент.

Пример. Бруно сбрасывает "Акведук". Он получает 4 монеты, так как в его городе есть "Таверна" и "Склад глины".



3. Строительство чуда света

Вы оплачиваете стоимость чуда света (а не карты эпохи), затем подкладываете карту эпохи лицом вниз под карту чуда, которое возводите. Использованная карта эпохи ничего не дает, она просто показывает, что чудо света уже построено.

Пример. Антуан выбирает доступную карту, чтобы возвести "Колосса", который стоит 3 глины и 1 стекло. После уплаты стоимости "Колосса" (не карты), он подкладывает карту, перевернув, с правой стороны под "Колосса" и передвигает маркер конфликта на две ячейки.



7 чудес, не больше!

На протяжении игры можно построить лишь 7 чудес. Как только один из игроков возводит седьмое в данной партии чудо, оставшееся не построенным восьмое сразу же возвращается в коробку.

Пример. Антуан только что возвел "Колосса". В этой игре было построено 7 чудес (4 у Бруно, 3 у Антуана), Антуан возвращает "Пирамиды" в коробку.



КОНЕЦ ЭПОХИ

Эпоха заканчивается, когда будут сыграны все 20 карт из ее структуры.

Подготовьте структуру для следующей эпохи.

Игрок с меньшей военной мощью выбирает, кто начнет следующую эпоху. Считается, что у игрока военная мощь меньше, если маркер конфликта находится на его стороне поля. Если маркер стоит ровно посередине, следующую эпоху начинает тот, кто ходил последним (т.е. тот, кто сыграл последнюю карту предыдущей эпохи).



ВОЕННОЕ ДЕЛО

Каждый щит, изображенный на военных зданиях (красные карты) и чудеса света позволяет их владельцу сразу же передвинуть маркер конфликта на одну ячейку в сторону столицы соперника. Таким образом, маркер конфликта скорее всего будет двигаться по треку туда и обратно.

Когда маркер конфликта входит в зону, отмеченную пунктирными линиями, действующий игрок применяет эффект соответствующего жетона и возвращает его в коробку.

Пример. Антуан строит "Стрельбище", военное здание с 2 щитами. Он сразу же передвигает маркер конфликта на две ячейки в сторону столицы соперника. Так как маркер входит в новую зону, срабатывает военный жетон — Бруно сбрасывает 2 монеты, а жетон возвращается в коробку.

Военное превосходство

Если маркер конфликта становится на ячейку со столицей вашего соперника, вы сразу же выигрываете военным превосходством.

НАУКА И ПРОГРЕСС

Существует 7 разных научных символов.



Каждый раз, когда у вас оказывается пара одинаковых научных символов, вы можете сразу же выбрать один из жетонов прогресса на игровом поле. Этот жетон будет храниться в вашем городе до конца игры.

Уточнение. Научные символы можно найти на научных зданиях (зеленые карты) и на жетонах прогресса.

Научное превосходство

Собрав 6 разных научных символов, вы сразу же выигрываете.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра сразу же заканчивается в случае военного либо научного превосходства или обычным образом в конце III эпохи.

Гражданская победа

Если до конца III эпохи никто не победил превосходством, выигрывает игрок с наибольшим количеством победных очков. Чтобы подсчитать их, сложите:

- Победные очки с военного трека (0, 2, 5 или 10, в зависимости от позиции маркера конфликта).
- Победные очки с ваших зданий (синие, зеленые, желтые и фиолетовые карты).
- Победные очки с чудес света.
- Победные очки с жетонов прогресса.
- Городскую казну: каждый полный комплект из 3 монет дает 1 очко.

В случае ничьей выигрывает игрок с наибольшим количеством очков на гражданских зданиях (синие карты). Если и тут ничья, игроки делят победу.

Примечание. Входящий в состав игры блокнот поможет подсчитать победные очки, а также вести запись памятных партий.

АВТОРЫ

Авторы игры: Антуан Боза и Бруно Каталя

Художник: Мигель Куамбра

Разработка: "Бельгийцы в сомбреро", также известные как Седрик Комон и Томас Провост

Редакция правил: Энн Пишо

Корректурa: Лаура Валентин

Перевод на английский: Эрик Харло

Английская редакция: Эрик Франклин

Директор производства: Гийом Пилон

Арт-директор: Алексис Ванмирбик

Верстка: Седрик Шевалье, Эрик Азагуры, Жюстин Лоттин

Перевод на русский и верстка: Александр Лисовский
(alpasy@gmail.com)

Благодарности

Авторы хотели бы поблагодарить всех тестеров, которые позволили игре прогрессировать и развиваться. Персональная благодарность Жульену из "Оранжа" и всем игрокам, заскочившим в "La Cafetière".

Repos Production хотели бы поблагодарить Роя "Free Music", Жана-Лу "поскрипывающего", Кристофа "All I need", Джефа "торфяного", его личных "Ментатов" Дмитрия Перье и Анне-Кэт, Свена, Эфле с мальчиками, Бриджитт, Тибби, Папи и Мами Трик, Дец и Мартин, Жан-Ив "Фабиолу", Элен и Танги, Киборга.

"7 чудес: Дуэль" — игра Repos Production, изданная Sombreros Production.

Тел.: +32 471954132
rue des Comédiens, 22
1000 Brussels – Belgium
www.rprod.com

© Sombreros production 2015.
Все права сохраняются.

Компоненты этой игры могут
быть использованы только
в целях личного развлечения.



ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ

Военные жетоны



Потеря 2 или 5 монет

Ваш соперник теряет 2 или 5 монет в зависимости от жетона. Монеты возвращаются в банк, а жетон – в коробку. Если у соперника недостаточно монет, он теряет все оставшиеся.



Закон

Этот жетон дает научный символ.



Математика

В конце игры получите по 3 победных очка за каждый имеющийся у вас жетон прогресса (включая этот).



Философия

Жетон приносит 7 победных очков.



Стратегия

Новые военные здания (**красные карты**) дают вам 1 дополнительный щит.

Пример. Новое военное здание с 2 щитами позволит игроку переместить маркер конфликта на 3 ячейки в сторону столицы соперника.

Уточнения:

- Данный жетон не действует на чудеса света с символом щита.
- Данный жетон не влияет на уже построенные военные здания.



Теология

У всех будущих чудес света, которые вы постройте, появляется новый эффект: "Сделайте еще один ход".

Обратите внимание, данный эффект не распространяется на чудеса, у которых он уже есть (нельзя "сделать еще один ход" дважды).



Урбанизм

Сразу же возьмите 6 монет из банка.

Каждый раз, когда вы строите здание бесплатно по цепочке (см. "Условие бесплатного строительства" на стр. 9), получайте 4 монеты.

Жетоны прогресса



Земледелие

Сразу же возьмите 6 монет из банка. Жетон приносит 4 победных очка.



Архитектура

Новые чудеса света будут стоить вам на 2 ресурса меньше - при каждом строительстве вы выбираете, что это будут за ресурсы.



Экономика

Теперь вы получаете деньги, которые тратит ваш соперник, покупающий ресурсы в ходе торговли.

Обратите внимание, это касается лишь денег, потраченных на приобретение ресурсов. Монеты, которые входят в стоимость зданий, не учитываются.

Уточнение. Торговые скидки, действующие у вашего соперника ("Склад камня", "Склад дерева", "Склад глины" и "Таможня"), изменяют стоимость приобретения ресурсов, и жетон "Экономики" приносит вам столько денег, сколько соперник реально потратил.



Каменная кладка

Новые гражданские здания (**синие карты**) будут стоить вам на 2 ресурса меньше – при каждом строительстве вы выбираете, что это будут за ресурсы.

Карты I, II и III эпохи

Данная карта производит указанное на ней сырье.

Глина Дерево Камень



Данная карта производит две единицы указанного на ней сырья.

2 глины



2 дерева



2 камня



Данная карта производит указанный на ней товар.

Стекло Папирус



Данная карта приносит указанное число победных очков.



Данная карта дает указанное число щитов.

Данная карта дает указанный научный символ:



Данная карта меняет правила торговли для указанного ресурса. Начиная с вашего следующего хода, вы сможете покупать указанный ресурс у банка по цене в 1 монету за единицу.



Данная карта меняет правила торговли для двух указанных ресурсов. Начиная с вашего следующего хода, вы сможете покупать указанные ресурсы у банка по цене в 1 монету за единицу.



Данная карта дает указанный символ цепочки. В поздней эпохе вы по цепочке сможете бесплатно построить карту с данным символом в стоимости.



Данная карта каждый ход производит единицу одного из трех указанных видов сырья.

Уточнение. Такое производство не влияет на стоимость торговли.



Данная карта каждый ход производит единицу одного из двух указанных видов товара.

Уточнение. Такое производство не влияет на стоимость торговли.



Карта дает указанное число монет.



Карта дает по 2 монеты за каждое чудо света, построенное в данный момент в вашем городе.



Карта дает по 3 монеты за каждую серую карту, построенную в данный момент в вашем городе.



Карта дает по 2 монеты за каждую коричневую карту, построенную в данный момент в вашем городе.



Карта дает по 1 монете за каждую желтую карту (включая себя), построенную в данный момент в вашем городе.



Карта дает по 1 монете за каждую красную карту, построенную в данный момент в вашем городе.

Уточнение для всех карт. Монеты берутся из банка и только один раз – в момент строительства карты.

Карты гильдий



Гильдия строителей

В конце игры эта карта принесет по 2 победных очка за каждое чудо света, построенное в том городе, где чудес света больше.



Гильдия ростовщиков

В конце игры эта карта принесет по 1 победному очку за каждый комплект из 3 монет в казне самого богатого города.



Гильдия ученых

В момент постройки эта карта дает вам по 1 монете за каждую **зеленую карту** в том городе, где зеленых карт больше.

В конце игры эта карта принесет по 1 победному очку за каждую зеленую карту в том городе, где зеленых карт больше.



Гильдия судовладельцев

В момент постройки эта карта дает вам по 1 монете за каждую коричневую и каждую серую карту в том городе, где коричневых и серых карт больше.

В конце игры эта карта принесет по 1 победному очку за каждую коричневую и за каждую серую карту в том городе, где коричневых и серых карт больше.

Уточнение. Игрок не может выбрать один город для одного цвета карт, а другой — для другого.



Гильдия торговцев

В момент постройки эта карта дает вам по 1 монете за каждую **желтую карту** в том городе, где желтых карт больше.

В конце игры эта карта принесет по 1 победному очку за каждую желтую карту в том городе, где желтых карт больше.



Гильдия судей

В момент постройки эта карта дает вам по 1 монете за каждую **синюю карту** в том городе, где синих карт больше.

В конце игры эта карта принесет по 1 победному очку за каждую синюю карту в том городе, где синих карт больше.



Гильдия тактиков

В момент постройки эта карта дает вам по 1 монете за каждую **красную карту** в том городе, где красных карт больше.

В конце игры эта карта принесет по 1 победному очку за каждую красную карту в том городе, где красных карт больше.

Уточнения:

- Если карта гильдии дает монеты, то они берутся из банка и только один раз — в момент строительства карты.
- В конце игры для получения победных очков можно выбрать и другой город, не тот, где игрок получал монеты.



Чудеса света



Аппиева дорога (The Appian Way)

Сразу же возьмите 3 монеты из банка.

Ваш соперник сразу же теряет 3 монеты, которые уходят в банк. Сразу же сделайте еще один ход.

Это чудо приносит 3 победных очка.



Большой цирк (Circus Maximus)

Выберите и отправьте в стопку сброса серую карту (товары), построенную вашим соперником.

Это чудо дает 1 щит.

Это чудо приносит 3 победных очка.



Колосс (The Colossus)

Это чудо дает 2 щита.

Это чудо приносит 3 победных очка.



Александрийская библиотека (The Great Library)

Случайным образом возьмите три жетона прогресса из тех, что были сброшены во время подготовки к игре. Выберите один, сыграйте его, а другие два верните в коробку.

Это чудо приносит 4 победных очка.



Александрийский маяк (The Great Lighthouse)

Каждый ход это чудо производит для вас единицу одного из указанных видов сырья (камень, глину или дерево).

Уточнение. Такое производство не влияет на стоимость торговли.

Это чудо приносит 4 победных очка.



Висячие сады (The Hanging Gardens)

Сразу же возьмите 6 монет из банка.

Сразу же сделайте еще один ход.

Это чудо приносит 3 победных очка.



Галикарнасский мавзолей (The Mausoleum)

Возьмите все карты, которые были сброшены с начала игры, выберите одну и сразу же постройте ее бесплатно.

Уточнение. Карты, сброшенные во время подготовки к игре, не являются частью стопки сброса.

Это чудо приносит 2 победных очка.



Пирей (Piraeus)

Каждый ход это чудо производит для вас единицу одного из указанных товаров (стекло или папирус).

Уточнение. Такое производство не влияет на стоимость торговли.

Сразу же сделайте еще один ход.

Это чудо приносит 2 победных очка.



Пирамиды (The Pyramids)

Это чудо приносит 9 победных очков.



Сфинкс (The Sphinx)

Сразу же сделайте еще один ход.

Это чудо приносит 6 победных очков.



Статуя Зевса (The Statue of Zeus)

Выберите и отправьте в стопку сброса коричневую карту (сырье), построенную вашим соперником.

Это чудо дает 1 щит.

Это чудо приносит 3 победных очка.



Храм Артемиды (The Temple of Artemis)

Сразу же возьмите 12 монет из банка.

Сразу же сделайте еще один ход.

СПИСОК КАРТ (без цепочек – стр. 18; с цепочками – стр. 19)

I эпоха

ЛЕСОПОВАЛ	
ЛЕСОЗАГОТОВКА	
МЕСТОРОЖДЕНИЕ ГЛИНЫ	
ГЛИНЯНЫЙ КАРЬЕР	
КАМЕНОЛОМНЯ	
КАМЕННЫЙ КАРЬЕР	
СТЕКОЛЬНОЕ ДЕЛО	
ПРЕСС	
СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ	
МАСТЕРСКАЯ	
АПТЕКА	
СКЛАД КАМНЯ	
СКЛАД ГЛИНЫ	
СКЛАД ДЕРЕВА	

II эпоха

ЛЕСОПИЛКА	
КИРПИЧНОЕ ДЕЛО	
РАЗРАБОТКА КАМНЯ	
СТЕКЛОДУВ	
СУШИЛЬНЯ	
СТЕНЫ	
ФОРУМ	
КАРАВАН-САРАЙ	
ТАМОЖНЯ	
ТРИБУНАЛ	

III эпоха

АРСЕНАЛ	
ПРЕТОРИЙ	
АКАДЕМИЯ	
СТУДИЯ	
ТОРГОВАЯ ПАЛАТА	
ПОРТ	
ОРУЖЕЙНАЯ	
ДВОРЕЦ	
РАТУША	
ОБЕЛИСК	

Гильдии

ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ	
ГИЛЬДИЯ СУДОВЛАДЕЛЬЦЕВ	
ГИЛЬДИЯ СТРОИТЕЛЕЙ	
ГИЛЬДИЯ СУДЕЙ	
ГИЛЬДИЯ УЧЁНЫХ	
ГИЛЬДИЯ РОСТОВЩИКОВ	
ГИЛЬДИЯ ТАКТИКОВ	

I эпоха

II эпоха

III эпоха



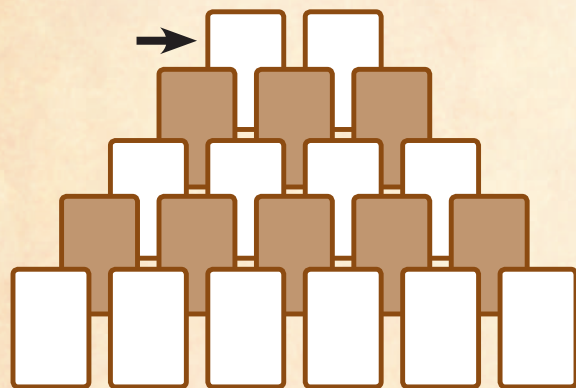
РАСПОЛОЖЕНИЕ КАРТ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЭПОХИ

В начале каждой эпохи перемешайте соответствующую колоду и разложите 20 карт согласно структуре для данной эпохи.

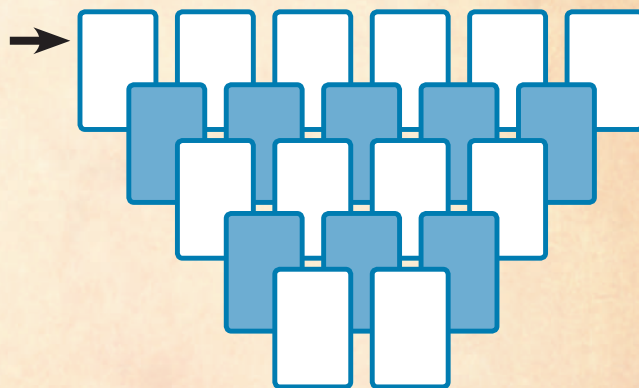
Будьте внимательны, некоторые карты кладутся лицом вверх, другие – вниз.

Чтобы облегчить задачу, начните с указанной точки. →

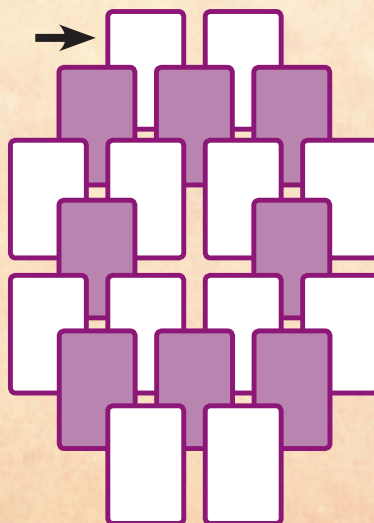
I эпоха



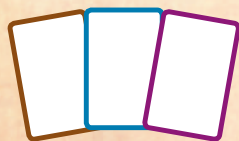
II эпоха



III эпоха



Лицом вверх



Лицом вниз

