

# Правила настольной игры «7 Чудес: Города» (7 Wonders: Cities)

Автор игры: Antoine Bauza

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Дополнение для игры «7 Чудес» (7 Wonders)

Город – это не стены, а люди.  
Платон

## Содержимое

- 2 поля Чуда Света
- 2 карты Чуда Света
- 9 карт Города Эпохи I
- 9 карт Города Эпохи II
- 9 карт Города Эпохи III
- 3 карты Гильдии
- 6 карт Лидеров
- 27 жетонов Займов со значением «-1»
- 4 жетона Займов со значением «-5»
- 3 жетона Дипломатии
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 1 правила



## Вкратце

Это дополнение для игры «7 Чудес» (*7 Wonders*) позволит вам взглянуть на великие города античности с другой стороны. Перед вами 27 новых зданий (эффекты некоторых из них довольно неожиданны), а также 3 Гильдии, 6 Лидеров и 2 Чуда Света. Дополнение «7 чудес. Города» увеличивает число участников до 8 и вводит режим командной игры.

## Компоненты игры

### Поля Чудес Света

К уже имеющимся у вас полям Чудес Света добавляются ещё два: храм Эль-Хазне в Петре (*Al-Khazneh of Petra*) и Софийский собор в Византии (*Hagia Sophia of Byzantium*). Подробнее об эффектах новых Чудес Света мы поговорим на стр. 8-9.

### Карты Города

Это новый вид зданий (чёрные карты). Каждую партию они будут случайным образом добавляться в колоды Эпохи I, Эпохи II и Эпохи III.

### Гильдии и Лидеры

Новые Лидеры и новые Гильдии добавляются к уже имеющимся.

**Примечание.** Некоторые карты можно использовать только с этим дополнением.

В нижней части карт этого дополнения нарисован символ маски. По нему вы легко отличите эти карты от карт других дополнений и карт базовой игры.

### Жетоны Займов

Теперь города не только зарабатывают деньги, но и теряют их. И даже влезают в долги, что показывается с помощью жетонов Займов («-1» и «-5»).

### Жетоны Дипломатии

Жетоны Дипломатии отражают новое свойство игры – Дипломатию.

### Блокнот для подсчёта очков

В новый блокнот для подсчёта очков добавились строчки для чёрных карт и для суммарного количества победных очков в командной игре.

## Подготовка к игре

Добавьте к колоде каждой Эпохи столько чёрных карт (соответствующей Эпохи), сколько игроков участвует в партии.

**Уточнение.** Добавляя чёрные карты в колоды Эпох, делайте это случайным образом. Отложите все оставшиеся чёрные карты в коробку, в текущей партии они вам уже не понадобятся. Не разрешается смотреть, какие именно карты добавляются в колоды Эпох и возвращаются в коробку, поэтому все манипуляции с чёрными картами совершаются в закрытую.

Добавьте новые Гильдии к уже имеющимся. Число Гильдий, используемых в игре, не меняется (число Гильдий = количество игроков + 2).

Жетоны Займов и Дипломатии размещаются посередине стола рядом с жетонами Конфликтов и монетами.

*Пример. Игра на шестерых. Олег подготавливает игровые колоды. Сначала он убирает из колод Эпох карты с пометкой «7+». Затем выбирает по 6 случайных карт из колод карт Города Эпохи I, Эпохи II, Эпохи III и добавляет их к соответствующим колодам Эпох. Также он добавляет 8 случайных Гильдий в колоду Эпохи III.*


## Ход игры

В начале каждой Эпохи игрокам раздаётся по 8 карт (в базовой игре раздавалось по 7). В каждой Эпохе игроки теперь будут разыгрывать на одну карту больше.

Все остальные правила не меняются.


Мы ещё поговорим подробнее об эффектах новых карт, а сейчас давайте рассмотрим два нововведения: Займы и Дипломатию.


### Займы

Построив здание с символом , игрок лишает всех своих противников указанной суммы денег. Противники уплачивают требуемое число монет в банк или получают жетон Займа за каждую невыплаченную монету. Если у них имеется только часть требуемой суммы, они могут уплатить столько, сколько есть, а оставшуюся часть погасить жетонами Займа. Игроки с жетонами Займа на руках теряют в конце партии столько победных очков, сколько указано на жетонах.




#### Уточнения.

- На игрока, построившего здание с символом , его собственная карта не действует.
- Противники выплачивают монеты в банк.
- От полученных жетонов Займа избавиться невозможно.

**Важное замечание.** Деньги по карте с символом  игроки выплачивают в самом конце раунда, когда они уже разыграли карты, потратили монеты на торговлю с соседями или, наоборот, заработали их.

*Пример. Игра вчетвером. Олег построил Lair (Логово), которое обязывает его противников сбросить 2 монеты (в конце текущего раунда). Александра уплачивает требуемую сумму в банк. В сокровищнице Дмитрия только одна монета: он платит её и получает 1 жетон Займа. У Алины есть вся необходимая сумма, но она решает потратить эти деньги на что-то более нужное и берёт 2 жетона Займа.*

### Дипломатия

Построив здание с символом , игрок берёт из банка жетон Дипломатии и кладёт его на своё поле Чуда Света.

**Играйте честно!**

Построив здание с символом Дипломатии, скажите об этом остальным участникам, чтобы потом этот факт не стал для них неприятным сюрпризом.



Во время ближайшего разрешения Конфликта игрок ОБЯЗАН сбросить жетон Дипломатии и пропустить этот Конфликт. Он не получает ни жетонов Победы, ни жетонов Поражения, считается, что его города просто нет, а два соседних с ним города на время этого Конфликта становятся соседними друг с другом.

**Пример.** На дворе Эпоха I, и Алина возводит Residence (Штаб). Сбросив полученный жетон Дипломатии в конце Эпохи, Алина освобождается от участия в военном Конфликте. Два её соседа, Дмитрий и Олег, на время Конфликта сами становятся соседями и потому вынуждены сравнивать военную мощь своих городов и получать жетоны Конфликтов.

**Уточнения.**

- У одного игрока может быть и несколько жетонов Дипломатии, но в каждый Конфликт он ОБЯЗАН сбросить один жетон.
- Игрок с жетоном Дипломатии ОБЯЗАН использовать его в самом ближайшем Конфликте, даже если он заведомо сильнее соседей.

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

**Пример.** Игра на четверых. Конец Эпохи II, Олег и Александра не участвуют в Конфликте (у них были жетоны Дипломатии, и они их сбросили). Дмитрий и Алина сравнивают военную мощь своих городов. Дмитрий побеждает в этой войне, но, тем не менее, получает только один жетон Конфликта Эпохи II, так как противник у него был всего один.

**Конец игры**

Как и базовая игра «7 Чудес», игра с этим дополнением заканчивается после разрешения Конфликта Эпохи III.

Игроки подсчитывают победные очки, и тот, кому удаётся набрать их больше всех, объявляется победителем.

**Комментарии.**


- Для упрощения арифметики в блокноте подсчёта очков Займы объединены с монетами.
- А очки за чёрные карты объединены с очками за белые (Лидеры).

**Пример.** Олег закончил игру с 3 жетонами Займа (-3 ПО). В его сокровищнице 5 монет (1 ПО), поэтому он вписывает в таблицу: «-2» (так как  $1 - 3 = -2$ ).



## Описание карт Города

### Pigeon Loft (Голубятня), Spy Ring (Шпионская Сеть), Torture Chamber (Пыточная)










В верхней части трёх этих карт изображена маска . В конце игры каждая такая маска может стать для игрока любым научным символом с зелёной карты одного из его соседей.

#### Уточнения.

- Если в городе игрока несколько зданий с символом , каждая такая маска может «скопировать» только одну зелёную карту соседа, иными словами, несколько  должны «копировать» разные карты.

- Игрок может «скопировать» зелёную карту соседа, даже если у него такая карта уже есть.

- Если у соседей игрока построены одинаковые зелёные карты, а у игрока есть достаточное количество , он может «скопировать» одну и ту же карту дважды. Например, скопировать Workshop (Мастерская) из города слева и Workshop из города справа.

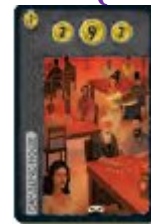
**Пример.** К концу игры в городе Александры оказались 2 здания с символом маски. У её соседа слева только одна зелёная карта – с символом , а у соседа справа вообще нет зелёных карт. Из двух своих  Александра может использовать только одну – чтобы получить , «скопировав» его у соседа слева, больше Александре «скопировать» нечего. Если бы у игрока слева было 2 зелёных карты с символом , Александра могла бы получить 2  за 2 .

### Gambling Den (Игорный Притон)



Игрок получает 6 монет из банка, а его соседи – по 1 монете.

### Gambling House (Игорный Дом)



Игрок получает 9 монет из банка, а его соседи – по 2 монеты.

### Militia (Ополченцы), Mercenaries (Наёмники), Contingent (Войска)



Эти карты приносят больше щитов, чем красные карты соответствующих Эпох (а именно 2, 3 и 5 соответственно).

### Hideout (Убежище), Lair (Логово), Brotherhood (Братство)



Эти карты приносят победные очки и заставляют всех остальных игроков сбросить указанное число монет (а именно 1, 2 и 3). Они уплачивают деньги в банк в конце раунда, в котором были построены данные здания.

### Residence (Штаб), Consulate (Консульство), Embassy (Посольство)



Эти карты приносят победные очки и жетон Дипломатии.

**Примечание.** В командной игре Дипломатия действует иначе.

### Clandestine Dock East (Восточная Тайная Пристань), Clandestine Dock West (Западная Тайная Пристань)



Каждый ход игрок получает скидку в 1 монету на покупку первого ресурса (серого или коричневого) у одного из соседей. Конкретный сосед определяется стрелочкой на карте. Эффект скидки можно объединять с эффектом карт Marketplace (Рынок), East Trading Post (Восточная Фактория) и West Trading Post (Западная Фактория), таким образом, первый ресурс вообще может достаться игроку бесплатно.

**Пример.** У Александры построены Marketplace (Рынок) и Clandestine Dock East (Восточная Тайная Пристань). Она покупает 1 Ткань и 1 Камень у игрока справа и платит 0 монет за Ткань (Рынок уменьшает стоимость на 1, а Восточная Тайная Пристань предоставляет скидку в 1 монету) и 2 монеты за Камень. ИЛИ она платит 1 монету за Камень (первый ресурс идёт со скидкой) и 1 монету за Ткань (Рынок действует на любой по счёту ресурс).

### Sepulcher (Склен), Cenotaph (Кенотаф)



Эти карты приносят победные очки и заставляют всех остальных игроков уплатить в банк по 1 монете за каждый имеющийся у них жетон Победы (цифры на жетонах Победы значения не имеют).

### Architect Cabinet (Архитектурная Мастерская)



Начиная с момента постройки данного здания, игрок может возводить ярусы Чуда Света, не тратя требуемые для этого ресурсы.

**Уточнение.** Если для возведения яруса Чуда Света требуется заплатить не только ресурсы, но и деньги, платить деньги всё равно придётся.

### Builders' Union (Союз Строителей)



Эта карта приносит 4 победных очка и заставляет всех остальных игроков уплатить в банк по 1 монете за каждый возведённый ими ярус Чуда Света.

**Secret Warehouse (Тайный Склад)**

Каждый ход одно из производств игрока (серое, коричневое или указанное на поле Чуда Света) приносит ему на один ресурс больше. Какой дополнительный ресурс получить, выбирает сам игрок.

*Уточнение.* Эта карта не удваивает ресурсы на жёлтых, белых и чёрных картах.

**Black Market (Чёрный Рынок)**

Каждый ход игрок получает один ресурс по своему выбору, который не производится в его городе (то есть он не указан на серых и коричневых картах игрока или на поле его Чуда Света).

*Уточнение.* Эта карта не учитывает ресурсы на жёлтых, белых и чёрных картах.

**Описание Лидеров**

Вы можете объединить это дополнение с дополнением «7 Чудес. Лидеры» (7 Wonders: Leaders), однако первую партию с дополнением «7 Чудес. Города» мы рекомендуем сыграть без Лидеров.

**Diocletian (Диоклетиан)**

Начиная с момента розыгрыша этой карты, каждая построенная игроком чёрная карта приносит ему 2 монеты из банка.

Римский император. Из всех лидеров Рима именно его экономические реформы оказались самыми глубокими и продуманными, а его систему налогообложения землевладельцев применяли в Западной Европе и в Средневековье.

Каждая чёрная карта приносит в конце игры 1 победное очко.

Персидский император. Его правление было сопряжено с постоянными восстаниями и вспышками недовольства населения. Тем не менее, он значительно укрепил границы империи и построил новую столицу Персеполь.

**Aspasia (Аспасия)**

Разыграв эту карту, игрок получает жетон Дипломатии. В конце игры эта карта приносит 2 победных очка.

Жена Перикла, известная своей образованностью и покровительством культуре, снискавшая уважение и восхищение современников, достаточно влиятельная, чтобы к её мнению прислушивались как мыслители, так и политические деятели.

**Darius (Дарий)**

**Caligula (Калигула)**

Раз в Эпоху игрок может построить одну чёрную карту бесплатно.

Римский император. Его короткое правление стало периодом крови, деспотизма и безнравственности, всё в стране должно было служить лишь одному – непомерному тщеславию императора.

**Venice (Береника)**

Начиная с момента розыгрыша этой карты, раз в раунд, получая деньги из банка, игрок берёт на 1 монету больше.

**Пример.** Сброс карты за деньги принесёт игроку 4 монеты вместо 3.

**Пример.** Возведя Tavern (Таверна), игрок получит 6 монет вместо 5.

**Уточнение.** Монеты, доставшиеся игроку от соседей (в результате торговли), не считаются деньгами из банка.

Королева Египта. Знаменита тем, что в её честь названо созвездие и что монета с её профилем – первая в истории монета, изображающая женщину.

**Semiramis (Семирамида)**

Начиная с момента розыгрыша этой карты, каждый жетон Поражения считается одним Щитом, увеличивающим военную мощь города игрока во всех будущих Конфликтах. Чтобы не забыть об этом, кладите жетоны Поражения прямо на эту карту.

Ассирийская царица. Её успешные военные походы против Мидии породили множество легенд о ней.

Эффект этой карты предложил Глед Семенюк во время соответствующего конкурса.

**Описание Чудес Света****Petra (Храм Эль-Хазне в Петре)****Сторона А**

Первый ярус приносит 3 победных очка.  
Второй ярус приносит 7 победных очков, а для его постройки требуется уплатить 7 монет.  
Третий ярус приносит 7 победных очков.

**Сторона В**

Первый ярус приносит 3 победных очка и заставляет всех остальных игроков уплатить в банк по 2 монеты.  
Второй ярус приносит 14 победных очков, а для его постройки требуется уплатить 14 монет.



### Byzantium (Софийский собор в Византии)

#### Сторона А



*Первый ярус* приносит 3 победных очка.  
*Второй ярус* приносит 2 победных очка и 1 жетон Дипломатии.  
*Третий ярус* приносит 7 победных очков.

#### Сторона В



*Первый ярус* приносит 3 победных очка и 1 жетон Дипломатии.  
*Второй ярус* приносит 4 победных очка и 1 жетон Дипломатии.

### Описание Гильдий

#### Counterfeiters Guild (Гильдия Фальшивомонетчиков)



Эта карта приносит 5 победных очков и заставляет всех остальных игроков уплатить в банк по 3 монеты.

#### Guild of Shadows (Гильдия Теней)



Эта карта приносит по 1 победному очку за каждую чёрную карту, построенную соседями игрока.

#### Mourners Guild (Гильдия Плакальщиц)



Эта карта приносит по 1 победному очку за каждый жетон Победы, имеющийся у соседей игрока.

*Уточнение.* Цифра, указанная на жетоне Победы (1, 3 или 5), значения не имеет. Каждый жетон приносит ровно 1 победное очко владельцу этой Гильдии.

## Игра вдвоём

Правила игры на двоих не меняются, однако необходимо сделать несколько уточнений.

### Потеря денег

- Если в игре возникает ситуация, когда Свободный город должен сбросить монеты, игрок, управляющий им в текущий ход, должен решить, будет ли город платить деньги или получать жетоны Займа.

- Если Свободный город разыгрывает карту, требующую от игроков уплатить деньги в банк, оба игрока теряют монеты (игрок, управляющий городом в текущий ход, от уплаты не освобождается).

### Дипломатия

- Если Свободный город получает жетон Дипломатии, он не принимает участие в ближайшем Конфликте. Двое игроков воюют только друг с другом.

## Игра в восьмером

Следующие правила позволят сыграть партию с 8 участниками.

Подготовьте игровые колоды так, как если бы вы играли всемером, то есть используйте полные колоды Эпох базовой игры, 9 Гильдий и 21 чёрную карту (по 7 карт на каждую Эпоху).

В начале каждой Эпохи раздавайте игрокам по 7 карт. Как и в базовой игре «7 Чудес», каждый игрок сыграет по 6 карт.

**Примечание.** Лучше всего играть в восьмером по командному варианту.

## Командный вариант игры

Игры с 4, 6 и 8 участниками могут проходить по командному варианту. Игроки делятся на команды из 2 человек, 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).

Игрок обязан использовать свои собственные ресурсы перед тем, как купить их у соседей.

Игрокам одной команды запрещается:

- дарить друг другу деньги;
- меняться картами;
- не платить за торговлю ресурсами;
- покупать ресурсы друг у друга, в то время как необходимые здания можно возвести бесплатно (по цепочке).

**Примечание.** Если игрок строит здание, требующее от остальных игроков уплатить монеты в банк, другой участник команды игрока тоже платит.

Конфликты и Дипломатия в командной игре проходят не так, как в классической игре.

### Конфликты в командной игре


Участники одной команды не воюют друг с другом.

Каждый игрок воюет только с соседом-противником.

**Примечание.** Количество получаемых жетонов Конфликтов удваивается:

- победа в Эпоху I приносит 2 жетона Победы (ценность каждого 1 ПО);
- победа в Эпоху II приносит 2 жетона Победы (ценность каждого 3 ПО);
- победа в Эпоху III приносит 2 жетона Победы (ценность каждого 5 ПО);
- поражение приносит, соответственно, 2 жетона Поражения (ценность каждого -1 ПО);

### Дипломатия в командной игре

Игрок, построивший здание с символом , получает жетон Дипломатии и выкладывает его на поле Чуда Света.

Во время ближайшего Конфликта игрок всё равно участвует в войне, однако и он, и его противник получают только по одному жетону Конфликта вместо двух.

Игрок обязан использовать жетон Дипломатии, если он у него есть. Равно как и сбросить жетон после использования.

#### Уточнения.

- Жетон Дипломатии влияет только на его владельца (а не на всю команду игрока).
- Игрок может победить в Конфликте, даже сыграв жетон Дипломатии.
- Если жетон Дипломатии есть у двух игроков одной команды, они оба получают только по одному жетону Конфликта. Как и их противники.

**Пример.** Дмитрий и Алина играют в одной команде. Дмитрий использует жетон Дипломатии в Конфликте Эпохи III и проигрывает войну противнику (военная мощь города противника больше), но он получает только один жетон Поражения (-1 ПО), а противник – лишь один жетон Победы (+5 ПО). Алина же, напротив, выигрывает войну и получает 2 жетона Победы (+5 ПО), а её противник – 2 жетона Поражения (-1 ПО).

### Конец игры

Каждый игрок подсчитывает набранные им победные очки, после чего определяется общий командный результат. Команда с наибольшим числом очков побеждает в игре.

## ЧАВО

- В. Что произойдёт, если, отыгрывая эффект Мавзолея в Геликарнасе (*The Mausoleum of Halicarnassus*) или Соломона (*Solomon*), игрок построит здание прошедшей Эпохи с эффектом Дипломатии?**
- О.** Этот игрок получит жетон Дипломатии и использует его в ближайшем Конфликте.
- В. Во время Конфликта Нерон (*Nero*) приносит мне по 2 монеты за каждый жетон Победы, сколько дополнительных монет даст мне Береника (*Berenice*): 1 или 2?**
- О.** Одну монету (считайте Конфликт отдельным раундом).
- В. Можно ли объединить эффект Береники (*Berenice*) с Лидерами, приносящими деньги, например, с Хатшепсут (*Hatshepsut*), Диоклетианом (*Diocletian*), Витрувием (*Vitruvius*)?**
- О.** Да, можно, любое получение денег из банка приносит 1 дополнительную монету, но только раз в раунд.
- В. Может ли Имхотеп (*Imhotep*) снизить денежную стоимость возведения ярусов Храма Эль-Хазне в Петре (*Petra*)?**
- О.** Нет, эффект этого Лидера действует только на ресурсы.



Каждый игрок (кроме игрока, разыгравшего карту с этим символом или построившего ярус Чуда Света с таким символом) платит в банк столько монет, сколько указано. За каждую монету, которую он не хочет или не может уплатить, он получает жетон Займа.



Игрок получает жетон Дипломатии. В конце текущей Эпохи он обязан сбросить этот жетон и пропустить Конфликт, при этом его соседи становятся соседями друг друга.

**Примечание.** В командной игре Дипломатия действует иначе.



В конце игры маска «копирует» научный символ любой зелёной карты одного из соседей.



Каждый ход игрок получает скидку в 1 монету на первый ресурс, покупаемый 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.



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



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.



Карта приносит по 1 монете за каждую построенную игроком на текущий момент чёрную карту (включая себя саму) и в конце игры приносит по 1 победному очку за каждую чёрную карту в городе игрока (включая себя саму).



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.



Игрок берёт из банка 6 монет, а оба его соседа – по 1 монете.



Игрок берёт из банка 9 монет, а оба его соседа – по 2 монеты.



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



Карта приносит по 1 победному очку за каждый жетон Победы, имеющийся в соседних городах.

### Лидеры



Начиная с момента постройки этой карты, всякий раз, получая деньги из банка, игрок получает на 1 монету больше (но только раз в раунд).



Один раз в Эпоху игрок может построить чёрную карту бесплатно.



Начиная с момента постройки этой карты, игрок получает по 2 монеты всякий раз, когда строит чёрную карту.



В конце игры каждая чёрная карта в городе игрока приносит 1 победное очко.



Начиная с момента постройки этой карты, каждый жетон Поражения игрока считается символом Щита (и увеличивает военную мощь города во всех последующих Конфликтах).