

# 7 ЧУДЕС<sup>TM</sup> ДУЭЛЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Антуан Боза и Бруно Катала

«Начало не предвещает конца».

Геродот

Добро пожаловать в игру «7 Чудес: Дуэль»!  
Это новая игра из популярной серии настольных игр «7 Чудес», разработанная специально для 2 участников. В ней используются как основные механики базовой игры, так и совершенно новые, а соревновательный элемент ещё больше усиливается.





# КОМПОНЕНТЫ

## 1 игровое поле

- 23 карты Эпохи I
- 23 карты Эпохи II
- 20 карт Эпохи III
- 7 карт Гильдий
- 12 карт Чудес света
- 4 Военных жетона
- 10 жетонов Развития
- 1 маркер Конфликта
- 31 монета (14 монет достоинством 1, 10 монет достоинством 3 и 7 монет достоинством 6)
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 1 правила игры
- 1 памятка

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре 7 Чудес: Дуэль каждому игроку предстоит путём возведения Зданий и Чудес света привести к процветанию одну из античных цивилизаций. Все построенные игроком Здания в совокупности с Чудесами света называются «городом».

Игра продолжается 3 Эпохи, в каждой из которых используется одна из трёх колод карт (сначала карты из Эпохи I, затем колода Эпохи II и, наконец, карты из Эпохи III). Каждая карта Эпохи представляет собой определённое Здание.

Все 3 Эпохи разыгрываются аналогичным образом: в ходе каждой Эпохи игрокам предоставляется возможность сыграть примерно по 10 карт, которые позволяют получить монеты, усилить армию игрока, совершить научные открытия или развить город.

В игре «7 Чудес: Дуэль» есть 3 способа одержать победу: по военному превосходству, по научному превосходству и по очкам (гражданская победа).

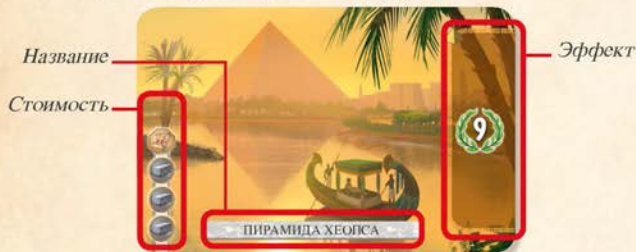
Победа в военной или в научной области может наступить в любой момент партии. В этом случае игра немедленно завершается. Если до конца третьей Эпохи никто не смог выиграть досрочно, то после её завершения игроки подсчитывают свои победные очки. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем.



# ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

## Карты Чудес света

Каждая большая карта представляет собой одно из Чудес света античной культуры. На карте указано название Чуда, стоимость его постройки и производимый им эффект.



## Военные жетоны

На военных жетонах указано, какую выгоду получит город в случае военного преимущества над соперником.



## Жетоны Развития

Жетоны Развития показывают, какие эффекты могут получить игроки, собрав пары одинаковых научных символов.



## Маркер Конфликта

Маркер Конфликта обозначает на игровом поле военное преимущество одного города над другим.



## Игровое поле

На игровом поле изображено военное противостояние двух городов. Оно разбито на 9 зон и 19 делений. Последнее деление на каждом конце поля обозначает столицу игрока. Также на поле располагаются Военные жетоны и доступные в данной партии жетоны Развития.



## Монеты

За монеты можно строить некоторые Здания и покупать ресурсы. Накопленные монеты игрока (казна города) также приносят ему победные очки в конце игры.





## Карты Эпох и Гильдий

Все карты Эпох и Гильдий в игре «7 Чудес: Дуэль» представляют собой определённые Здания. На каждой карте указано название Здания, стоимость его постройки и производимый эффект.



Существует 7 различных типов Зданий, которые можно легко отличить друг от друга по цвету полосы у верхнего края карты.

- Сырьё (коричневые карты), эти Здания производят ресурсы:
- Товары (серые карты), эти Здания производят ресурсы:
- Гражданские здания (синие карты) принесут победные очки:
- Научные здания (зелёные карты), эти Здания принесут победные очки, а также предоставляют один из научных символов:
- Торговые здания (жёлтые карты), эти Здания принесут монеты, производят ресурсы, изменяют правила торговли и иногда принесут победные очки.
- Военные здания (красные карты), эти Здания увеличивают вашу военную мощь:
- Гильдии (фиолетовые карты), эти Здания позволяют получать победные очки в зависимости от определённых условий.

*Примечание: В колоде карт Эпохи III отсутствуют карты Сырья (коричневые) и Товаров (серые), но зато она содержит карты Гильдий (фиолетовые).*

## Стоимость строительства

В области под цветной полосой на картах Эпох указана стоимость строительства. Если эта область пуста, то Здание не требует ресурсов для постройки и возводится бесплатно.

*Пример: Лесоповал строится бесплатно, Каменный карьер строится за 1 монету, для постройки Бань требуется 1 Камень, а для Арены — 1 Глина, 1 Камень и 1 Древесина.*



Начиная с Эпохи II на некоторых Зданиях встречается как стоимость в ресурсах, так и условие бесплатного строительства: если игрок до этого уже построил Здание, символ которого указан в области стоимости постройки, то строительство будет бесплатным.

*Пример: Для постройки Коневодства требуется 1 Глина и 1 Древесина ИЛИ наличие у игрока Конюшни.*



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле между двумя игроками с одной стороны игровой зоны.
2. Поставьте маркер Конфликта на нейтральное деление посередине поля.
3. Положите 4 Военных жетона лицевой стороной вверх в соответствующие им области.
4. Перемешайте жетоны Развития и выберите случайным образом 5 из них. Положите их лицевой стороной вверх в специальные области игрового поля, а остальные верните в коробку с игрой.
5. Каждый игрок получает из банка монеты общим значением 7.





## Фаза выбора Чудес света

- Выберите первого игрока
- Перемешайте 12 карт Чудес света
- Выберите случайным образом 4 Чуда света и положите их лицевой стороной вверх между двумя игроками
- Первый игрок выбирает 1 Чудо света
- Второй игрок выбирает 2 Чуда света
- Первый игрок берёт оставшееся Чудо света
- Положите ещё 4 Чуда света и повторите процесс выбора, но на этот раз первым выбирает второй игрок.

После завершения этого шага у каждого игрока окажется по 4 Чуда света на всю игру – они выкладываются игроком в колонку слева от его игровой зоны.

Если это ваша первая игра, то пропустите Фазу выбора Чудес света и возьмите вместо этого следующие Чудеса:

Игрок 1:

- Пирамида Хеопса
- Александрийский маяк
- Храм Артемиды в Эфесе
- Статуя Зевса в Олимпии

Игрок 2:

- Большой цирк
- Пирей
- Аппиева дорога
- Колосс Родосский

## Одна колода на Эпоху

Верните в коробку с игрой, не подсматривая, по 3 карты из каждой колоды Эпох.

Затем не глядя вытяните 3 карты Гильдий и добавьте их в колоду Эпохи III. Оставшиеся карты Гильдий уберите в коробку с игрой.



# ПРАВИЛА СТРОИТЕЛЬСТВА

В процессе игры вам предстоит строить Здания и Чудеса света. У большинства Зданий указана стоимость постройки в ресурсах, но есть и такие, которые строятся бесплатно или строятся за монеты. Наконец, бывают Здания, у которых вместе со стоимостью в ресурсах указывается также условие бесплатного строительства. Для постройки всех Чудес света требуются ресурсы.

## Бесплатное строительство

На некоторых картах стоимость не указана – они могут быть разыграны бесплатно.

*Пример: Лесоповал строится бесплатно.*



## Стоимость в ресурсах

На некоторых картах указаны требуемые для постройки ресурсы. Для того, чтобы построить одно из таких Зданий, игрок должен производить соответствующие ресурсы в своём городе И/ИЛИ купить их в банке по правилам торговли.

## Производство

Ресурсы производятся в городе при помощи коричневых, серых и некоторых жёлтых карт, а также некоторых Чудес света.

*Пример: Город Антуана производит 1 Камень, 3 Глины и 1 Папирус.*



Если в вашем городе производятся все ресурсы, указанные на карте Здания, то вы можете его построить.

*Пример: Антуан может построить Бани за 1 Камень или Гарнизон за 1 Глину, поскольку в его городе производятся необходимые ресурсы. Однако Аптеку без помощи торговли он построить не может, так как у него нет Стекла.*



**Важное замечание: во время строительства ресурсы никогда не расходуются. Они могут быть использованы каждый ход в течение всей партии. Производство в городе никогда не уменьшается (за некоторым исключением).**

## Торговля

Часто бывает, что вы хотите построить Здание, но вам не хватает одного или нескольких ресурсов. В этом случае вы всегда можете приобрести недостающие ресурсы в банке. Стоимость каждого недостающего ресурса меняется в ходе игры. Она рассчитывается следующим образом:

**СТОИМОСТЬ = 2 + количество символов этого же ресурса, производимое коричневыми и серыми картами в городе соперника.**

*Пояснения*

- Обратите внимание на то, что стоимость покупки ресурса рассчитывается по символам этого ресурса в городе соперника, а деньги уплачиваются в банк.
- Нет ограничений по количеству ресурсов, которое вы можете приобрести в свой ход.
- Ресурсы, производимые жёлтыми картами и Чудесами света, не влияют на стоимость покупки.
- Некоторые торговые Здания (жёлтые карты) изменяют правила торговли, устанавливая цену на некоторые ресурсы в 1 монету.



Пример: Бруно производит 2 Камня с помощью своей карты Добыча Камня.

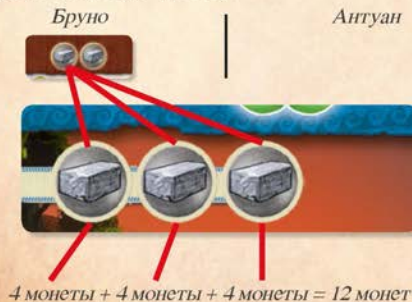
- Если Антуан хочет приобрести 1 или несколько Камней, то он должен заплатить по 4 монеты за каждый.
- Если Бруно понадобится третий Камень, то ему нужно будет заплатить 2 монеты, поскольку коричневые карты Антуана не производят этот ресурс.



Бруно хочет построить Укрепления, для которых требуются следующие ресурсы: 2 Камня, 1 Глина и 1 Папирус. Его город производит 2 Камня. Таким образом, ему осталось купить недостающие Глину и Папирус. Так как город его соперника (Антуана) производит 1 Глину, но не производит Папирус, то Бруно должен будет заплатить в банк 5 монет: 3 за Глину (2+1) и 2 за Папирус (2+0).



Антуан хочет построить Акведук, который стоит 3 Камня. Поскольку его город Камней не производит, ему придётся заплатить в банк 12 монет. Такая цена обусловлена тем, что Бруно производит 2 Камня с помощью своих коричневых карт, что увеличивает для Антуана стоимость покупки каждого из трёх Камней до 4 (2+2).



## Стоимость в монетах

Стоимость некоторых карт указана в монетах, которые должны быть при постройке выплачены в банк.

Пример: На строительство Скриптория нужно потратить 2 монеты, а на постройку Каменного карьера – 1 монету.



## Стоимость в монетах и ресурсах


На некоторых картах стоимость указана и в монетах, и в ресурсах. Чтобы построить такие Здания, вам нужно заплатить в банк стоимость в монетах, а также либо владеть производством требуемых ресурсов, либо получить их с помощью торговли.

Пример: Бруно хочет построить Караван-сарай, для которого требуется 2 монеты, 1 Стекло и 1 Папирус. Всего ему нужно заплатить в банк 7 монет: 2 монеты входят в стоимость строительства, 3 монеты за Стекло (так как в городе Антуана производится 1 Стекло) и 2 монеты за Папирус (у Антуана нет такого производства).



## Условие бесплатного строительства (цепочки Зданий)

Некоторые Здания обозначены белым символом строительства по цепочке. Также у некоторых Зданий из Эпох II и III под стоимостью в ресурсах может находиться условие бесплатного строительства – белый символ, указывающий на Здание из предыдущей Эпохи. Если в вашем городе есть Здание, обозначенное этим символом, то вы можете без каких-либо затрат построить Здание с соответствующим условием бесплатного строительства.

Пример: у Антуана уже построены Бани. Во время второй Эпохи он может бесплатно построить Акведук, поскольку на Банях присутствует символ .

В городе Бруно построен Частокол. В третьей Эпохе он сможет бесплатно построить Укрепления.





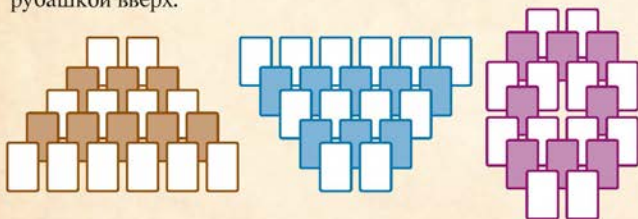
# ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра начинается с Эпохи I, затем переходит к Эпохе II и заканчивается после Эпохи III. В случае победы по превосходству (военному или научному) игра сразу же завершается.

## Описание Эпохи

### Подготовка раскладки

В начале каждой Эпохи перемешайте соответствующую колоду и разложите 20 карт в соответствии со схемой текущей Эпохи (см. стр. 26). Обратите внимание на то, что некоторые карты должны выкладываться лицевой стороной вверх, а другие – рубашкой вверх.



### Ход игры

Игроки ходят по очереди.

Первый игрок начинает Эпоху I.

В свой ход вы должны выбрать одну из «доступных» карт и разыграть её. Карта считается доступной, если её углы не перекрыты другими картами.

*Пример: карты Бани, Каменный карьер, Лесоповал и Скрипторий являются доступными. Остальные карты нельзя разыграть в данный момент.*



Вы можете разыграть выбранную карту одним из трёх способов:

1. Построить Здание
2. Сбросить карту и получить монеты
3. Построить Чудо света

После того, как вы сыграете свою карту, вы должны открыть любые карты, которые были скрыты за ней: теперь они становятся доступными.

*Примечание:*

- *Некоторые Чудеса света позволяют сделать ещё один ход. В таком случае вы начинаете новый ход сразу после того, как откроете новые доступные карты.*
- *Если игрок получает право дополнительного хода в самом конце Эпохи, когда карты в раскладке уже закончились, то оно пропадает без возможности применения.*

## 1. Построить Здание

Чтобы построить Здание, вам нужно заплатить стоимость его строительства и положить его перед собой. Теперь это Здание является частью вашего города. Во время игры сортируйте ваши Здания по цвету, чтобы легче ориентироваться в вашем городе.



## 2. Сбросить карту и получить монеты

Вы сбрасываете эту карту и берёте из банка 2 монеты + по 1 монете за каждую жёлтую карту в вашем городе. Монеты добавляются в вашу городскую казну.

Сброшенные карты кладутся рубашкой вверх рядом с игровым полем. Игроки могут в любой момент просматривать стопку сброса.

*Пример: Бруно сбрасывает карту Акведука. Он получает 4 монеты, поскольку у него в городе есть Таверна и Склад глины.*





# КОНЕЦ ЭПОХИ

## 3. Построить Чудо света

Вы платите стоимость постройки Чуда света (а не выбранной карты Эпохи) и подкладываете взятую карту Эпохи рубашкой вверх под Чудо света, которое вы строите. Использованная карта должна остаться частично видимой из-под карты Чуда света, показывая таким образом, что Чудо построено. Никакого другого эффекта сыгранная карта не имеет.

*Пример: Антуан берёт одну из доступных карт по своему выбору и использует её, чтобы построить Колосс Родосский, для которого требуется 3 Глины и 1 Стекло. Он оплачивает постройку Колосса (а не карты) и подкладывает взятую карту рубашкой вверх под правую сторону карты Колосса, после чего перемещает маркер Конфликта на 2 деления.*



### Не более 7 Чудес!

Только 7 Чудес света может быть построено за всю игру. Как только один из игроков строит седьмое Чудо света в игре, оставшаяся карта Чуда (не построенного) сразу же убирается в коробку с игрой.

*Пример: Антуан только что построил Колосс Родосский. Таким образом, в игре уже построено 7 Чудес света (3 Антуаном и 4 Бруно). Антуан возвращает карту Пирамида Хеопс в коробку с игрой.*



Эпоха заканчивается, когда сыграны все 20 карт из раскладки. Подготовьте раскладку по схеме следующей Эпохи.

Игрок с наименьшей военной мощью выбирает, кто будет ходить первым в следующей Эпохе.

Военная мощь считается меньшей у того игрока, на чьей стороне поля находится маркер Конфликта.

Если маркер находится посередине поля, то первым в следующей Эпохе будет ходить игрок, который последним разыгрывал карту в предыдущей Эпохе.





## ВОЕННАЯ МОЩЬ

Каждый Щит, изображённый на военных Зданиях (красные карты) или на Чудесах света, позволяет их владельцу немедленно передвинуть маркер Конфликта на одно деление по направлению к столице противника. Таким образом, маркер Конфликта может в течение игры перемещаться между двумя городами как в одну, так и в другую сторону.

Когда маркер Конфликта попадает в зону, обозначенную пунктирными линиями, действующий игрок применяет эффект лежащего в этой зоне жетона, после чего убирает его в коробку с игрой.

*Пример: Антуан строит Стрельбище – военное Здание с 2 Щитами. Он немедленно передвигает маркер Конфликта на 2 деления в сторону столицы соперника. Поскольку маркер вошёл в новую зону, разыгрывается Военный жетон, и Бруно сбрасывает 2 монеты. После этого жетон убирается в коробку с игрой.*

### Военное превосходство

Если маркер Конфликта перемещается на деление со столицей вашего соперника, то вы немедленно побеждаете по военному превосходству.

## НАУКА И РАЗВИТИЕ

В игре встречаются 7 различных научных символов.



Каждый раз, когда вы собираете пару одинаковых научных символов, вы сразу же получаете один из лежащих на игровом поле жетонов Развития по вашему выбору. Храните этот жетон в своём городе до конца игры.

*Пояснение: научные символы встречаются на научных Зданиях (зелёные карты) и на жетонах Развития.*

### Научное превосходство

Если вы соберёте 6 различных научных символов, то вы немедленно побеждаете в игре.





# КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается немедленно в случае военного превосходства, научного превосходства или по завершении Эпохи III.

## Гражданская победа

Если никто из игроков не одержал досрочную победу по превосходству, то побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков к концу Эпохи III.

Чтобы подсчитать ваши очки, сложите:

- Ваши победные очки за военную мощь (0, 2, 5 или 10 в зависимости от положения маркера Конфликта).
- Победные очки за ваши Здания (синие, зелёные, жёлтые и фиолетовые карты).
- Победные очки за ваши Чудеса света.
- Победные очки за жетоны Развития.
- Победные очки за вашу городскую казну: каждые 3 монеты приносят 1 очко.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков за гражданские Здания (синие карты). Если и в этом случае ничья, то оба игрока разделяют победу.

*Примечание: в коробке с игрой вы можете найти блокнот для удобного подсчёта очков, а также для записи наиболее запоминающихся игр!*

# НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Авторы: Антуан Боза и Бруно Катала

Иллюстрации: Мигель Куамбра

Разработка: "Бельгийцы в сомбреро"

(Седрик Комон и Тома Провоост)

Вычитка правил: Анн Пишо

Директор производства: Гийом Пилон

Арт директор: Алекси Ванмеербек

Верстка: Седрик Шевалье, Эрик Азагюри, Жюстин Лоттэн.

Автора хотят благодарят всех участников тестирования игры «7 Чудес: Дуэль», благодаря которым игра стала лучше. Особая благодарность Жюльену из Оранж и всем игрокам, заглянувшим в «Ла Кафетьер».

Компания «Репо Продюксьон» благодарит Роя, Жана-Лу, Кристофа, Джеффа, Димитрия Перье, Анн-Кат, Свена, Эфле и Эфле Бойз, Брижит, Тиби, Папи и Мами Трики, Детс и Мартин, Жан-Ив «Фабьола», Элен и Танги, Киборга.

«7 Чудес: Дуэль» - игра Repos Production, издана Sombremos Production

www.rprod.com • +32 471954132

Rue des Comédiens, 22  
1000 Brussels - Belgium

© Sombremos production 2015.

Все права защищены.  
Только для личного использования.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!





# ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ

## Военные жетоны



**Мародёрство** – потеря 2 или 5 монет.

Ваш соперник теряет 2 или 5 монет в зависимости от изображения на жетоне. Они возвращаются в банк, а жетон убирается в коробку с игрой. Если у вашего противника недостаточно монет, то он теряет все оставшиеся.

## Жетоны Развития



### Земледелие

Немедленно возьмите из банка 6 монет. Жетон также приносит 4 победных очка.



### Архитектура

Все Чудеса света, которые вы будете строить в дальнейшем, будут стоить на 2 ресурса дешевле. При этом вы можете каждый раз выбирать, какие из ресурсов не платить.



### Экономика

Вы получаете деньги, которые ваш соперник тратит на покупку ресурсов.

**Обратите внимание на то, что монеты, которые являются частью стоимости строительства Здания, не входят в сумму, за которую покупаются ресурсы, поэтому вы их не получаете.**

*Пояснение: у вашего соперника могут быть Здания, предоставляющие скидку на покупку ресурсов, такие как Запас камней, Запас древесины, Запас глины и Таможня. В этом случае с жетоном «Экономика» вы получите сумму, за которую ваш соперник фактически покупает ресурсы с учётом скидки.*



### Закон

Этот жетон считается научным символом.



### Каменная кладка

Все гражданские Здания (синие карты), которые вы будете строить в дальнейшем, будут стоить на 2 ресурса дешевле. При этом вы можете каждый раз выбирать, какие из ресурсов не платить.



### Математика

В конце игры вы получаете по 3 победных очка за каждый жетон Развития в вашем городе (включая этот).



### Философия

Этот жетон приносит 7 победных очков.



### Стратегия

Все ваши военные Здания (красные карты), построенные после получения жетона «Стратегия», получают 1 дополнительный жетон Щита.

*Пример: военное Здание с 2 Щитами позволит, таким образом, переместить маркер Конфликта на 3 деления в сторону столицы соперника.*

*Пояснения:*

- Этот жетон Развития не влияет на Чудеса света с символами Щита.
- Этот жетон Развития не влияет на военные Здания, построенные до момента получения игроком данного жетона.



### Теология

Все Чудеса света, которые вы будете строить в дальнейшем, получают эффект Дополнительного хода («Немедленно сыграйте ещё один ход»).

**Обратите внимание на то, что этот жетон не действует на Чудеса света, у которых уже есть эффект Дополнительного хода, то есть каждое Чудо света может предоставить максимум один дополнительный ход.**



### Урбанизм

Немедленно возьмите из банка 6 монет.

Каждый раз, когда вы строите Здание посредством цепочки (по условию бесплатного строительства), получите 4 монеты.



## Карты Эпох

Такая карта производит изображённый на ней сырьевой ресурс.  
Глина Древесина Камень



Такая карта производит 2 единицы изображённого на ней сырьевого ресурса.

2 Глины 2 Древесины 2 Камня



Такая карта производит изображённый на ней товар.

Стекло Папирус



Такая карта приносит указанное на ней количество победных очков.



Такая карта предоставляет указанное на ней количество символов Щитов.



Такая карта предоставляет указанный на ней научный символ.



Такая карта меняет правила торговли для указанного ресурса. Начиная со следующего хода, вы можете покупать каждую единицу этого ресурса за 1 монету (выплачивается банку).



Такая карта меняет правила торговли для 2 указанных ресурсов. Начиная со следующего хода, вы можете покупать каждую единицу этих ресурсов за 1 монету (выплачивается банку).



Такая карта предоставляет указанный на них символ. В последующих Эпохах вы сможете, используя этот символ, бесплатно построить Здание с этим символом в стоимости строительства.



Такая карта каждый ход производит 1 единицу одного из трёх представленных сырьевых ресурсов.



*Пояснение: такое производство не оказывает влияния на стоимость покупки ресурсов.*

Такая карта каждый ход производит 1 единицу одного из двух представленных товаров.



*Пояснение: такое производство не оказывает влияния на стоимость покупки ресурсов.*

Такая карта сразу же приносит указанное на ней количество монет.



Такая карта сразу же приносит по 2 монеты за каждое Чудо света, уже построенное в вашем городе на момент розыгрыша этой карты.



Такая карта сразу же приносит по 3 монеты за каждую серую карту, уже построенную в вашем городе на момент розыгрыша этой карты.



Такая карта сразу же приносит по 2 монеты за каждую коричневую карту, уже построенную в вашем городе на момент розыгрыша этой карты.



Такая карта сразу же приносит по 1 монете за каждую жёлтую карту (включая её саму), построенную в вашем городе на момент розыгрыша этой карты.



Такая карта сразу же приносит по 1 монете за каждую красную карту, уже построенную в вашем городе на момент розыгрыша этой карты.



*Пояснение для всех карт, которые приносят деньги: монеты берутся из банка только один раз, а именно в момент постройки этого Здания.*



# Карты Гильдий



## Гильдия строителей

В конце игры эта карта приносит по 2 победных очка за каждое Чудо света, построенное в городе с наибольшим количеством Чудес.



## Гильдия ростовщиков

В конце игры эта карта приносит по 1 победному очку за каждые 3 монеты в самом богатом городе.



## Гильдия учёных

Сразу после постройки эта карта приносит по 1 монете за каждую зелёную карту в городе с наибольшим количеством зелёных карт. В конце игры эта карта приносит по 1 победному очку за каждую зелёную карту в городе с наибольшим количеством зелёных карт.



## Гильдия судовладельцев

Сразу после постройки эта карта приносит по 1 монете за каждую коричневую и каждую серую карту в городе с наибольшим количеством коричневых и серых карт. В конце игры эта карта приносит по 1 победному очку за каждую коричневую и каждую серую карту в городе с наибольшим количеством коричневых и серых карт.

*Пояснение: игрок должен выбрать один город для подсчёта карт обоих цветов вместе.*



## Гильдия торговцев

Сразу после постройки эта карта приносит по 1 монете за каждую жёлтую карту в городе с наибольшим количеством жёлтых карт. В конце игры эта карта приносит по 1 победному очку за каждую жёлтую карту в городе с наибольшим количеством жёлтых карт.



## Гильдия судей

Сразу после постройки эта карта приносит по 1 монете за каждую синюю карту в городе с наибольшим количеством синих карт. В конце игры эта карта приносит по 1 победному очку за каждую синюю карту в городе с наибольшим количеством синих карт.

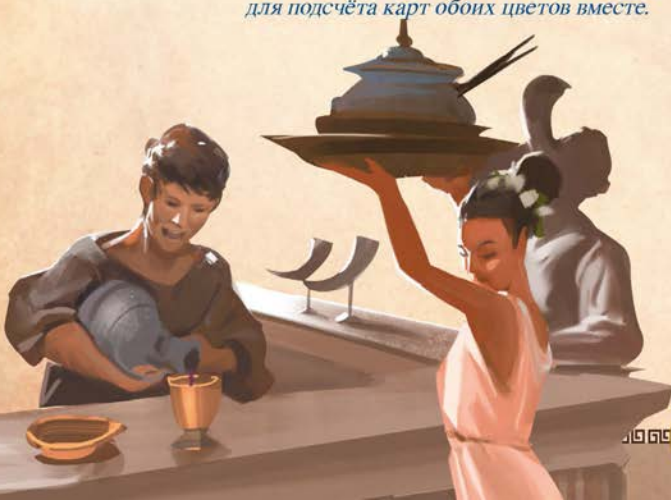


## Гильдия тактиков

Сразу после постройки эта карта приносит по 1 монете за каждую красную карту в городе с наибольшим количеством красных карт. В конце игры эта карта приносит по 1 победному очку за каждую красную карту в городе с наибольшим количеством красных карт.

### Пояснения:

- Для все карт гильдий, которые приносят деньги: монеты берутся из банка только один раз, а именно в момент постройки этого Здания.
- В конце игры город, выбранный для подсчёта победных очков, может отличаться от города, ранее выбранного для подсчёта монет.





# Чудеса света



## Аппиева дорога

Возьмите из банка 3 монеты.  
Ваш соперник теряет 3 монеты (деньги возвращаются в банк).  
Немедленно сыграйте ещё один ход.  
Это Чудо света приносит 3 победных очка.



## Большой цирк

Выберите одну из построенных соперником серых карт (товары) и поместите её в стопку сброса.  
Это Чудо света предоставляет 1 символ Щита.  
Это Чудо света приносит 3 победных очка.



## Колосс Родосский

Это Чудо света предоставляет 2 символа Щита.  
Это Чудо света приносит 3 победных очка.



## Александрийская библиотека

Возьмите случайным образом 3 жетона Развития из тех, что были отложены в коробку в начале партии.  
Выберите и разыграйте один из них, а оставшиеся два верните в коробку с игрой.  
Это Чудо света приносит 4 победных очка.



## Александрийский маяк

Это Чудо света каждый ход производит единицу одного из указанных ресурсов (Камень, Глина или Древесина).  
• *Примечание: такое производство не оказывает влияния на стоимость покупки ресурсов.*  
Это Чудо света приносит 4 победных очка.



## Висячие сады Семирамиды

Возьмите из банка 6 монет.  
Немедленно сыграйте ещё один ход.  
Это Чудо света приносит 3 победных очка.



## Мавзолей в Галикарнасе

Возьмите все карты из стопки сброса и немедленно постройте бесплатно одну из них.  
*Примечание: карты, сброшенные во время подготовки к игре, не являются частью сброса.*  
Это Чудо света приносит 2 победных очка.



## Пирей

Это Чудо света каждый ход производит единицу одного из указанных ресурсов (Стекло или Папирус).  
*Примечание: такое производство не оказывает влияния на стоимость покупки ресурсов.*  
Немедленно сыграйте ещё один ход.  
Это Чудо света приносит 2 победных очка.



## Пирамида Хеопса

Это Чудо света приносит 9 победных очков.



## Большой сфинкс

Немедленно сыграйте ещё один ход.  
Это Чудо света приносит 6 победных очков.



## Статуя Зевса в Олимпии

Выберите одну из построенных соперником коричневых карт (сырьё) и поместите её в стопку сброса.  
Это Чудо света предоставляет 1 символ Щита.  
Это Чудо света приносит 3 победных очка.



## Храм Артемиды в Эфесе

Возьмите из банка 12 монет.  
Немедленно сыграйте ещё один ход.



# СПИСОК КАРТ (без цепочек; карты с цепочками бесплатного строительства см. на стр. 19)

## Эпоха I

ЛЕСОПОВАЛ	
ЛЕСОЗАГОТОВКИ	
1	
ГЛИНЯНЫЙ КАРЬЕР	
КАРЬЕР	
1	
КАМЕНОЛОМНЯ	
КАМЕННЫЙ КАРЬЕР	
1	
СТЕКЛЯННАЯ МАСТЕРСКАЯ	
1	
ПАПИРУСНАЯ МАСТЕРСКАЯ	
1	
СТОРОЖЕВАЯ ВЬШКА	
МАСТЕРСКАЯ	
1	
АПТЕКА	
1	
СКЛАД КАМНЕЙ	
3	
СКЛАД ГЛИНЫ	
3	
СКЛАД ДРЕВЕСИНЫ	
3	

## Эпоха II

ЛЕСОПИЛКА	
2	
КИРПИЧНОЕ ПРОИЗВОДСТВО	
2	
ДОБЫЧА КАМНЯ	
2	
МАСТЕРСКАЯ СТЕКЛОДУВА	
СУШИЛЬНАЯ КОМНАТА	
СТЕНЫ	
3	
ФОРУМ	
3	
КАРАВАН-САРАЙ	
2	
ТАМОЖНЯ	
4	
СУД	
5	

## Эпоха III

АРСЕНАЛ	
8	
ШТАБ	
8	
АКАДЕМИЯ	
3	
СТУДИЯ	
3	
ТОРГОВАЯ ПАЛАТА	
3	
ПОРТ	
2	
ОРУЖЕЙНАЯ	
1	
3	
ДВОРЕЦ	
7	
РАТУША	
7	
ОБЕЛИСК	
5	

## Гильдии

ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ	
1	
ГИЛЬДИЯ СУДОВЛАДЕЛЬЦЕВ	
1	
ГИЛЬДИЯ СТРОИТЕЛЕЙ	
2	
ГИЛЬДИЯ СУДЕЙ	
1	
ГИЛЬДИЯ УЧЁНЫХ	
1	
ГИЛЬДИЯ РОСТОВЩИКОВ	
3	
ГИЛЬДИЯ СТРАТЕГОВ	
1	



# Эпоха I

# Эпоха II

# Эпоха III



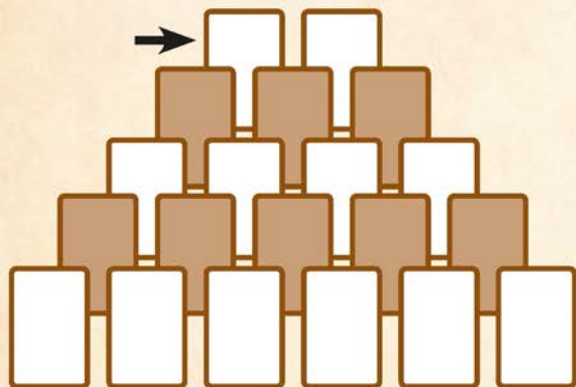


# СХЕМЫ РАСКЛАДОК КАРТ КАЖДОЙ ЭПОХИ

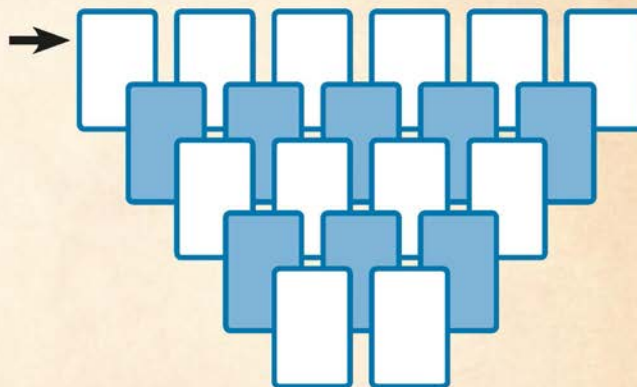
В начале каждой Эпохи перемешайте соответствующую колоду и выложите 20 карт в соответствии со схемой раскладки для текущей Эпохи.

*Обратите внимание на то, что некоторые карты выкладываются лицевой стороной вверх, а другие – рубашкой вверх. Начинать раскладку проще всего с карты, на которую указывает стрелка. →*

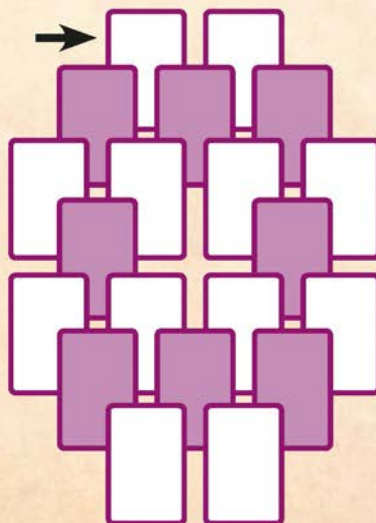
## Эпоха I



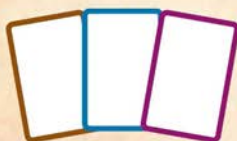
## Эпоха II



## Эпоха III



Лицевой стороной вверх



Рубашкой вверх

