

Правила игры «7 Wonders» (Чудеса света)

Перевод Юрия Тапилина

<http://www.boardgamer.ru>

редакция от 16.02.2011

Встаньте во главе одного из семи великих городов древности. Воспользуйтесь природными ресурсами ваших земель, примите участие в непрерывном прогрессе, развивайте торговлю и продемонстрируйте свою военную мощь.

СОСТАВ ИГРЫ:

- 7 полей чудес света;
- 7 карт чудес света;
- 49 карт I эпохи;
- 49 карт II эпохи;
- 50 карт III эпохи;
- 42 жетона конфликтов;
- 20 монет достоинством «3»;
- 30 монет достоинством «1»;
- блокнот для подсчёта очков;
- книга правил;
- 2 карты «2-й игрок».

КОРОТКО ОБ ИГРЕ:

Игра «Чудеса света» охватывает три эпохи, в каждой из которых используется отдельная колода карт (сначала – колода I эпохи, затем – колода II эпохи и, наконец, колода III эпохи).

Все три эпохи отыгрываются одинаково: за одну эпоху у каждого игрока есть возможность сыграть 6 карт, с помощью которых можно развивать свой город и создавать чудо света.

В конце каждой эпохи каждый игрок сравнивает свою военную мощь с мощью двух соседних городов, принадлежащих игрокам, сидящим слева и справа от него.

В конце третьей эпохи игроки подсчитывают заработанные победные очки. Тот, у кого их окажется больше всего, объявляется победителем.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Поля чудес света

На поле изображено чудо света, которое может построить игрок, а также указано какие ресурсы на нём производятся в начале партии (см. в левом верхнем углу).

У каждого поля есть две разных стороны, что позволяет разнообразить игру.

Все чудеса света в игре состоят из двух, трёх или четырёх частей (см. на поле). Для каждой части отдельно указана её цена, а также бонусы, которые получает игрок, построив эту часть.

Монеты

Монеты появляются в игре в результате после установления торговых отношений с двумя соседними городами (слева и справа от игрока). Количество монет, которые может скопить игрок, не ограничено. В конце игры за накопленные монеты начисляются победные очки.

Жетоны конфликтов

Эти жетоны вводятся в игру в результате военных столкновений между соседними городами и означают победы или поражения в таких конфликтах.

В игре есть 4 вида жетонов конфликтов:

- жетоны поражения «-1» (используются в конце каждой эпохи);
- жетоны победы «+1» (используются в конце I эпохи);
- жетоны победы «+3» (используются в конце II эпохи);
- жетоны победы «+5» (используются в конце III эпохи).

Карты

Карты в «Чудесах света» - это строения, которые создаются в городе игрока.

В игре есть 7 разных видов строений; их можно легко опознать по цветной рамке на карте:

- строительные материалы (коричневые карты): производят ресурсы;
- промышленные товары (серые карты): производят товары;
- общественные учреждения (синие карты): приносят победные очки;
- научные учреждения (зелёные карты): приносят победные очки, количество которых зависит от прогресса в одной из трёх научных областей;
- коммерческие постройки (жёлтые карты): приносят монеты, производят ресурсы, изменяют правила торговли, и иногда приносят победные очки;
- военные постройки (красные карты): увеличивают военную мощь, которая учитывается при разрешении конфликтов;
- гильдии (фиолетовые карты): приносят игрокам победные очки при выполнении определённых условий.

Примечание: в колоде III эпохи нет карт товаров и материалов (серых и коричневых карт), вместо них там присутствуют карты гильдий (фиолетовые карты).

Стоимость карт

В левом верхнем углу карты обозначена её цена. Если в там ничего не указано, значит данное строение можно построить бесплатно, не затрачивая никаких ресурсов.

Пример: рынок строится бесплатно, шахта стоит 1 монету, бани стоят 1 камень, а чтобы построить арену нужны 2 камня и 1 руда.

Во II эпохе некоторые здания можно построить либо уплатив указанные на карте здания ресурсы, либо бесплатно, при условии, что в I эпохе игрок уже построил здание, обозначенное на карте.

Пример: построить конюшни можно либо оплатив 1 кирпич, 1 дерево и 1 руду, либо бесплатно, если в городе уже есть аптека.

В правом нижнем углу каждой карты указаны строения, которые в следующей эпохе можно будет возвести бесплатно, если построить указанное на карте здание.

Пример: построенный в I эпохе скрипторий позволяет бесплатно возвести во II эпохе библиотеку и суд.

В центре нижней части карты указано число – это минимальное количество игроков, при котором используется эта карта.

Пример: если за столом собрались 4 игрока, используются карты с пометками «3+» и «4+».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Одна колода на эпоху

Выберите из каждой колоды карты, не используемые для текущего числа игроков, и верните их в коробку с игрой.

Пример: при игре шестером используются карты с пометками «3+», «4+», «5+» и «6+». Карты с пометкой «7+» не используются и возвращаются в коробку с игрой.

Кроме того, выберите из колоды III эпохи 10 карт гильдий (фиолетовые карты). В зависимости от числа игроков выберите наугад необходимое количество гильдий и замешайте их в колоду III эпохи. Остальные карты гильдий верните в коробку с игрой (их никто не должен видеть).

- 3 игрока: 5 гильдий
- 4 игрока: 6 гильдий
- 5 игроков: 7 гильдий
- 6 игроков: 8 гильдий
- 7 игроков: 9 гильдий

Примечание:

- если вы правильно отобрали необходимое количество карт, в начале каждой эпохи каждому игроку должно достаться одинаковое количество карт (по 7 штук);
- легко запомнить: количество гильдий в колоде определяется по формуле «количество игроков + 2».

Чудеса света

Перемешайте 7 карт чудес света лицом вниз и раздайте по одной каждому игроку. Затем каждый игрок получает поле соответствующего чуда света, которое кладёт перед собой стороной, соответствующей ориентации розданной ему карты чуда.

Примечание:

- в первых партиях рекомендуется использовать более простую сторону - сторону А;
- если все игроки на это согласятся, чудеса можно не раздавать наугад, а выбрать в открытую.

Монеты

Каждый игрок получает 3 монеты достоинством «1», которые помещаются на его поле чуда. Это – казна города игрока.

Из оставшихся монет формируется игровой банк (где игроки в любой момент могут разменивать монеты достоинством «3» на монеты достоинством «1»).

Жетоны конфликтов

Все жетоны конфликтов помещаются рядом с игровым банком.

СТРОИТЕЛЬСТВО

В процессе игры в течение трёх эпох игрокам предстоит строить различные здания (карты) и чудо света (поле).

- Большинство строений имеют цену – определённое количество ресурсов. Некоторые можно построить бесплатно, а за некоторые нужно заплатить монетами. Некоторые здания можно построить, либо за ресурсы, либо бесплатно, если у вас уже построено определённое здание.

- Все чудеса света имеют цену – определённое количество ресурсов.

Стоимость в монетах

Стоимость некоторых коричневых карт указана в монетах. Эти монеты нужно оплатить в банк в том ходу, когда вы строите здание.

Пример: за строительство склада дерева нужно заплатить 1 монету.

Бесплатные строения

У некоторых карт цена не указана. Их можно построить бесплатно.

Пример: восточный торговый пост можно построить бесплатно.

Стоимость в ресурсах

Стоимость некоторых карт указана в ресурсах.

Чтобы построить такие карты, игрок должен произвести соответствующие ресурсы и (или) приобрести их в одном из двух соседних городов.

Производство

Ресурсы в городе производятся с помощью поля чуда света, коричневых, серых и некоторых жёлтых карт.

Чтобы возвести постройку, игрок должен произвести в своём городе ресурсы, указанные на карте этой постройки.

Пример: в Гизе производятся 2 камня, 1 глина, 1 руда, 1 папирус и 1 ткань.

За эти ресурсы можно построить казармы (цена: 1 руда) или скрипторум (цена: 1 папирус), но нельзя построить водопровод (цена: 3 камня), поскольку в городе произведено всего 2 камня.

Внимание! При использовании ресурсы не исчезают из города. Город может производить ресурсы каждый ход. Количество производимых в городе ресурсов никогда не уменьшается, а построенные здания навсегда остаются в городе.

Торговля

Если игрок захочет построить здание, для оплаты которого не хватает ресурсов его города, недостающие ресурсы можно приобрести в соседних городах, т.е. городах, расположенных слева и справа от города игрока (и, разумеется, только если в этих городах такие ресурсы производятся).

В соседних городах можно приобрести ресурсы, которые:

- производятся на поле чуда света;
- производятся коричневыми картами (строительные материалы);
- производятся серыми картами (производственные товары).

Ресурсы, производимые чудесами света и коммерческими постройками (желтыми картами), покупать нельзя. Этими ресурсами может пользоваться только их владелец. Нельзя также покупать ресурсы, производящиеся в зданиях, построенных в текущем ходу.

За покупку каждого ресурса игрок оплачивает 2 монеты владельцу города, в котором приобретён ресурс.

Уточнения:

- игрок может и продать ресурсы своего города, и пользоваться ими сам в том же ходу;
- за один ход можно приобрести любое количество ресурсов;
- приобретённые ресурсы можно использовать только в том ходу, в котором они были приобретены;
- покупка ресурсов производится по желанию покупателя, отказать в продаже своих ресурсов нельзя;
- некоторые коммерческие постройки (жёлтые карты) снижают стоимость покупки ресурсов с 2 монет до 1.
- покупатель сам выбирает, в каком из двух соседних городов приобретать ресурсы;
- покупку ресурсов нельзя оплачивать монетами, полученными в текущем ходу; игрок может расплачиваться только теми монетами, которыми он располагал в начале хода; монеты, приобретённые в текущем ходу можно будет использовать только в следующем ходу.

Пример 1: Игрок хочет построить университет (цена: 2 дерева, 1 стекло, 1 папирус). В городе игрока производится 1 дерево и 1 стекло. В одном из соседних городов производится дерево, а в другом – папирус. Игрок платит по 2 монеты каждому из своих соседей и получает 1 дерево и 1 папирус, после чего строит университет.

Пример 2: Каждый из двух соседей приобретает у игрока по 2 камня, за что игрок получает 8 монет (по 2 за каждый камень). В этом же ходу он может построить библиотеку (цена: 2 камня, 1 текстиль), несмотря на то, что камень уже продан соседям.

Пример 3: Игрок хочет построить форум (цена: 2 глины). В городе игрока производится 1 глина, в соседнем городе также производится глина. В начале хода у игрока нет монет. Это означает, что он не может приобрести недостающую глину у соседа, даже если кто-то из соседей купит ресурсы в её городе, поскольку вырученные от продажи ресурсов монеты можно будет использовать только в следующем ходу. Поэтому форум построить не удастся, и игрок должен будет походить как-нибудь по-другому.

Бесплатное строительство (цепочки)

На некоторых картах II и III эпохи справа от цены строительства указано название здания предыдущей эпохи. Если у игрока в городе есть это здание, он может построить такую карту бесплатно (т.е. не оплачивая её стоимость ресурсами).

Пример 1: во II эпоху игрок может бесплатно построить библиотеку, если у него в городе есть скрипторум, построенный в I эпоху.

Пример 2: построенный в I эпоху театр, позволяет игроку бесплатно построить во II эпоху статую, а в III эпоху – сквер.

ХОД ИГРЫ

Игра начинается с I эпохи, продолжается во II эпоху и заканчивается III эпохой. Победные очки подсчитываются только после III эпохи.

ЭПОХА

В начале каждой эпохи всем игрокам раздаётся из колоды по 7 карт. Каждая эпоха состоит из 6 ходов. Каждый ход игроки могут сыграть по одной карте.

Ход в «Чудесах света» состоит из трёх фаз:

1. Выбор карты;
2. Действие;
3. Передача карт соседнему игроку.

1. Выбор карты

Каждый игрок просматривает карты в руке (не показывая их остальным игрокам), выбирает одну карту и кладёт её перед собой лицом вниз. Остальные карты откладываются в сторону слева от себя (см. «Конец эпохи»).

2. Действие

Как только все игроки выбрали по одной карте, все они одновременно выполняют действие. При помощи выбранной карты можно выполнить три вида действий:

- построить здание;
- построить часть чуда света;
- сбросить карту и получить 3 монеты.

Примечание: в первой партии рекомендуется разыгрывать действия не одновременно, а по очереди.

2а. Строительство здания

Это самое частое действие в игре (см. «Строительство»).

Внимание: строить одинаковые здания запрещено. В городе игрока не может быть двух карт с одинаковыми названиями / иллюстрациями.

Размещение карт

Коричневые и серые карты помещаются друг под друга, начиная с левого верхнего угла поля чуда света. Это позволяет легко понять, какие ресурсы производятся в городе.

Остальные карты выкладываются лицом вверх перед полем чуда света. Чтобы игра не занимала слишком много места, рекомендуется выкладывать карты одного цвета «лесенкой», оставляя видимыми только названия зданий.

2б. Строительство части чуда

Для строительства части чуда света игрок должен оплатить стоимость этой части, которая указана на поле чуда света.

При строительстве части чуда света выбранная игроком карта задвигается лицом вниз под поле чуда света на половину. Эта карта не считается зданием в городе и не приносит игрокам никакого эффекта. Она служит лишь визуальным напоминанием о том, что в городе построена часть чуда света.

Пример: игрок хочет построить вторую часть Александрийского маяка. Он выбирает одну карту, из имеющихся в руке. Для строительства второй части маяка нужны 2 руды, которые производятся в городе игрока. Этими ресурсами оплачивается строительство второй части чуда. Чтобы продемонстрировать всем, что вторая часть чуда построена, выбранная игроком карта задвигается лицом вниз под поле чуда света напротив области второй части чуда.

Уточнения:

- части чуда света можно строить только строго по очереди, слева направо;
- строить чудо – не обязательно, в игре можно победить, даже не построив ни одной части чуда света;
- карты, обозначающие построенные части чуда света, остаются закрытыми для других игроков. Хотите, чтобы какая-нибудь карта не досталась вашим соседям – выберите её и постройте часть чуда;
- большинство чудес состоят из трёх частей, но эти части никак не связаны с тремя игровыми эпохами; в любую эпоху можно построить сколько угодно частей чуда света;
- каждую часть чуда света можно построить только один раз.

2в. Сброс карты за 3 монеты

Игрок может сбросить выбранную карту и получить из банка 3 монеты.

Сброшенная карта помещаются в центр стола в отбой лицом вниз, так, чтобы остальные игроки не знали что это за карта. Иногда полезно сбрасывать карты, которые вы не можете построить сами, но не желаете отдавать соседям.

Примечание: если игрок не может построить ни выбранную карту, ни часть чуда света, он должен сбросить карту и получить за неё из банка 3 монеты.

3. Передача карт соседнему игроку

Каждый игрок берёт карты у своего соседа.

Внимание! Направление передачи карт меняется от эпохи к эпохе:

- в I эпохе карты передаются налево (по часовой стрелке);
- во II эпохе карты передаются направо(против часовой стрелки);
- в III эпохе карты передаются налево (по часовой стрелке).

Правило «шестого хода»

В начале шестого (т.е. последнего хода каждой эпохи) хода каждый игрок получает от соседа 2 карты. Из этих двух карт игроки выбирают одну (как и в предыдущих ходах), а вторую сбрасывают - кладут в отбой лицом вниз.

Выбранные игроками карты разыгрываются по обычным правилам, после чего эпоха заканчивается.

Примечание: игроки не получают 3 монеты за сброс второй (невывбранной) карты.

Пример. В начале I эпохи Софи получает на руки 7 карт. Одну из них она выбирает и разыгрывает в первом ходу. У неё остаётся 6 карт. Софи передаёт их соседу слева и получает 6 карт от соседа справа. Позже, в шестом ходу этой же эпохи, Софи получает 2 карты от соседа справа. Она выбирает и разыгрывает одну из них, а вторую кладёт в отбой.

Завершение эпохи

Каждая игровая эпоха длится шесть ходов.

После шестого хода в каждой эпохе разыгрываются военные конфликты.

Каждый игрок подсчитывает количество щитов на его военных постройках (красные карты) и сравнивает их с количеством щитов в соседних городах:

- если у игрока больше щитов, чем у соседа, игрок получает жетон победы, соответствующий текущей эпохе (эпоха I - +1 очко, эпоха II - +3 очка, эпоха III - +5 очков);
- если у игрока меньше щитов, чем у соседа, игрок получает жетон поражения (-1 очко);
- если у игрока столько же щитов, сколько у соседа, игрок не получает жетона.

В зависимости от игровой ситуации, каждый игрок получает от 0, 1 или 2 жетона. Они помещаются на поле чуда света.

Пример: заканчивается II эпоха. Александрия (3 щита) граничит с Родосом (5 щитов) и Эфесом (2 щита). Александрия получает жетон поражения (-1 очко), который помещается на левый край поля чуда света, и жетон победы (II эпоха - +3 очка), который помещается на правый край поля чуда света.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после розыгрыша конфликтов в конце III эпохи.

После этого все игроки подсчитывают свои победные очки. Тот, у кого их наберётся больше всего, объявляется победителем.

Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, побеждает тот, у кого на руках больше монет. Если у нескольких игроков одинаковое количество победных очков, и одинаковое количество монет – это ничья.

Примечание: для удобного подсчёта очков в коробку с игрой вложен специальный блокнот, который поможет подсчитать очки в первых партиях или сохранить счёт какой-нибудь запоминающейся игры!

Порядок подсчёта очков:

1. Военные конфликты;
2. Казна;
3. Чудеса света;
4. Общественные учреждения;
5. Научные учреждения;
6. Коммерческие постройки;
7. Гильдии.

1. Военные конфликты

Игроки подсчитывают сумму всех своих жетонов конфликтов (итог может быть отрицательным).

Пример: в конце игры в Александрии лежат жетоны +1, +3, +5, -1, -1, -1. Итого: 6 очков.

2. Казна

Игроки получают по 1 очку за каждые три монеты в городской казне. Остатки (лишние 1 или 2 монеты) очков не приносят.

Пример: в конце игры в Александрии 14 монет. За них начисляются 4 победных очка (14 монет – это 4 полных набора по 3 монеты).

3. Чудеса света

Игроки получают очки за построенные части чудес света.

Пример: в Александрии (сторона А) полностью построен Маяк. Он приносит 10 очков (3 очка за первую часть и 7 – за третью).

4. Общественные учреждения

Игроки получают очки за общественные учреждения (синие карты) в городе. Количество очков, которое приносит то или иное общественное учреждение указано на каждой синей карте.

5. Научные учреждения

Научные карты приносят очки двумя способами: за наборы одинаковых символов и за наборы из 3-х разных символов.

Внимание! Победные очки начисляются за оба вида наборов, причём одни и те же научные символы учитываются и в одинаковых наборах, и в наборах по три разных символа.

Наборы из одинаковых символов

В игре есть три вида научных символов. Игроки получают очки за символы каждого вида:

- 1 символ: 1 очко;
- 2 одинаковых символа: 4 очка;
- 3 одинаковых символа: 9 очков;
- 4 одинаковых символа: 16 очков.

Примечание:

- количество очков определяется по формуле «количество одинаковых символов, возведённое в квадрат»;

- в игре есть по 4 карты с символом каждого вида, поэтому за каждый вид символов можно набрать максимум 16 очков;

- больше 16 очков можно набрать с помощью научной гильдии и вавилонского чуда, за 5 одинаковых символов начисляется 25 очков, а за 6 – 36.

Пример. В Александрии построено 6 научных учреждений со следующими символами: 3 циркуля, 2 дощечки и 1 шестерёнка. За них игрок получает: 9 очков за 3 циркуля, 4 очка за 2 дощечки и 1 очко за 1 шестерёнку. Итого: 14 очков.

Наборы из трёх разных символов

Игроки получают по 7 очков за каждый набор из трёх разных научных символов.

Пример. За свои 3 циркуля, 2 дощечки и 1 шестерёнку Александрия получает 7 очков (из этих символов можно составить только один набор – 1 циркуль, 1 дощечка, 1 шестерёнка). С учётом 14-очков за одинаковые символы, Александрия получает 21 очко за научные учреждения.

Если бы в Александрии была ещё одна шестерёнка, Александрия получила бы 31 очко $(9 + 4 + 4) + (7 + 7)$.

6. Коммерческие постройки

Игроки получают очки за некоторые коммерческие постройки III эпохи.

Пример. В Александрии построена торговая палата. Это здание приносит 2 очка за каждую серую карту в городе. В Александрии есть 2 серых карты. За них начисляется 4 очка.

7. Гильдии

Игроки получают очки за гильдии. Каждая гильдия приносит очки при выполнении городом игрока и (или) соседними городами особых условий (см. описание зданий).

Стратегические советы

- Мешайте соперникам: в игре нужно следить за городами своих соседей и анализировать их стратегию. Попробуйте помешать им, разыгрывая карты, которые могли бы оказаться полезны соседям. Вы можете использовать такие карты для строительства частей чуда или сбрасывать их за монеты;

- Стратегии: в игре есть немало победных стратегий. Можно специализироваться на зданиях одного типа или строить здания разных цветов; можно вести, а можно и не вести войну; можно производить множество ресурсов или же удариться в торговлю...

- Прогресс: при строительстве научных учреждений попробуйте собрать наборы их трёх разных символов – за них обычно дают больше очков.

«ЭКСПЕРТНЫЙ» ВАРИАНТ ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ

Этот вариант правил предназначен исключительно для игры вдвоём.

Помимо обычного набора компонентов вам понадобятся 2 дополнительные карты, которые лежат в коробке с игрой.

Внимание! Перед тем как пробовать вариант для двоих игроков, рекомендуется сыграть несколько партий с 3-7 игроками.

Подготовка к игре

Игра ведётся такой же колодой, как и при трёх участниках (используются только карты с пометкой «3+»).

Каждый игрок получает поле чуда света, а затем рядом с игроками помещается третье поле. Это поле называется «свободный город». На него выкладывается карта свободного города.

Между игроками выкладывается карта границы.

Игрокам раздаётся по 7 карт, а затем ещё 7 карт выкладываются стопкой лицом вниз рядом с картой границы.

Игрок, сидящий слева от свободного города, берёт себе в руку карту свободного города.

Игроки получают по 3 монеты из банка. 3 монеты также выкладываются на свободный город.

Ход игры

Игра идёт по обычным правилам (как и при 3-7 игроках).

Отличие заключается в управлении свободным городом: каждый ход игроки разыгрывают карту за себя и за свободный город.

1. Выбор карты

Игрок, у которого находится карта свободного города, берёт в руку 1 карту из стопки из 7 карт. Затем он выбирает одну карту для себя и ещё одну для свободного города. Второй игрок выбирает себе одну карту по обычным правилам. После этого игроки кладут оставшиеся карты по бокам от карты границы.

2. Действие

Игрок, у которого находится карта свободного города, разыгрывает карту, выбранную для свободного города, затем – выбранную для своего города. Второй игрок разыгрывает свою карту по обычным правилам.

Правила свободного города:

- свободный город может приобретать ресурсы у любого из двух игроков по обычным правилам; если один и тот же ресурс можно купить в обоих городах, место покупки выбирает игрок, у которого находится карта свободного города;
- свободный город может сбрасывать карту за 3 монеты только если не может построить ни здание, ни часть чуда света;
- если свободный город может построить здание бесплатно (цепочка), он должен его построить.

Примечание: в шестом ходу каждой эпохи в стопке свободного города остаётся только одна карта. Эта карта сбрасывается вместе с семью (последними) картами игроков.

3. Передача карт соседнему игроку

Как только все три карты разыграны, игроки обмениваются оставшимися картами (берут по стопке у дальнего края карты границы). Меняется также игрок, играющий за свободный город.

Пример. Людвиг и Питер начинают игру. Они берут по 7 карт в руку и кладут ещё 7 карт рядом с картой границы. Людвиг, сидящий справа от свободного города, берёт себе в руку карту свободного города. В первом ходу Питер выбирает одну карту, а Людвиг берёт себе одну карту из стопки свободного города и выбирает одну карту для свободного города, и вторую – для себя. Затем все три выбранные карты вскрываются и разыгрываются, начиная с карты свободного города. После этого

оставшиеся карты кладутся рядом с картой границы, и Людвиг берёт себе стопку Питера, а Питер – стопку Людвигу. Также Питер получает карту свободного города. В следующем ходу он получит в руку дополнительную карту и выберет карты для свободного города и для себя...

Завершение эпохи

Игрок, начинающий эпоху с картой свободного города, меняется от эпохи к эпохе:

- I эпоха: игрок, сидящий слева от свободного города;
- II эпоха: игрок, сидящий справа от свободного города;
- III эпоха: игрок, сидящий слева от свободного города.

Конфликты разрешаются по обычным правилам.

Конец игры

Побеждает игрок, набравший больше всех очков.

Если оба игрока набрали одинаковое количество очков, побеждает тот, у кого больше монет.

ОПИСАНИЕ ЧУДЕС СВЕТА

Поля чудес света в игре двухсторонние. Чтобы разнообразить игру, на обеих сторонах всех семи полей изображены различных города

Сторона А

Все чудеса света «стороны А» характеризуются следующим:

- первая часть чуда света приносит 3 очка;
- третья часть чуда света приносит 7 очков;
- вторая часть чуда света даёт особый бонус.

Колосс Родосский: 2 щита (бонус при разрешении военных конфликтов);

Александрийский маяк: каждый ход игрок получает 1 любой ресурс: камень, глину, дерево или руду. Этот ресурс нельзя продавать в соседние города.

Храм Артемиды в Эфесе: игрок получает 9 монет из банка (разовый бонус);

Висячие сады Семирамиды: в конце игры игрок получает 1 дополнительный научный символ по своему выбору (какой именно символ – игрок определяет в самом конце партии при подсчёте очков);

Статуя Зевса в Олимпии: один раз за эпоху игрок может построить здание бесплатно (в качестве напоминания об использовании этой возможности можно выложить на поле чуда карту, которая удаляется после бесплатного строительства);

Мавзолей в Галикарнасе: в конце хода, в котором построен Мавзолей, игрок может выбрать из отбоя любую карту и бесплатно её построить.

Пирамида Хеопса: пирамида не даёт игроку особых бонусов, вместо этого вторая часть пирамиды приносит 5 очков.

Сторона Б

Вторая сторона полей чудес света выглядит более сложной, но на самом деле обе стороны сбалансированы и могут успешно комбинироваться.

Колосс Родосский: Состоит из двух частей.

- 1) приносит 1 щит, 3 монеты и 3 очка;
- 2) приносит 1 щит, 4 монеты и 4 очка.

Александрийский маяк:

- 1) каждый ход игрок получает 1 любой ресурс: камень, глину, дерево или руду. Этот ресурс нельзя продавать в соседние города.
- 2) каждый ход игрок получает 1 любой товар: стекло, ткань или папирус. Этот товар нельзя продавать в соседние города.
- 3) приносит 7 очков.

Храм Артемиды в Эфесе:

- 1) приносит 4 монеты и 2 очка;
- 2) приносит 4 монеты и 3 очка;
- 3) приносит 4 монеты и 5 очков.

Уточнение: игрок получает монеты из банка сразу после строительства части чуда.

Висячие сады Семирамиды:

- 1) приносит 3 очка;
- 2) в шестом ходу игрок может сыграть обе карты (т.е. построить, сбросить за монеты, создать третью часть чуда);
- 3) в конце игры игрок получает 1 дополнительный научный символ по своему выбору (какой именно символ – игрок определяет в самом конце партии при подсчёте очков);

Статуя Зевса в Олимпии:

- 1) игрок может приобретать ресурсы (камень, глину, дерево или руду) в соседних городах всего за 1 монету, а не за 2;
- 2) приносит 5 очков;

3) игрок может построить у себя в городе копию любой гильдии, построенной в одном из соседних городов

Уточнение:

- первая часть даёт те же возможности, что и два торговых поста (жёлтые карты); эффект постов и первой части не складывается, но создание первой части не мешает игроку построить в городе торговый пост;

- игрок выбирает «скопированную» гильдию в самом конце партии при подсчёте очков;

- «копирование» гильдии никак не влияет на соседние города.

Мавзолей в Галикарнасе:

1) приносит 2 очка; игрок может выбрать из отбоя одну карту и бесплатно её построить;

2) приносит 1 очко; игрок может выбрать из отбоя одну карту и бесплатно её построить;

3) игрок может выбрать из отбоя одну карту и бесплатно её построить;

Уточнение: игрок выбирает карту из отбоя в конце хода, в котором построен Мавзолей (т.е. когда в отбой будут помещены карты, сброшенные в этом ходу).

Пирамида Хеопса:

1) приносит 3 очка.

2) приносит 5 очков.

3) приносит 5 очков.

4) приносит 7 очков.

ГИЛЬДИИ

Большинство гильдий приносят очки, количество которых зависит от зданий, построенных в городах по соседству.

Примечание: две стрелки, указывающие направо и налево, обозначают, что учитываются карты в соседних городах, а не в городе игрока (где построена гильдия).

Гильдия шпионов: 1 очко за каждую красную карту в соседних городах;

Гильдия чиновников: 1 очко за каждую синюю карту в соседних городах;

Гильдия рабочих: 1 очко за каждую коричневую карту в соседних городах;

Гильдия ремесленников: 1 очко за каждую серую карту в соседних городах;

Гильдия торговцев: 1 очко за каждую жёлтую карту в соседних городах;

Гильдия философов: 1 очко за каждую зелёную карту в соседних городах;

Остальные гильдии приносят очки по особым правилам.

Гильдия строителей: 1 очко за каждое чудо, построенное в соседних городах и в вашем городе;

Гильдия судовладельцев: 1 очко за каждую коричневую, серую и фиолетовую карту в вашем городе (в т.ч. за саму гильдию судовладельцев);

Гильдия стратегов: 1 очко за каждый жетон поражения в соседних городах;

Гильдия учёных: в конце игры игрок получает 1 дополнительный научный символ по своему выбору (какой именно символ – игрок определяет в самом конце партии при подсчёте очков).