

АНТУАН БАУЗА

7 ЧУДЕС ГОРОДА

ПРАВИЛА



М

*“Сущность города определяют не его стены, а живущие в нем люди.”
(Платон)*

СОДЕРЖИМОЕ

- 2 карточки Чудес
- 2 карты Чудес
- 9 городских карт Эпохи I
- 9 городских карт Эпохи II
- 9 городских карт Эпохи III
- 3 карты Гильдий
- 6 карт Лидеров
- 27 жетонов Долгов ценностью -1
- 4 жетона Долгов ценностью -5
- 3 жетона Дипломатии
- 1 буклет для подсчета очков
- 1 книга правил



КРАТКО ОБ ИГРЕ

Это расширение для 7-и Чудес дает вам возможность по-иному посмотреть на великие города эпохи Античности. 27 новых карт дают вам доступ к новым зданиям с ранее невиданными эффектами. 3 Гильдии, 6 Лидеров и 2 Чуда довершают это расширение. Города 7-и Чудес позволяют играть одновременно в восьмером и предлагают новый командный режим игры.

ОПИСАНИЕ СОДЕРЖИМОГО

КАРТОЧКИ ЧУДЕС

К уже существующим карточкам Чудес добавились Аль-Хазна Петры и Византийский Собор. Их эффекты детально описаны на странице 9.

ГОРОДСКИЕ КАРТЫ

Городские карты, отличающиеся черным цветом рамки, относятся к новой категории карт.

КАРТЫ ГОРОДОВ И ЛИДЕРОВ

Новые Гильдии и Лидеры добавляются к уже доступным.

Заметка: некоторые из этих карт могут быть использованы только с расширением Города.

На всех картах этого расширения снизу напечатан символ маски, который позволит легко отделить их от остальных карт.

ЖЕТОНЫ ДОЛГОВ

Теперь города могут терять деньги и даже иметь Долги, отмечаемые при помощи жетонов Долгов (-1ПО и -5ПО).

ЖЕТОНЫ ДИПЛОМАТИИ

Жетоны Дипломатии служат для отображения нового эффекта "Дипломатия".

БУКЛЕТ ДЛЯ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

В коробке вы найдете новый буклет для подсчета очков: он позволит вам учитывать победные очки, полученные посредством некоторых городских карт, а также вести командный счет очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Добавьте в каждую из трех колод Эпох количество черных карт (соответствующей Эпохи) равное числу участников в игре.

Уточнение: выбирайте эти карты случайным образом не глядя в них. Оставшиеся карты откладываются в сторону рубашками вверх - в игре они использоваться не будут.

Новые Гильдии добавляются к существующим, но общее число гильдий остается неизменным (число Гильдий = количество участников + 2).

Жетоны Долгов и Дипломатии помещаются в центр стола вместе с монетами и жетонами Конфликтов.

Пример: Иван подготавливает игру для шестерых. Он убирает карты базовой игры с пометкой 7+. Он случайным образом берет 6 городских карт Эпохи I, 6 городских карт Эпохи II и 6 городских карт Эпохи III, добавляя их в соответствующие колоды Эпох I, II и III. Он также добавляет 8 Гильдий в колоду Эпохи III.



ОБЗОР ИГРЫ


В начале каждой Эпохи все игроки получают в руки по 8 карт (вместо 7-и по базовым правилам). Таким образом, во время каждой Эпохи все игроки получают возможность сыграть по одной дополнительной карте.

Все остальные касающиеся игрового процесса правила не меняются.

Эффекты новых карт описаны на следующих страницах, но 2 новых механизма - Долги и Дипломатия - требуют более детального рассмотрения.

ДОЛГИ



Карта с символом  приводит к финансовым потерям у всех оппонентов игрока, разыгравшего эту карту.

Каждый игрок должен сбросить в банк указанное количество денег и взять жетон Долга за каждую неоплаченную монету. Эту величину можно поделить, оплатив лишь часть суммы монетами и получив остаток в виде жетонов Долгов.

В конце игры каждый владелец жетонов Долгов теряет победные очки.

Уточнение:

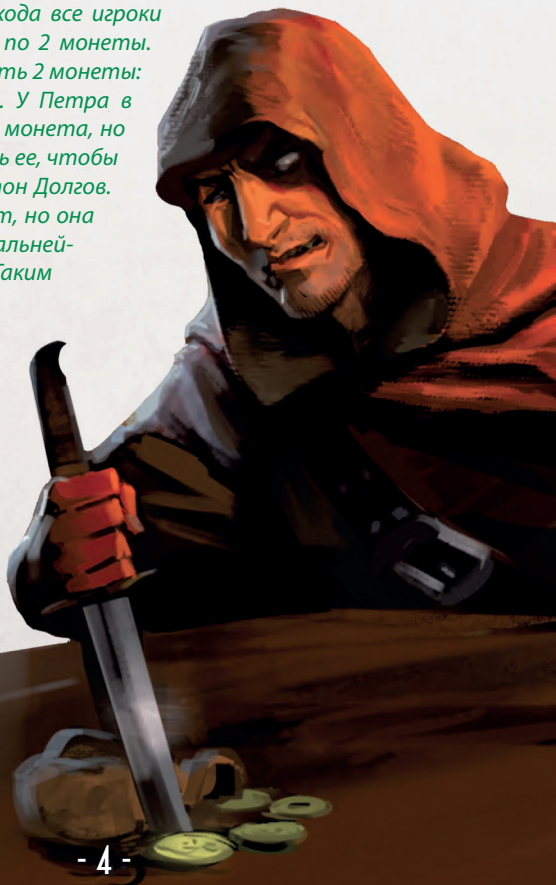
- игрок, который сыграл повлекшую финансовые потери карту, никогда не подвергается действию этой карты.

- теряемые игрокам монеты оплачиваются в банк.

- полученные Долги не могут быть впоследствии погашены.


Важно: потеря финансов всегда вступает в силу в конце хода, после того, как игроки разыграют свои карты, возможно оплатив торговлю и/или получив деньги...

Пример: Антон только что сыграл карту Логово. В конце текущего хода все игроки должны заплатить в банк по 2 монеты. Светлана решает заплатить 2 монеты: она сбрасывает их в банк. У Петра в сокровищнице только одна монета, но он все таки решает отдать ее, чтобы получить только один жетон Долгов. У Ирины достаточно монет, но она решает сохранить их для дальнейшего использования в игре. Таким образом, она берет два жетона долгов.



ДИПЛОМАТИЯ



Игрок, разыгрывающий карту с символом , берет из резерва жетон Дипломатии и помещает его на свою карточку.

ЧЕСТНАЯ ИГРА

Правильным будет сообщить вашим оппонентам о том, что вы берете жетон Дипломатии, избежав неприятных сюрпризов во время разрешения следующего Конфликта.

Игрок не будет участвовать в разрешении следующего конфликта, после чего он ОБЯЗАН вернуть в резерв свой жетон Дипломатии.

Считается, что во время разрешения конфликта игрок отсутствует, и он не берет каких-либо жетонов Конфликта (за победу или поражение).

Два соседних города игрока считаются смежными (только для данного Конфликта) и их армии противостоят друг другу по обычным правилам.

Пример: Во время Эпохи I Светлана вводит в игру карту Резиденция. В конце данной Эпохи она не участвует в разрешении конфликта. Два её соседа, Кирилл и Иван, сравнивают свою военную силу и распределяют жетоны конфликта так, будто их города находятся рядом.

Уточнение:

- Игрок может получать несколько жетонов Дипломатии, но должен сбрасывать по одному из них во время разрешения каждого конфликта.
- Владелец жетона Дипломатии ОБЯЗАН использовать его во время разрешения следующего конфликта (даже если его военная сила превосходит соседей).

Если случится так, что во время разрешения конфликта останется только 2 игрока, они сталкиваются только единожды и каждый из них получает по одному жетону.

Пример: Антон и Иван не участвуют в разрешении конфликта во время Эпохи II (каждый из них сбрасывает по ранее полученному жетону Дипломатии). У Ирины нет жетона Дипломатии и она должна участвовать в боевых действиях. Ирина и Кирилл сравнивают свою военную мощь по обычным правилам. Ирина одерживает победу, но берет только один жетон Конфликта Эпохи II, так как в конфликте она столкнулась только с одним оппонентом.

КОНЕЦ ИГРЫ

Так же, как и в основной игре 7 Чудес, партия завершается в конце Эпохи III, после фазы Конфликта.

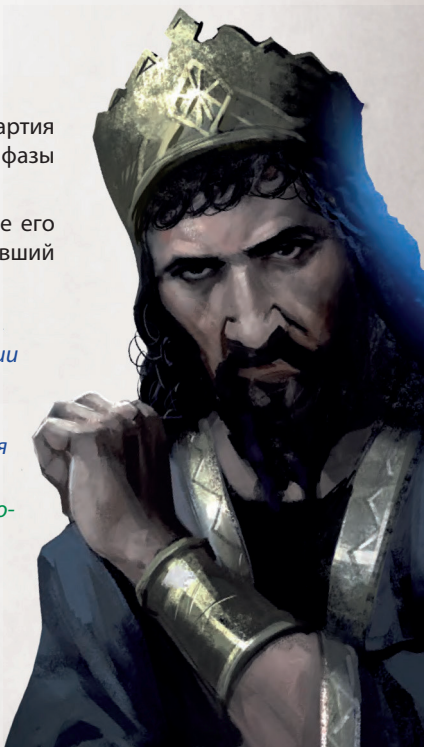
Каждый игрок складывает заработанные его цивилизацией очки, и побеждает набравший наибольшее количество очков.

Комментарии:

- для упрощения подсчета включите ваши Долги в строку с монетами таблицы подсчета очков.

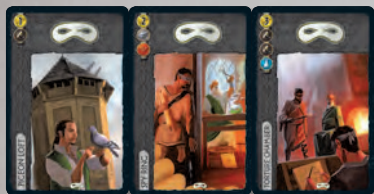
- очки за черные карты подсчитываются вместе с белыми картами (Лидерами).

Пример: Антон завершил игру с 3-я жетонами Долгов. Так как в его сокровищнице 5 монет (1 очко), он отмечает себе -2 очка (+1 очко за монеты, - 3 очка по Долгам) в строке с символом монеты таблицы подсчета очков.



ОПИСАНИЕ КАРТ

ГОЛУБЯТНЯ, КОЛЬЦО ШПИОНА, ПЫТОЧНАЯ



Данные три карты дают символ маски (🎭). В конце игры каждая маска позволяет ее владельцу скопировать один научный символ на зеленой карте, находящейся в одном из двух соседних городов.

Уточнения:

- Если игрок владеет несколькими символами 🎭, он копирует каждую отдельно взятую карту лишь по одному разу, и должен копировать таким образом столько различных карт, сколько имеет символов 🎭.

- Игрок может копировать символ с карты, даже если такая же карта имеется в его собственном городе.

- Игрок может скопировать две одинаковые карты (если у него есть достаточно масок), если оба соседних города владеют копиями этой карты (например, скопировать Мастерскую в городе слева и еще одну Мастерскую в городе справа).

Пример: В конце игры у Ивана есть 2 карты с символом маски. У соседа справа есть только одна зеленая карта с символом компаса. Сидящий справа от него игрок не разыгрывал зеленых карт. Таким образом, первая маска Ивана считается символом ✨, но следующая 🎭 ничего ему не дает, так как копировать больше нечего. Если бы у сидящего слева от Ивана игрока было 2 зеленые карты с символами ✨ на каждой из них, то обе маски Ивана считались бы как ✨.

ОПОЛЧЕНИЕ, НАЕМНИКИ, ВОЕННЫЙ КОНТИНГЕНТ



Эти карты дают больше щитов, чем красные карты соответствующих Эпох (соответственно 2/3/5 щитов).

УКРЫТИЕ, ДОГОВО, БРАТСТВО



Эти карты дают победные очки и приводят к финансовым потерям: в конце хода, когда была сыграна данная карта, каждый другой игрок должен заплатить в банк 1/2/3 монеты (соответственно).

РЕЗИДЕНЦИЯ, КОНСУЛЬСТВО, ПОСОЛЬСТВО



Эти три карты приносят победные очки и каждая из них дает жетон Дипломатии.

Заметка: во время командной игры жетон Дипломатии действует иначе.

ИГОРНЫЙ ПРИТОН



Игрок берет из банка 6 монет. Оба соседа игрока берут из банка по 1-й монете каждый.

ИГОРНЫЙ ДОМ



Игрок берет из банка 9 монет. Оба соседа игрока берут из банка по 2 монеты каждый.

ТАЙНЫЙ ДОК



Каждый ход, при торговле, игрок получает скидку в одну монету на первый ресурс (коричневый или серый), который он покупает в соседнем городе (расположенном слева или справа, в зависимости от символа). Эта скидка суммируется с действием Рынка или Фабрики: то есть, первый ресурс может быть получен бесплатно.

Пример: Иван владеет Рынком и Тайным доком (Восточным). Он покупает ткань и камень в соседнем городе, расположенном справа от него (на востоке): ткань стоит ему 0 монет (скидка в 1 монету за Рынок и скидка в 1 монету за Тайный док), камень стоит ему 2 монеты ИЛИ камень стоит ему 1 монету (скидка в 1 монету за Тайный док) и ткань стоит ему 1 монету (скидка в 1 монету за Рынок).

ГРОБНИЦА. КЕНОТАФ



Эти карты приносят победные очки И все остальные игроки должны уплатить в банк по 1 монете за каждый жетон победы в конфликте, которым они владеют (ценность жетонов значения не имеет).

КАБИНЕТ АРХИТЕКТОРА



Начиная с момента, когда Кабинет архитектора войдет в игру, игрок может строить этапы своего Чуда без оплаты их стоимости в ресурсах.

Уточнение: Стоимость некоторых Чудес в монетах (Петры) по-прежнему требует оплаты.

ТАЙНЫЙ СКЛАД



Каждый ход данная карта производит любой ресурс по выбору игрока из уже производимых в его городе серыми или коричневыми картами, или совпадающий со стартовым ресурсом карточки Чуда.

Уточнение: Тайный склад не позволяет игрокам удваивать производство желтых, белых или черных карт (таких как Форум, Караван-сарай, Билкис и Черный рынок).

ЧЕРНЫЙ РЫНОК



Каждый ход данная карта производит любой ресурс по выбору игрока из НЕ производимых в его городе серыми или коричневыми картами, или НЕ совпадающий со стартовым ресурсом карточки Чуда.

Уточнение: ресурсы, производимые желтыми, белыми и черными картами при этом не учитываются.

СОЮЗ СТРОИТЕЛЕЙ



Эта карта приносит 4 победных очка, и каждый другой игрок должен оплатить в банк по 1 монете за каждый построенный этап своего Чуда.

ОПИСАНИЕ ЛИДЕРОВ

Расширения Лидеры и Города совместимы, и вы можете играть в 7 Чудес, объединяя их. Однако мы рекомендуем вам сначала ознакомиться с Городами, отложив Лидеров в сторону

БЕРЕНИС



С момента ее входа в игру, любая полученная из банка сумма денег увеличивается на 1 монету. Этот прирост ограничен 1-й монетой в ход.

Пример: сброс карты приносит 4 монеты, Таверна дает 6, ...

Уточнение: монеты, получаемые от соседей за покупку ресурсов не считаются полученными из банка.

Царица Египта. Эта наследница Клеопатры вошла в историю благодаря двум вещам: названым в ее честь созвездием и монетой с ее ликом, первой в истории изображающей женщину.

КАЛИГУЛА



Игрок может бесплатно строить по одной черной карте в каждой Эпохе.

Римский Император. Часто утверждается, что его недолгое правление было очень кровавым, извращенным и деспотичным. Это и стало предлогом для увековечения его имени.

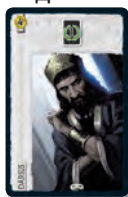
ДИОКЛЕТИАН



С момента его входа в игру, Диокле-тиан приносит по 2 монеты за каждую сыгранную игроком черную карту.

Римский Император. Из всех римских лидеров он провел самые глубокие экономические реформы, имевшие большие последствия. Его система налогообложения землевладельцев еще некоторое время будет использоваться в западном средневековом мире.

ДАРИЙ



В конце игры каждая черная карта приносит по 1 победному очку.

Персидский Царь. Рожденный сеять смуту. Его правление было отмечено укреплением границ Империи. В основном известен благодаря постройке целого города: Персеполиса.

АСПАСИЯ



Разыгравший Аспасию игрок берет жетон Дипломатии. В конце игры Аспасия также приносит 2 победных очка.

Супруга Перикла, известная благодаря своей образованности и культурному уровню, которыми завоевала уважение и статус, позволившие ей влиять на мыслителей и государственных деятелей своего времени.

СЕМИРАМИС



С момента ее входа в игру, каждый жетон поражения в Конфликте считается символом щита при разрешении последующих Конфликтов. (Для наглядности поместите свои жетоны поражений на карту Семира-мис).

Свойство Семирамис было предложено на конкурсе Гледом Семенюком.

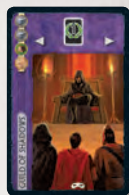
ОПИСАНИЕ ГИЛЬДИЙ

Гильдия ФАЛЬШИВОМОНЕТЧИКОВ



Карта приносит 5 победных очков и заставляет всех других игроков потерять по 3 монеты.

Гильдия ТЕНЕЙ



Карта приносит по 1 победному очку за каждую черную карту, находящуюся в двух соседних городах.



Гильдия ПЛАКАЛЬЩИЦ

Карта приносит по 1 победному очку за каждый жетон победы в конфликте, принадлежащий соседним городам.

Уточнение: ценность жетона победы в конфликте (1, 3 или 5 очков) при этом не учитывается. Каждый жетон приносит владельцу гильдии по 1 очку.

ОПИСАНИЕ ЧУДЕС



АЛЬ-ХАЗНА ПЕТРЫ - А

Первый этап приносит 3 победных очка.

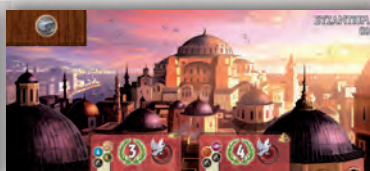
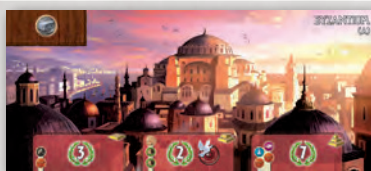
Второй этап стоит 7 монет и приносит 7 победных очков.

Третий этап приносит 7 победных очков.

АЛЬ-ХАЗНА ПЕТРЫ - В

Первый этап приносит 3 победных очка и заставляет всех других игроков потерять по 2 монеты.

Постройка второго этапа стоит 14 монет и приносит 14 победных очков.



СОФИЙСКИЙ СОБОР В ВИЗАНТИИ - А

Первый этап приносит 3 победных очка.

Второй этап дает жетон Дипломатии и 2 победных очка.

Третий этап приносит 7 победных очков.

СОФИЙСКИЙ СОБОР В ВИЗАНТИИ - В

Первый этап дает жетон Дипломатии и 3 победных очка.

Второй этап дает жетон Дипломатии и 4 победных очка.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ

Правила для 2-х игроков остаются неизменными, но требуют уточнений:

ФИНАНСОВЫЕ ПОТЕРИ

- Если свободный город должен сбросить монеты, решение принимает играющий свободным городом. Он может оплатить сумму или взять в Долг.
- Если свободный город вводит в игру карту, приводящую к финансовым потерям, ее эффекту подвергаются оба игрока (выбравший для свободного города карту игрок не освобождается от уплаты).

ДИПЛОМАТИЯ

- Если свободный город разыгрывает карту с эффектом Дипломатии, он не участвует в военном конфликте соответствующей Эпохи, и два игрока сталкиваются друг с другом.

ПРАВИЛА ДЛЯ 8-И ИГРОКОВ

Следующие изменения правил позволяют вам играть в восьмером.

Выполните приготовления для игры всемером (все карты Эпох I, II и III из базовой игры, 9 Гильдий и по 7 черных карт для каждой Эпохи).

В начале каждой Эпохи раздайте всем игрокам по 7 карт. Каждый игрок разыгрывает по 6 карт, в точности как и в базовой игре.

Заметка: настоятельно рекомендуется при игре в восьмером использовать командный вариант правил.

ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

Теперь вы можете при 4, 6 или 8 участниках играть в 7 Чудес разделившись на команды по 2 игрока. Члены одной команды должны сидеть друг за другом.

ОБЗОР ЭПОХИ

Во время игры члены одной команды могут свободно взаимодействовать и показывать друг другу находящиеся у них в руках карты (включая карты Лидеров, если используется соответствующее расширение).

Игрок должен использовать свои собственные ресурсы до покупки таковых у соседей.

Членам одной команды запрещено:

- делиться монетами,
- обменивать карты,
- не оплачивать коммерческие отношения между собой,
- покупать ресурсы друг у друга, когда они могут возвести строение при помощи цепочек.

Когда игрок разыгрывает карту, приводящую к потере финансов, второй член команды также должен оплачивать эту потерю.

В командной игре разрешение Конфликтов и эффект Дипломатии отличается от классической игры.


РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ В КОМАНДНОЙ ИГРЕ

При командной игре члены одной команды не воюют друг с другом. Каждый игрок должен сразиться с противостоящим ему соседним городом.

Заметка: при разрешении Конфликта получаемые жетоны удваиваются:

- победа в Эпохе I приносит 2 жетона победы в Конфликте стоимостью 1 ПО,
- победа в Эпохе II приносит 2 жетона победы в Конфликте стоимостью 3 ПО,
- победа в Эпохе III приносит 2 жетона победы в Конфликте стоимостью 5 ПО,
- поражения дают 2 жетона поражения в Конфликте, отнимающих по 1 ПО.

ДИПЛОМАТИЯ В КОМАНДНОЙ ИГРЕ

Игрок, разыгравший карту с символом , берет из резерва жетон Дипломатии и помещает его на свою карточку.

Во время следующего конфликта игрок все равно принимает в нем участие, но он и его оппонент получают только по одному жетону Конфликта вместо двух. Вы обязаны использовать жетон Дипломатии; после чего он сбрасывается.

Уточнения:

- Использование игроками жетонов не влияет на их напарников по команде.
- Игрок может одержать победу в конфликте даже если он владеет жетоном Дипломатии.
- Если оба члена одной команды имеют по жетону Конфликта, каждый из них, как и их оппоненты, берет по одной копии жетона Конфликта.

Пример: Кирилл и Ирина играют в одной команде. При разрешении конфликта в Эпохе III Кирилл использует жетон Дипломатии. Он проигрывает конфликт (оппонент превосходит его по военной мощи): он берет только 1 жетон поражения (-1), а его оппонент один жетон победы (+5). Независимо от этого, Ирина побеждает в своем конфликте, она берет 2 жетона победы (+5), а ее оппонент 2 жетона поражения (-1).

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Каждый игрок подсчитывает полученные очки, после чего, для получения итогового счета, очки обоих членов одной команды суммируются. Побеждает команда, набравшая в итоге больше очков.

ЧАВО

- В:** Что происходит, если действием Галикарнаса (или Соломона) игрок разыгрывает в конце Эпохи карту с эффектом Дипломатии?
- О:** Игрок берет жетон Дипломатии и использует его в следующем Конфликте.
- В:** Если при разрешении Конфликта Нейрон приносит мне за победы 2 монеты, Беренис даст мне 1 или 2 монеты?
- О:** Только одну монету (фаза разрешения конфликта считается отдельным ходом).
- В:** Суммируется ли эффект Беренис с другими дающими монеты Лидерами (Хатшепсут, Диоклетиан, Витрувий и т.д.)?
- О:** Да, любое получение монет из банка дает 1 дополнительную монету, но не более 1 монеты в ход (например, в случае Хатшепсут).
- В:** Уменьшает ли Имхотеп стоимость постройки этапов Петры?
- О:** Нет, он действует только на ресурсы.

СОЗДАТЕЛИ

Автор: **Антуан Бауза**

Разработка: "Бельгийцы в самбреро" aka **Седрик Камонт и Томас Провуст**

Иллюстрации: **Мигель Коимбра**

Верстка: Алексис Ванмирбик

Правила: Мэтью Бонин, Сильван Томас

Русские правила: Попков Владислав aka **sNOWBODY**

Это расширение посвящается Эстебану Баузе, появившемуся на свет во время последних дней разработки.



7 Чудес: Города игра
REPOS PRODUCTION.

© REPOS PRODUCTION
2012.

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

Материал предназначен для частного пользования.

Телефон + 32 (0) 477 254 518

7, Lambert Vandervelde Street

1170 Brussels - Бельгия • www.rprod.com

Тестирование: Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnoud, Matthieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjou, Thibault Paulevé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Frédéric Daguéné, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Benjamin David, Poum, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, члены сообщества любителей настольных игр Гренобля, игроки из Ludinord, из Belgo, Thierry Sajou, Stefan -The Cyborg-Brunelle, Diego and the players from l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Mriaou, Alexis KR2D2, Yoam Fargesse, (Mu)mirielle, Cécile-meat-Gruhier u Kevin O'Brien.

Благодарности: Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux

ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



Все игроки, кроме разыгравшего данную карту (или построившего этап Чуда), должны уплатить в банк указанную сумму монет. За каждую монету, которую игрок не смог уплатить, он берет жетон Долгов.



Игрок берет жетон Дипломатии. В конце текущей Эпохи игрок скидывает этот жетон, возвращая его в резерв, и не принимает участие в Конфликте. Таким образом, между собой сражаются города расположенные слева и справа от этого игрока.

Заметка: эффект жетона Дипломатии изменяется при командной игре.



В конце игры каждая маска копирует научный символ с зеленых карт, находящихся в соседних городах.



В каждый ход игрок получает скидку в 1 монету при первой покупке ресурса в соседнем городе (расположение города зависит от символа).



Каждый ход по выбору игрока эта карта производит один дополнительный ресурс из тех, что уже производятся в этом городе посредством коричневых и серых карт или стартового ресурса карточки.



Каждый ход по выбору игрока эта карта производит один дополнительный ресурс из тех, что НЕ производятся в этом городе посредством коричневых и серых карт или стартового ресурса карточки.



Все игроки, кроме разыгравшего данную карту, должны оплатить в банк по 1 монете за каждый свой жетон победы в Конфликте.



Все игроки, кроме разыгравшего данную карту, должны оплатить в банк по 1 монете за каждый возведенный ими этап своего Чуда.



Карта приносит по 1 монете за каждую черную карту (включая ее саму), находящуюся в городе игрока на момент ее ввода в игру. В конце игры эта карта принесет по 1 очку за каждую черную карту (включая ее саму), находящуюся в городе игрока.



Карта приносит по 1 монете за каждый жетон победы в Конфликте, полученный городом на момент ее ввода в игру. В конце игры эта карта принесет по 1 очку за каждый полученный городом жетон победы в Конфликте.



Разыгравший карту игрок берет из банка 6 монет. Оба его соседа берут из банка по 1 монете каждый.



Разыгравший карту игрок берет из банка 9 монет. Оба его соседа берут из банка по 2 монеты каждый.



С момента входа этой карты в игру, разыгравший ее игрок может строить этапы чуда без оплаты их стоимости в ресурсах.



В конце игры эта карта принесет по 1 очку за каждый полученный соседними городами жетон победы в Конфликте.

ЛИДЕРЫ



С момента входа этой карты в игру, разыгравший ее игрок получает 1 дополнительную монету при получении монет из банка. Но не более 1 монеты в ход.



В каждой Эпохе игрок может бесплатно построить по одной черной карте.



С момента входа этой карты в игру, разыгравший ее игрок получает из банка по 2 монеты за каждую построенную им черную карту.



В конце игры каждая черная карта приносит по 1 победному очку.



С момента входа этой карты в игру, для разыгравшего ее игрока каждый жетон поражения в Конфликте считается для всех последующих фаз Конфликтов символом Щита.