

7 WONDERS™ DUEL AGORA



ПРАВИЛА

Antoine Bauza & Bruno Cathala

«Людина – це політична тварина».

Арістотель

ВМІСТ

- 1 поле Сенату
- 24 маркери Впливу (12 бронзових і 12 срібних)
- 13 карт Сенаторів (7 Політиків і 6 Змовників)
- 2 карти Чудес
- 16 карт Змов
- 16 токенів Наказів
- 2 токени Прогресу
- 4 Військові токени
- 1 блокнот для підрахунку переможних балів
- 1 карта-пам'ятка
- Правила гри

ОГЛЯД

У стінах Сенату ухвалюють рішення, що визначатимуть долю цивілізації. Водночас за лаштунками змовники намагаються досягти власних цілей.

Це доповнення до гри «7 Чудес: Дуель» додає Сенаторів, що здійснюють неабиякий вплив на Сенат. Спробуйте взяти під контроль Палати, щоб отримати бонуси від Наказів, або зверніться до Змовників, щоб докорінно змінити ситуацію.

Це доповнення також додає новий спосіб перемоги: Політичну Перевагу.



КОМПОНЕНТИ ГРИ

Карти Сенаторів

Ці карти відображають **Сенаторів**, що можуть стати на ваш бік. Вони діляться на два типи: **Політики** (білі карти) і **Змовники** (чорні карти). Ці карти додаються до карт Epoch з базової гри, але відрізняються дизайном на звороті.



Сенатори-Політики



Сенатор-Змовник



Зворотний бік

Карти Змов

Ці карти відображають Змови, які можна підготувати й розіграти протягом гри. Кожна карта Змови має унікальну назву й ефект спереду та зону Підготовки на звороті.



Ефект

Назва

Лицевий бік



Зона Підготовки

Зворотний бік

Токени Наказів

Ці токени відображають Накази, які знаходяться у кожній з Палат Сенату. Кожен Наказ має унікальний бонус.



Лицевий бік

Зворотний бік

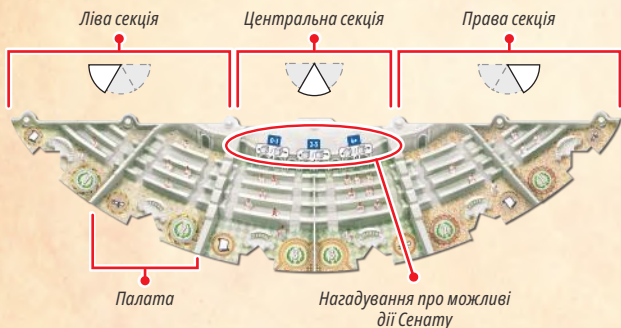
Маркери Впливу

Ці маркери відображають Вплив, який ви маєте у кожній Палаті Сенату. У грі є маркери двох кольорів, по одному для кожного гравця.

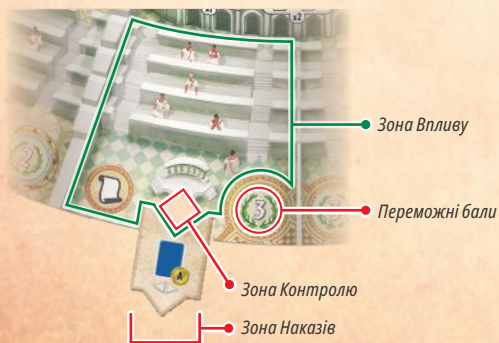


Поле Сенату

Це поле відображає **Сенат**. Він поділений на **6 політичних Палат**: 2 у лівій секції, 2 у центральній секції та 2 у правій секції.



У кожної Палати є свої зона **Впливу**, зона **Наказів** і зона **Контролю**. Крім того, кожна Палата приносить переможні бали наприкінці гри.



Карти Чудес

Курія Юлія та Кносс використовуються лише при грі з цим доповненням. Вони додаються до карт Чудес з базової гри.



Токени Прогресу

Корупція та Організована злочинність використовуються лише при грі з цим доповненням. Вони додаються до токенів Прогресу з базової гри.



Військові токени

Ці токени додають новий бонус, який використовується лише при грі з цим доповненням. Вони замінюють Військові токени з базової гри.



Блокнот для підрахунку переможних балів

Цей блокнот допоможе вам підрахувати переможні бали при грі з доповненнями «Агора» і «Пантеон».

Карта-пам'ятка

Ця карта нагадає вам схеми викладення карт для кожної Епохи при грі з цим доповненням або при поєднанні доповнень «Агора» і «Пантеон».

Карти Чудес і токени Прогресу з доповнення «Агора» мають позначку біля назви, щоб ви могли відрізнити їх.

ПІДГОТОВКА

Підготовка до гри проходить згідно з базовими правилами «7 Чудес: Дуель», за такими винятками:

- 1 Розмістіть **поле Сенату** під ігровим полем базової гри.
- 2 Підготуйте **карти Епох**:
 - Перетасуйте всі карти Сенаторів.
 - Підготуйте колоди для кожної Епохи за правилами базової гри (не забудьте прибрати 3 карти з кожної колоди). Потім, не дивлячись, додайте:
 - 5 карт **Сенаторів** до Епохи I;
 - 5 карт **Сенаторів** до Епохи II;
 - 3 карти **Сенаторів** до Епохи III.Перетасуйте і покладіть долілиць колоду кожної Епохи.
- 3 Викаладіть **карти Епохи I** відповідно до схеми (див. с. 8).
- 4 Перемішайте **токени Наказів** долілиць. Випадковим чином оберіть 6 із них і покладіть по 1 у кожен зону Наказів на полі Сенату відповідно до символу:



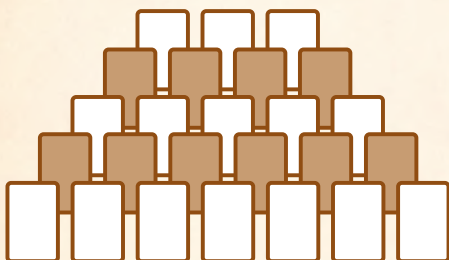
Решту tokenів Наказів поверніть у коробку, не дивлячись на них. Вони не знадобляться у цій грі.

- 5 Перетасуйте **карти Змови** й покладіть сформовану колоду долілиць.
- 6 Покладіть нові **Військові токени** на відповідні місця базового ігрового поля.
- 7 Кожен гравець отримує **12 маркерів Впливу** одного кольору.
- 8 Перемішайте всі **токени Прогресу** та дійте за правилами базової гри.
- 9 Перетасуйте всі **карти Чудес** та дійте за правилами базової гри.

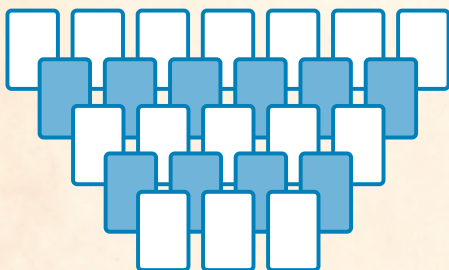


СХЕМИ ВИКЛАДЕННЯ КАРТ

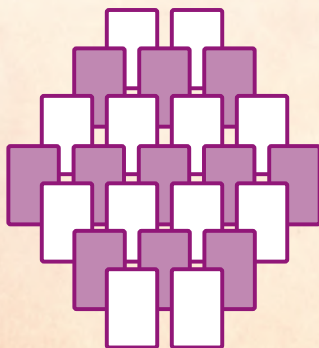
Епоха I



Епоха II



Епоха III



ХІД ГРИ

Ігровий процес відповідає базовій грі «7 Чудес: Дуель», за винятком п'яти пунктів:


- А. Завербувати Сенатора**
- Б. Підготувати Змову**
- В. Здійснити Змову**
- Г. Взяти контроль над Палатою**
- Д. Досягти Політичної Переваги**

А. ЗАВЕРБУВАТИ СЕНАТОРА

Тепер вам доступні нові карти – **карти Сенаторів**.

Ви можете розіграти **карту Сенатора**, щоб завербувати Сенатора, побудувати Чудо або скинути її та отримати монети з банку (як будь-яку іншу карту Епохи).

Щоб **завербувати Сенатора** (Політика або Змовника), сплатіть **вартість вербування у монетах** і розташуйте карту горілиць у своєму місті.

 Вартість вербування Сенатора дорівнює **кількості карт Сенаторів, що вже є** у вашому місті (отже, перший Сенатор коштуватиме 0 монет, другий – 1 монету, третій – 2 і т. д.).


Потім застосуйте **ефект** Сенатора залежно від того, **Політик** це чи **Змовник**.

Політик

Коли ви вербуєте **Політика**, ви можете виконати таку кількість **дій Сенату**, яка відповідає кількості **синіх** карт у вашому місті.


Кількість синіх карт у місті	0-1	2-3	4+
Кількість дій Сенату	1	2	3

Є 2 види можливих дій Сенату: **дати Вплив** і **перемістити Вплив**. Виконуючи дію Сенату, ви можете на свій розсуд обрати один з видів.

- **Додати Вплив**  : кожна карта Політика належить до певної секції (лівої, центральної чи правої), що визначає, в яку саме Палату Сенату ви можете додати Вплив. Покладіть 1 із ваших **маркерів Впливу** в одну з Палат у вказаній секції. Коли ви додаєте маркер Впливу в Палату з **токоном Наказу**, що лежить долілиць, переверніть цей токен горілиць.

Уточнення:

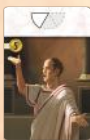
- Кількість маркерів Впливу в одній Палаті не обмежена.
- Кожен гравець має 12 маркерів Впливу. Якщо у вас не залишилось маркерів Впливу, ви більше не можете обрати дію «Додати Вплив».
- Якщо ви додаєте Вплив декілька разів за один хід, можете розподілити маркери Впливу між 2 Палатами відповідної секції.

- **Перемістити Вплив**  : перемістіть 1 зі своїх маркерів Впливу з будь-якої Палати до сусідньої Палати.

Уточнення:



- Ви можете перемістити маркер Впливу, який щойно розмістили.
- Ви можете перемістити той самий маркер Впливу декілька разів.

Приклад: Ви завербували Політика, що належить до лівої секції й у вашому місті 3 сині карти. Отже, ви можете виконати 2 дії Сенату. Ви вирішите додати 1 Вплив і перемістити 1 Вплив.



ЗМОВНИК

Коли ви вербуєте **Змовника**, ви можете виконати **лише одну** із вказаних дій:

- **Додати Вплив** + : покладіть лише 1 маркер Впливу в будь-яку Палату на власний вибір.
- **Задумати Змову** : візьміть 2 карти **Змови**. Подивіться їх та покладіть одну перед собою долілиць, а іншу – на верх або під низ колоди (на свій вибір).

Б. ПІДГОТУВАТИ ЗМОВУ

Коли ви берете карту зі структури Епохи, можете використати її, щоб **підготувати свою Змову**.

Для цього підкладіть обрану карту долілиць під зону Підготовки вашої карти Змови так, щоб половина карти була закрита. Тепер Змова готова і ваш хід закінчується. Ця дія безкоштовна.



*Підготувати
Змову*

Примітка. Ви можете використати **будь-яку карту** зі структури Епохи для підготовки Змови. Ця карта не матиме жодного іншого призначення, окрім підготовки Змови.

В. ЗДІЙСНИТИ ЗМОВУ

На початку свого ходу, якщо ви вже підготували Змову, можете здійснити її. Для цього розкрийте обрану карту Змови та застосуйте її ефект. Залиште карту Змови горілиць перед собою, а карту Епохи, використану для підготовки – під нею.

Здійснення Змови відбувається **додатково до вашого ходу**. Тож ви можете продовжити свій хід після застосування ефекту Змови.

Зверніть увагу! Перед вами можуть лежати декілька карт Змов (підготованих або ні), але ви можете здійснити **лише одну Змову за хід** (і завжди лише на початку ходу).

ПЕРЕЛІК МОЖЛИВИХ ДІЙ

У свій хід ви можете:

1. Здійснити підготовану Змову (якщо бажаєте).
2. Використати будь-яку карту зі структури Епохи, щоб виконати **одну з 4 дій** (обов'язково):
 - Спорудити **Будівлю** або завербувати **Сенатора**.
 - Скинути карту, щоб отримати **монети**.
 - Побудувати **Чудо**.
 - Підготувати **Змову**.

Г. ВЗЯТИ КОНТРОЛЬ НАД ПАЛАТОЮ

Якщо у вас **більше** маркерів Впливу у Палаті, ніж у вашого суперника, ви **контролюєте цю Палату**.

Щоб позначити це, перемістіть 1 з ваших маркерів Впливу у цій Палаті до зони Контролю (маркер продовжує враховуватися при підрахунку вашого впливу). Тепер ви можете скористатися **бонусом Наказу** (див. Накази с. 14).

Приклад: В одній із Палат Сенату у вас є 1 маркер Впливу, а у суперника – жодного. Перевага на вашому боці, тож ви переміщуєте свій маркер впливу до зони Контролю. Тепер ви можете скористатися бонусом Наказу цієї Палати.



Якщо кількість маркерів Впливу однакова, жоден з гравців не контролює Палату та не отримує бонусу від Наказу. В такому разі ніхто не кладе маркер у зону Контролю.

Наприкінці гри кожна Палата, яку ви контролюєте, приносить вам **переможні бали** (1, 2 або 3 залежно від Палати).

Д. ДОСЯГТИ ПОЛІТИЧНОЇ ПЕРЕВАГИ

Якщо на будь-якому етапі гри ви **контролюєте всі 6 Палат Сенату**, ви одразу перемагаєте завдяки **Політичній Перевазі**.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра відразу ж закінчується у разі **військової, наукової або політичної переваги**. Якщо до кінця III Епохи ніхто не переміг завдяки перевазі, виграє гравець з найбільшою кількістю переможних балів.

Запишіть суму переможних балів від Палат, які ви контролюєте.

Відмітьте, що перемогли завдяки Політичній Перевазі.

●		
●		
●	◐	
Σ	■	■
●	■	■
●	■	■

Виграє гравець з найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічиєї перемагає гравець з найбільшою кількістю балів на **синіх** картах. Якщо і тут нічия, гравці ділять перемогу.

ДОПОВНЕННЯ «АГОРА» І «ПАНТЕОН»

У разі поєднання доповнень «Агора» і «Пантеон» використовуйте карту-пам'ятку для викладення карт на початку кожної Епохи. Під час гри виконуйте дії у такому порядку:

1. Здійснити Змову (якщо бажаєте).
2. Розіграти карту зі структури Епохи **АБО** активувати карту Пантеону (обов'язково).



ОПИС СИМВОЛІВ

Сенатори



Виконайте доступну кількість дій Сенату: **додайте** Вплив у вказаній секції та/або **перемістіть** Вплив.



Можете **або** покласти 1 маркер Впливу у будь-яку Палату на свій вибір, **або** взяти 2 карти Змови і залишити собі одну з них.

Накази



Ігноруйте 1 символ вартості (в ресурсах **або** монетах), коли споруджуєте Будівлі цього кольору.



Заплатіть на 1 ресурс менше (на ваш вибір) при будівництві Чуда.



Щоразу, коли ви **або** ваш суперник споруджуєте Будівлю цього кольору, візьміть з банку кількість монет, яка відповідає поточній Епісі (1, 2 або 3 монети).



Щоразу, коли ви **або** ваш суперник будете Чудо, візьміть з банку кількість монет, яка відповідає поточній Епосі (1, 2 або 3 монети).



Платіть на 1 монету менше за кожен ресурс (коричневий або сірий), придбаний у банку.

Зверніть увагу! Ви не можете отримати ресурси безкоштовно; ви повинні заплатити мінімум 1 монету.



Під час визначення доступної кількості дій Сенату додайте 2 до кількості **синіх** карт у вашому місті.

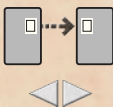


Отримайте 1 щит і відразу пересуньте маркер Конфлікту на один сектор у напрямку столиці суперника.

Уточнення. Коли ви втрачаєте контроль над цим Наказом, ви також втрачаєте щит і пересуваєте маркер Конфлікту на один сектор у напрямку своєї столиці. Якщо ваш суперник відібрав у вас контроль над цим Наказом, пересуньте маркер Конфлікту на 2 сектори у напрямку своєї столиці.



Коли скидаєте карту, щоб отримати монети, візьміть ще 2 додаткові монети.



Коли споруджуєте Будівлю, використовуйте символи ланцюжків на картах суперника так, немовби ці карти збудували ви.



Якщо ви завербували Змовника, відразу зробіть ще один хід.

Чудеса

Два нові Чуда мають додатковий ефект (у верхньому лівому куті), який починає діяти щойно ви їх обрали.



Обравши це Чудо, візьміть 2 карти Змови.

Покладіть одну перед собою долілиць, а іншу – на верх або під низ колоди (на свій вибір).

Побудувавши це Чудо, відразу ж:

- Здійсніть свою **непідготовану** Змову (якщо бажаєте).
- Візьміть 6 монет з банку.
- Зробіть ще один хід.



Обравши це Чудо, покладіть 1 маркер Впливу у будь-яку Палату на свій вибір.

Побудувавши це Чудо:

- Покладіть 1 маркер Впливу у будь-яку Палату на свій вибір.
- Перемістіть 1 зі своїх маркерів Впливу до сусідньої Палати.
- Отримайте 3 переможні бали наприкінці гри.

Токени Прогресу



Відтепер ви можете вербувати всіх Сенаторів (Політиків і Змовників) безкоштовно.



Коли виконуєте дію «Задумати Змову», візьміть обидві карти Змови і покладіть їх перед собою долілиць.

Змови і Військові токени



Покладіть 1 зі своїх маркерів Впливу у будь-яку Палату на свій вибір.



Можете перемістити 1 зі своїх маркерів Впливу до сусідньої Палати.



Приберіть 1 маркер Впливу суперника (на свій вибір) з Сенату.



Отримайте стільки монет, скільки маркерів Впливу маєте у Сенаті.



Ваш суперник втрачає стільки монет, скільки має маркерів Впливу в Сенаті.



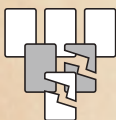
Оберіть 1 з tokenів Прогресу (на ігровому полі **або** у вашого суперника **або** з тих, що поза грою) і покладіть долілиць на цю Змову. Ніхто не може використати обраний token протягом цієї гри.



Оберіть та скиньте 1 **синю** карту, побудовану вашим суперником.



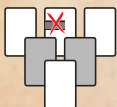
Оберіть та скиньте 1 **жовту** карту, побудовану вашим суперником.



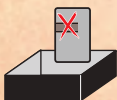
Скиньте 1 доступну карту зі структури Епохи (ви не отримуєте монети). Можете відразу ж повторити цю дію ще раз.



Оберіть одне Чудо, **побудоване** суперником, і поверніть його до коробки. Воно більше не використовується у цій грі, а його ефекти втрачаються.

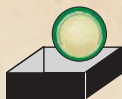


Візьміть 1 карту **Будівлі** з верхнього ряду структури Епохи і зведіть її безкоштовно. Ви не можете обрати карти Сенаторів.



- В Епісі I: візьміть 3 карти, прибрані з I Епохи при підготовці до гри.
- В Епісі II: візьміть 6 карт, прибраних з I і II Епох (по 3 карти на Епоху) при підготовці до гри.
- В Епісі III: візьміть 9 карт, прибраних з I, II і III Епох (по 3 карти на Епоху) при підготовці до гри.

Оберіть одну з цих карт і побудуйте її безкоштовно.



Візьміть всі токени Прогресу, прибрані на початку гри, та розіграйте один з них на свій вибір.



Оберіть 1 **непобудоване** Чудо суперника і додайте його до свого міста.



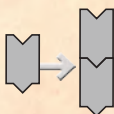
Заберіть собі **половину** монет вашого суперника (з округленням до більшого значення).



Оберіть 1 **коричневу** або 1 **сіру** карту суперника і додайте її до свого міста.



Оберіть 1 **синю** або 1 **зелену** карту суперника і додайте її до свого міста. Після цього віддайте йому 1 зі своїх карт **того самого кольору**.



Оберіть 1 з Наказів у Сенаті й покладіть його в Палату на свій вибір під Наказом, який там вже є.

Уточнення:

- До кінця гри в одній Палаті буде 2 Накази, а в іншій – жодного.
- Палата без Наказу приносить переможні бали наприкінці гри і враховується для досягнення Політичної Переваги.

*Виникли запитання щодо доповнення?
Ознайомтесь з нашим FAQ за посиланням
www.7wondersduel.com/faq
або відскануйте цей код:*



АВТОРИ

Автори гри: **Антуан Боза і Бруно Катала**

Художник: **Мігель Куамбра**

Розробка і друк: **Седрік Комон і Томас Провост,**
також відомі як "Les Belges à Sombreros",
та команда **Repos Production**

Complete credits online: www.7wondersduel.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020.

ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium

www.rprod.com - Tél. +32 471 95 41 32

Компоненти цієї гри можуть
використовуватися лише
для власної розваги.

