

7 WONDERS™ DUEL

AGORA

Правила

Antoine Bauza & Bruno Cathala

«Человек - животное политическое.»

Аристотель

КОМПОНЕНТЫ

- 1 Поле Сената
- 24 Кубика влияния (12 бронзовых и 12 серебряных)
- 13 Карт сенаторов (7 политиков и 6 заговорщиков)
- 2 Карты Чудес света
- 16 Карт Заговоров
- 16 Жетонов Указов
- 2 Жетона Развития
- 4 Военных жетона
- 1 Блокнот для подсчета очков
- 1 Памятка
- Книга правил

ОБЗОР

В стенах Сената принимаются решения, которые будут определять судьбу цивилизации ... в то время как заговорщики работают для достижения своих целей в темных коридорах.

Это дополнение к игре 7 Чудес: Дуэль добавляет сенаторов с их влиянием на Сенат. Попробуйте контролировать его палаты, чтобы получать выгоду от принимаемых указов или используйте заговорщиков для своей выгоды.

Это дополнение также добавляет новое условие победы: политическое превосходство.



КОМПОНЕНТЫ

Карты Сенаторов

Эти карты представляют сенаторов, которые могут присоединиться к вашему делу. Они бывают двух видов: политики (белые карты) и заговорщики (черные карты). Эти карты добавляются к картам эпох из основной игры, но имеют другую рубашку.



Сенаторы
Политики



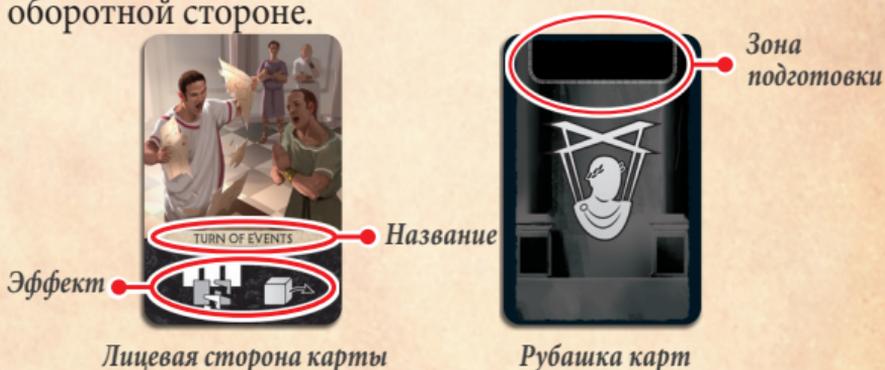
Сенаторы
Заговорщики



Рубашка
карт

Карты Заговоров

Эти карты представляют собой заговоры, которые вы можете подготовить и активировать во время игры. Каждая карта Заговора имеет уникальное название и эффект на лицевой стороне, а также зону подготовки на оборотной стороне.



Жетоны Указов

Эти жетоны представляют указы, которые принимаются в каждой из палат Сената. Каждый жетон Указа имеет уникальный эффект.



Кубики влияния

Эти кубики представляют ваше влияние в каждой палате Сената. Они бывают двух цветов, по одному на игрока.



Поле Сената

Это поле представляет Сенат. Он разделен на 6 политических палат, организованных следующим образом: 2 в левой секции, 2 в средней секции и 2 в правой секции.

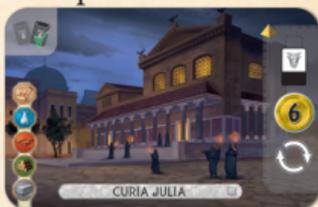


В каждой палате есть зона **Влияния**, зона **Указов** и зона **Контроля**. Каждая палата также приносит победные очки в конце игры.



Карты Чудес света

Curia Julia и Knossos используются только при игре с этим дополнением. Они добавляются к картам чудес из основной игры.



Жетоны Развития

Corruption и Organized Crime используются только при игре с этим дополнением. Они добавляются к жетонам развития из основной игры.



Военные жетоны

Эти жетоны добавляют новый эффект, который используется только при игре с этим дополнением. Они заменяют военные жетоны из базовой игры.



Блокнот для подсчета очков

Этот блокнот помогает вам подсчитывать победные очки, полученные при использовании дополнений Agora и Pantheon.

Памятка

Эта карта напоминает вам структуру карты для каждой эпохи при игре с этим дополнением или при объединении Agora и Pantheon.

Рядом с названием карт чудес и жетонов развития из дополнения Agora есть логотип, который помогает отсортировать их после каждой игры:



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка следует обычным правилам базовой игры, за исключением следующих правил:

- 1 Поместите поле Сената под игровое поле основной игры.
- 2 Подготовьте карты Эпох:
 - Возьмите все карты Сенаторов и перемешайте их.
 - Подготовьте колоду каждой Эпохи, как в основной игре (не забудьте удалить по 3 карты из каждой колоды).Затем случайно добавьте:
 - Эпоха I: 5 карт Сенаторов
 - Эпоха II: 5 карт Сенаторов
 - Эпоха III: 3 карты СенаторовПеремешайте каждую колоду Эпох
- 3 Подготовьте структуру карты для Эпохи I (см. 8).
- 4 Перетасуйте жетоны Указов лицевой стороной вниз. Случайно возьмите 6 из них и поместите по 1 в каждую зону Указа на поле Сената в соответствии с показанным символом:



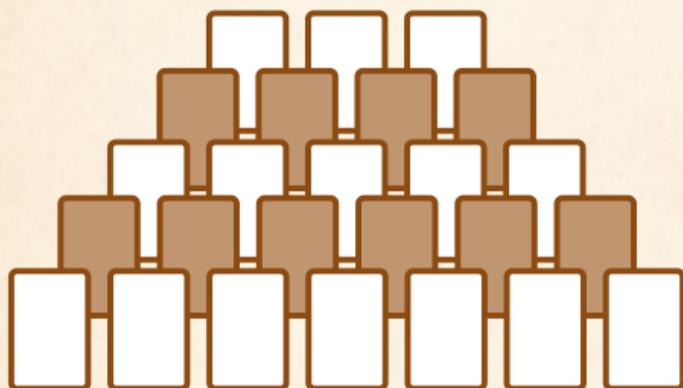
Положите оставшиеся жетоны Указов обратно в коробку, не глядя на них. Они не будут использоваться во время игры.

- 5 Перетасуйте карты Заговоров, чтобы получить колоду лицом вниз.
- 6 Поместите новые военные жетоны в соответствующие зоны игрового поля.
- 7 Каждый игрок берет 12 кубиков влияния одного цвета.
- 8 Перемешайте все жетоны Развития и следуйте правилам базовой игры.
- 9 Перемешайте все карты чудес и следуйте правилам основной игры.

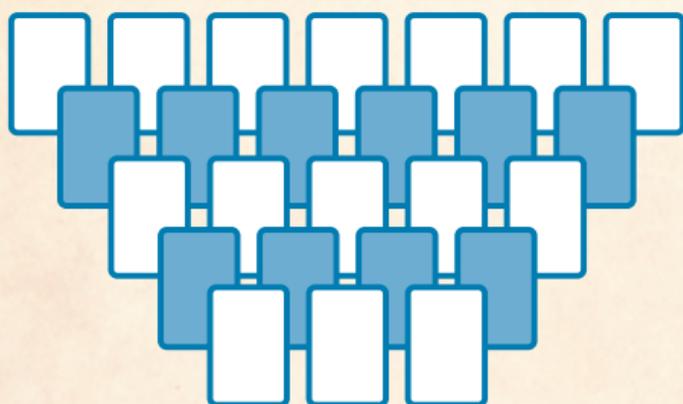


ПОДГОТОВКА РАСКЛАДКИ

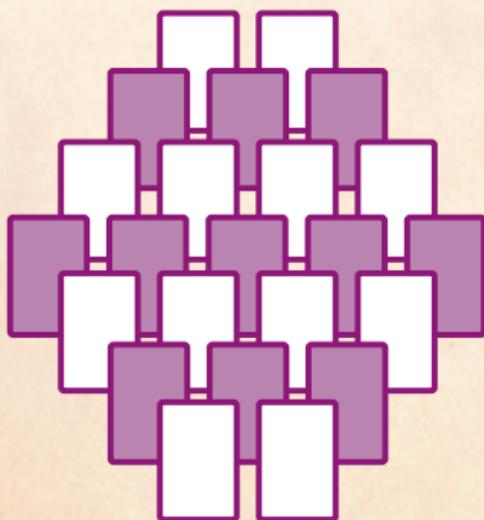
Эпоха I



Эпоха II



Эпоха III



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игровой процесс следует обычным правилам, за исключением следующих пяти моментов:

- A. Найм Сенатора
- B. Подготовка Заговора
- C. Провокация Заговора
- D. Контроль Палаты
- E. Достижение Политического Превосходства

A. Найм Сенатора

В раскладке карт теперь доступны новые карты: карты Сенаторов. Вы можете разыграть карту Сенатора, чтобы нанять его, построить Чудо, или сбросить ее, чтобы взять монеты из банка (как и с любой картой эпохи).

Чтобы нанять Сенатора (Политика или Заговорщика), оплатите его стоимость в монетах и поместите их лицом вверх в своем городе.

S Стоимость карт сенаторов равна количеству карт сенаторов, которые у вас уже есть в вашем городе (следовательно, первый сенатор, которого вы наняли, стоит 0 монет, второй - 1 монету, третий - 2 монеты...).

Затем примените эффект этого Сенатора, будь то Политик или Заговорщик.

Политик

Когда вы нанимаете Политика, вы можете осуществить ряд действий Сената в зависимости от количества **синих** карт в вашем городе:

Количество синих карт	0-1	2-3	4+
Количество действий Сената	1	2	3

Есть 2 возможных действия Сената: Размещение Влияния на место и Перемещение Влияния. Для каждого действия Сената вы можете свободно выбирать между Размещением и Перемещением.

• **Размещение** : каждая карта Политика связана с секцией (левой, средней или правой), которая определяет, в какую палату Сената вы можете поместить свое влияние.

• Поместите 1 из ваших кубиков Влияния в выбранную вами Палату в указанной секции.

• Когда вы помещаете кубик Влияния в Палату с жетоном Указа, размещенным рубашкой вверх, переверните этот жетон лицевой стороной вверх.

Пояснения:

- Нет ограничений на количество кубиков влияния, которые могут находиться в одной Палате.

- У каждого игрока есть в общей сложности 12 кубиков Влияния. Если у вас больше нет кубиков Влияния, вы больше не можете выполнять действие «Разместить Влияние».

- Если вы Размещаете Влияние несколько раз за один ход, вы можете разделить свои Кубики Влияния между двумя Палатами в указанной секции.

• **Перемещение**  : переместите 1 из ваших кубиков Влияния из любой Палаты в соседнюю Палату.

Пояснения:

- Вы можете перемещать только что помещенный кубик Влияния.

- Вы можете перемещать один и тот же кубик Влияния несколько раз.

Пример: вы нанимаете Политика, который принадлежит к левой секции, и у вас есть 3 синие карты в вашем городе. Таким образом, вы можете предпринять 2 действия Сената. Вы выбираете Разместить 1 Влияние и Переместить 1 Влияние.



Размещение

Перемещение

Заговорщик

Когда вы нанимаете Заговорщика, вы можете выполнить только одно из следующих действий:

- Размещение +: поместите только 1 из ваших кубиков Влияния в выбранную вами Палату.
- Заговор : возьмите 2 карты Заговора. Посмотрев на них, выберите один из них и положите перед собой лицом вниз, а второй положите сверху или снизу колоды (на ваш выбор).

В. ПОДГОТОВКА ЗАГОВОРА

Когда вы берете карту из раскладки, вы можете использовать ее, чтобы подготовить Заговор, находящийся в вашем распоряжении. Для этого положите выбранную карту лицевой стороной вниз в зону подготовки этой карты заговора, чтобы она была закрыта наполовину. Заговор готов, и ваш ход заканчивается. Это действие ничего не стоит.



Подготовка
Заговора

Примечание: вы можете использовать любую карту, доступную в раскладке, для подготовки Заговора. Эта карта не может быть по другому использована, кроме как для подготовки Заговора.

С. ПРОВОКАЦИЯ ЗАГОВОРА

В начале вашего хода, если у вас есть подготовленный Заговор, вы можете активировать его. Для этого покажите сработавшую карту Заговора и примените ее эффект. Держите карту Заговора перед собой лицевой стороной вверх, а карту Эпохи, которую вы использовали для ее приготовления, оставьте под ней.

Провокация Заговора происходит в дополнение к вашему ходу. Таким образом, вы можете сыграть свой ход в обычном режиме после разрешения эффекта Заговора.

Важно: перед вами может быть несколько карт Заговора, подготовленных или нет, но вы можете активировать только одну карту Заговора за ход и всегда в начале вашего хода.

ПЕРЕЧЕНЬ ВОЗМОЖНЫХ ДЕЙСТВИЙ

В свой ход вы можете:

1. Спровоцируйте подготовленный Заговор (необязательно).
2. Используйте любую карту из раскладки, чтобы выполнить одно из 4 следующих действий (обязательно):
 - Постройте **Здание** или наймите **Сенатора**
 - Сбросьте карту, чтобы получить **Монеты**
 - Постройте **Чудо**
 - Подготовьте **Заговор**

3. КОНТРОЛЬ ПАЛАТЫ

Когда у вас в Палате строго больше кубиков Влияния, чем у вашего оппонента, вы ее контролируете.

Чтобы отметить ваш контроль, переместите 1 из ваших кубиков Влияния в этой Палате в Зону Контроля (кубик все равно учитывается при подсчете вашего большинства). Теперь вы получаете выгоду от эффекта Указа (см. Указы на стр. 14).

Пример: в одной из палат Сената у вас есть 1 кубик влияния, а у оппонента его нет. У вас есть большинство, поэтому поместите свой кубик Влияния в Зону Контроля этой Палаты. Вы получаете выгоду от действия Указа в этой Палате.



В случае, если количество кубиков Влияния одинаковое, ни один из игроков не контролирует Палату, и никто не получает выгоду от Указа. В этом случае кубик не помещается в зону Контроля.

В конце игры каждая Палата под вашим контролем дает вам победные очки (1, 2 или 3 очка в зависимости от Палаты).

Е. ДОСТИЖЕНИЕ ПОЛИТИЧЕСКОГО ПРЕВОСХОДСТВА

В любой момент во время игры, если вы контролируете все 6 палат Сената, вы немедленно выигрываете игру с помощью политического превосходства

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается немедленно, если игрок достигает военного, научного или политического превосходства. Если ни один игрок не достигает Превосходства в конце Эпохи III, переходите к начислению победных очков с помощью блокнота.

Укажите в этой строке общее количество победных очков за палаты, которые вы контролируете.

Укажите победу за счет Политического Превосходства на этой линии.

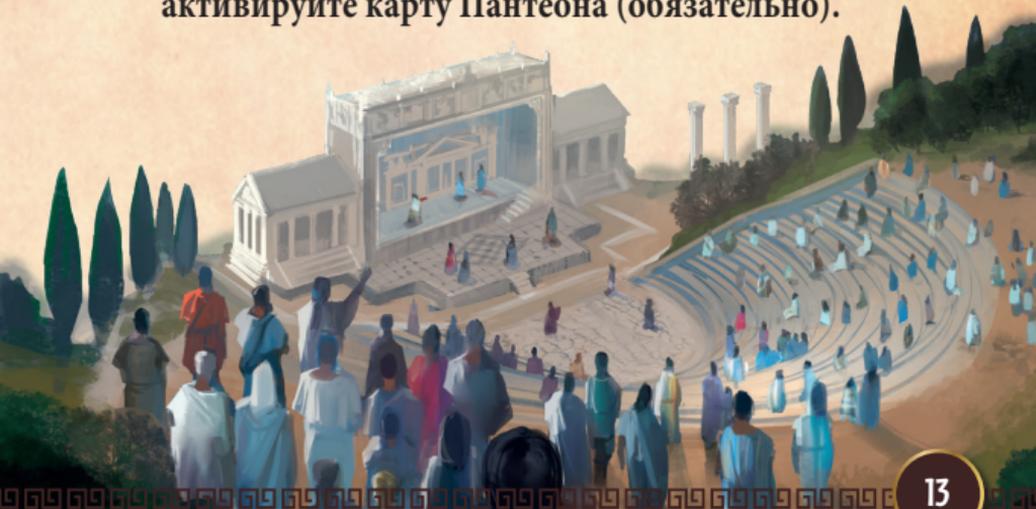
●		
●		
⊗		
△		
Σ		
●	□	□
●	□	□
●	□	□

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков от синих карт. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

ДОПОЛНЕНИЯ AGORA И PANTHEON

При объединении дополнений Agora и Pantheon обращайтесь к памятке при подготовке раскладки карт. Во время игры выполняйте следующие действия в указанном порядке:

1. Спровоцируйте заговор (необязательно).
2. Сыграйте карту из раскладки ИЛИ активируйте карту Пантеона (обязательно).

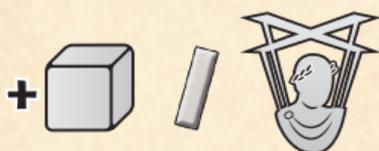


ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ

Сенаторы



Выполните ряд действий Сената: Разместите в соответствии с указанной секцией и / или Переместите.



Вы можете поместить 1 куб Влияния в выбранную вами Палату или взять 2 карты Заговора и выбрать 1 чтобы оставить себе.

Указы



Игнорируйте 1 символ стоимости (выберите ресурс или монеты) при построении карт этого цвета.



При строительстве Чудес платите на 1 ресурс меньше (по вашему выбору).



Каждый раз, когда вы или ваш противник строит карту этого цвета, возьмите из банка количество монет, соответствующее номеру текущей эпохи (1, 2 или 3 монеты).



Каждый раз, когда вы или ваш противник строите чудо, возьмите из банка количество монет, соответствующее номеру текущей эпохи (1, 2 или 3 монеты).



Платите на 1 монету меньше за каждый ресурс (коричневый или серый), который вы покупаете в банке.

Важно: вы не можете получить ресурсы бесплатно с помощью этого эффекта; минимальная стоимость, которую вы платите, всегда составляет 1 монету.



При определении количества имеющихся у вас действий Сената прибавьте 2 к общему количеству имеющихся у вас **синих** карт.

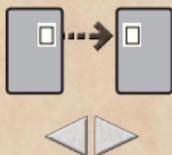


Получите 1 символ Щита и немедленно переместите Маркер Конфликта на одну клетку в сторону столицы противника.

Пояснение: когда вы теряете контроль над этим Указом, вы теряете этот Щит и перемещаете фишку конфликта на одну клетку в сторону своей столицы. Если ваш противник заберет у вас контроль над этим Указом, Маркер Конфликта переместится на 2 клетки в сторону вашей столицы.



Сбрасывая карту, чтобы взять монеты из банка, получите 2 дополнительных монеты.



При строительстве здания используйте цепочки на картах, построенные вашим противником, как если бы вы построили их сами.



При найме Заговорщика немедленно сыграйте еще один ход.

ЧУДЕСА

Два новых Чуда имеют эффект (в верхнем левом углу), который применяется сразу после их выбора.



Когда вы выбираете это Чудо, возьмите 2 карты Заговора. Выберите 1, чтобы положить перед собой лицом вниз, а вторую положите сверху или снизу колоды (на ваш выбор).

Когда вы построите это чудо, немедленно:

- Спровоцируйте неподготовленный заговор в вашем распоряжении (необязательно).
- Возьмите из банка 6 монет.
- Сыграйте еще один ход.



Когда вы выбираете это Чудо, поместите 1 из ваших кубиков Влияния в любую Палату по вашему выбору.

Когда вы строите это чудо:

- Немедленно поместите 1 из ваших кубиков Влияния в любую Палату по вашему выбору.
- Немедленно переместите 1 из ваших кубиков Влияния в соседнюю Палату.
- Наберите 3 победных очка в конце игры.

Жетоны Развития



С этого момента вы можете нанимать всех Сенаторов (Политиков и Заговорщиков) бесплатно.



Когда вы устраиваете заговор, оставьте обе вытянутые карты заговоров и положите их лицом вниз перед собой.

Заговоры и военные жетоны



Поместите 1 из ваших кубиков Влияния в любую Палату по вашему выбору.



Вы можете переместить 1 из ваших кубиков Влияния в соседнюю Палату.



Уберите 1 из выбранных вами кубиков влияния противника из Сената.



Получите столько монет, сколько кубиков влияния у вас есть в Сенате.



Ваш противник теряет столько монет, сколько кубиков влияния он имеет в Сенате.



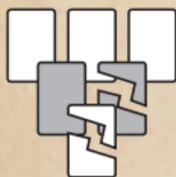
Выберите 1 жетон Развития на поле, или тот, который есть у вашего противника или находящийся вне игры, и положите его лицом вниз на этот Заговор. Никто не может использовать его во время этой игры.



Поместите 1 **синюю** карту по вашему выбору, построенную вашим противником, в сброс.



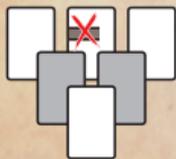
Поместите 1 **желтую** карту по вашему выбору, построенную вашим противником, в сброс.



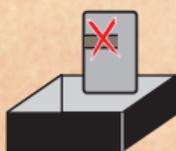
Поместите 1 доступную карту в раскладке в сброс. Вы можете сразу повторить это действие еще раз.



Выберите 1 чудо, построенное вашим противником, и верните его в коробку. Оно больше не будет использоваться в этой игре, и эффекты этого Чуда будут потеряны.

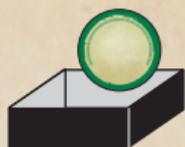


Возьмите 1 карту здания, размещенную в конце раскладки, и постройте ее бесплатно. Карты Сенатора не могут быть выбраны.

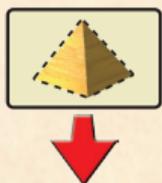


- В Эпохе I возьмите 3 карты, удаленные из колоды Эпохи I.
- В Эпохе II возьмите 6 карт, удаленных из колоды Эпох I и II (по 3 на Эпоху).
- В Эпохе III возьмите 9 карт, удаленных из колоды Эпох I, II и III (по 3 на Эпоху).

Из этих карт выберите 1, чтобы разыграть бесплатно.



Возьмите все жетоны Развития, удаленные в начале игры, и выберите 1 для игры.



Возьмите 1 не построенную карту Чуда по вашему выбору у противника и добавьте ее в свой город.



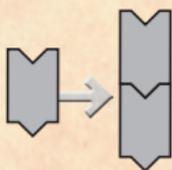
Возьмите половину монет противника (с округлением в большую сторону) и добавьте их в свое Хранилище.



Возьмите 1 **коричневую** или серую карту по вашему выбору у противника и добавьте ее в свой город.



Возьмите 1 **синюю** или **зеленую** карту на ваш выбор у противника и добавьте ее в свой город. Взамен дайте ему 1 свою карту того же цвета.



Выберите 1 Указ в Сенате и поместите его в палату по вашему выбору в соответствии с существующим Указом.

Пояснения:

- До конца игры одна Палата не будет иметь жетона Указа, а другая - 2.
- Палата без Указа по-прежнему будет давать победные очки в конце игры и поможет в достижении Политического Превосходства.

*Нужны пояснения по этому
дополнению? Просто
посмотрите наш FAQ,
www.7wondersduel.com/faq
или отсканируйте этот код:*



CREDITS

Designer: Antoine Bauza & Bruno Cathala

Illustrator: Miguel Coimbra

**Development and publication: Cédric Caumont & Thomas Provoost
aka « Les Belges à Sombreros »
and the Repos Production team**

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

© REPOS PRODUCTION 2020.

ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 - 1000 Bruxelles - Belgium

www.rprod.com - Tél. +32 471 95 41 32

The contents of this game can only be used
for purposes of strictly personal
and private entertainment.

