Antoine Bauza

7 WONDERS CITIES™

ΚΑΝΟΝΕΣ

“ Δεν κάνουν τα τείχη μια Πόλη, αλλά οι άνθρωποι. ”
Πλάτωνας

Περιεχόμενα

- 2 ταμπλό Θαυμάτων
- 2 κάρτες Θαυμάτων
- 9 κάρτες Πόλεων Εποχής I
- 9 κάρτες Πόλεων Εποχής II
- 9 κάρτες Πόλεων Εποχής III
- 3 κάρτες Συντεχνιών
- 6 κάρτες Ηγετών
- 27 δείκτες Χρέους - τιμής 1
- 4 δείκτες Χρέους - τιμής 5
- 3 δείκτες Διπλωματίας
- 1 μπλοκ σκοραρίσματος
- 1 εγχειρίδιο κανόνων

Περίληψη

Η επέκταση αυτή του 7 Wonders σας δίνει την ευκαιρία να ανακαλύψετε άλλη μια πτυχή των μεγάλων πόλεων της Αρχαιότητας. 27 νέες κάρτες προσφέρουν καινούρια κτίρια με διαφορετικές ιδιότητες. 3 Συντεχνίες, 6 Ηγέτες και 2 Θαύματα συμπληρώνουν την επέκταση. Το 7 Wonders: Cities, επιτρέπει μέχρι και παιχνίδι 8 παικτών, αλλά και μια παραλλαγή ομαδικού παιχνιδιού.

Περιεχόμενα

Ταμπλό Θαυμάτων

Ο Αλ-Καζνέ της Πέτρας και η Αγία Σοφία του Βυζαντίου έχουν προστεθεί στα διαθέσιμα ταμπλό Θαυμάτων.
Τα χαρακτηριστικά και οι ιδιότητές τους περιγράφονται στη σελίδα 9.

Κάρτες Πόλεων

Οι κάρτες Πόλεων, σε μαύρο χρώμα ανήκουν σε μια νέα κατηγορία.
Σε κάθε παιχνίδι, θα προστίθενται τυχαία κάποιες στις κάρτες κάθε εποχής (I, II και III).

Κάρτες Ηγετών και Συντεχνιών

Οι νέες κάρτες Ηγετών και Συντεχνιών προστίθενται στις ήδη διαθέσιμες.

Σημείωση: μερικές από τις κάρτες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο με την επέκταση Cities.

Ολες οι κάρτες της επέκτασης έχουν ένα σύμβολο μάσκας στο κέντρο κάτω, ώστε να ξεχωρίζουν από του βασικού παιχνιδιού.

Δείκτες Χρέους

Από εδώ και στο εξής, οι πόλεις μπορούν να χάνουν χρήματα δημιουργώντας έτσι χρέος, το οποίο σημειώνεται με τους δείκτες χρέους (-1 πόντος και -5 πόντοι).

Δείκτες Διπλωματίας

Οι δείκτες Διπλωματίας χρησιμοποιούνται για να σημειώνεται η νέα ιδιότητα "Διπλωματίας".

Μπλοκ Σκοραρίσματος

Ενα νέο μπλοκ σκοραρίσματος περιέχεται στο κουτί. Σας επιτρέπει να προσθέτετε τους πόντους που δίνουν κάποιες πόλεις στο σύνολο, καθώς και το ομαδικό σκοράρισμα.

Προετοιμασία

Προσθέστε στις τράπουλες των τριών Εποχών τόσες μαύρες κάρτες (της κατάλληλης Εποχής) όσοι και οι παίκτες.

Διευκρίνηση: Επιλέξτε τυχαία τις κάρτες χωρίς να τις βλέπετε. Οι υπόλοιπες κάρτες αφήνονται στην άκρη κρυφές και εκτός παιχνιδιού.

Οι νέες Συντεχνίες προστίθενται στις παλιές αλλά ο αριθμός των συντεχνιών που χρησιμοποιείται στο παιχνίδι παραμένει ο ίδιος (αριθμός συντεχνιών = αριθμός των παικτών +2). Οι δείκτες Χρέους και Διπλωματίας τοποθετούνται στο κέντρο του τραπεζιού, με τα νομίσματα και τους δείκτες Συγκρούσεων.

Παράδειγμα: Ο Κώστας προετοιμάζει το παιχνίδι για 6 παίκτες. Εχει αφαιρέσει τις κάρτες 7+ του βασικού παιχνιδιού και προσθέτει σε κάθε εποχή από 6 κάρτες Πόλεων (της κατάλληλης Εποχής). Επίσης προσθέτει 8 Συντεχνίες στην τράπουλα της Εποχής III.

Πορεία του Παιχνιδιού

Στην αρχή κάθε Εποχής, οι παίκτες παίρνουν 8 κάρτες στο χέρι (αντί για τις 7 του βασικού παιχνιδιού).
Στη διάρκεια κάθε Εποχής, δηλαδή κάθε παίκτης θα παίξει από μια επιπλέον κάρτα.
Οι υπόλοιποι κανόνες του παιχνιδιού δεν αλλάζουν.

Οι ιδιότητες των νέων καρτών περιγράφονται στις παρακάτω σελίδες. Οι 2 νέοι μηχανισμοί που χρειάζονται επεξήγηση είναι το Χρέος και η Διπλωματία.

Χρέος

Μια κάρτα με το σύμβολο προκαλεί την απώλεια νομισμάτων για όλους τους αντιπάλους του παίκτη που την έβαλε στο παιχνίδι.
Κάθε παίκτης πρέπει να πληρώσει το κατάλληλο ποσό στην τράπεζα ή να πάρει ένα δείκτη Χρέους για κάθε νόμισμα που δεν μπορεί να πληρώσει. Το ποσό μπορεί να μοιραστεί μεταξύ νομισμάτων και δεικτών Χρέους.
Στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε δείκτης Χρέους είναι αρνητικοί πόντοι για τον παίκτη που τους έχει στην κατοχή του.
Διευκρινήσεις:
- ο παίκτης που παίζει την κάρτα που προκαλεί την απώλεια δεν επηρεάζεται ποτέ από την κάρτα αυτή.
- τα νομίσματα που χάνονται πληρώνονται στην τράπεζα.
- τα χρέη που έχουν δημιουργηθεί δεν μπορούν να ξεπληρωθούν με οποιονδήποτε τρόπο.

Σημαντικό: η απώλειες χρημάτων πάντοτε επιλύονται στο τέλος ενός γύρου, αφού οι παίκτες έχουν εκτελέσει τις ενέργειές τους, έχουν πιθανώς πληρώσει για εμπόριο και/ή έχουν κερδίσει χρήματα...

Παράδειγμα: Η κάρτα Φωλιά (Lair) παίχθηκε από τον Κώστα. Κάθε αντίπαλός του πρέπει να πληρώσει 2 νομίσματα στο τέλος του γύρου. Η Ιωάννα αποφασίζει να πληρώσει τα 2 νομίσματα και τα δίνει στην τράπεζα. Ο Μιχάλης έχει ένα μόνο νόμισμα στο θησαυροφυλάκιό του και αποφασίζει να το δώσει ώστε να πάρει μόνο 1 δείκτη Χρέους. Η Κατερίνα, αν και έχει νομίσματα στο θησαυροφυλάκιό της θέλει να τα κρατήσει για αργότερα, οπότε παίρνει 2 δείκτες Χρέους.

Διπλωματία

Οταν κάποιος παίκτης παίξει μια κάρτα με το σύμβολο , παίρνει έναν δείκτη Διπλωματίας από την τράπεζα και τον τοποθετεί στο ταμπλό του.

ΠΑΙΞΤΕ ΔΙΚΑΙΑ

Είναι καλό να ανακοινώνετε στους αντιπάλους σας ότι παίρνετε δείκτη Διπλωματίας, ώστε να προετοιμάζονται καταλλήλως για την επόμενη σύγκρουση, γνωρίζοντας τους νέους τους αντιπάλους.

Στην επόμενη Σύγκρουση, ο παίκτης δεν θα συμμετάσχει στην επίλυσή της και θα ΠΡΕΠΕΙ να ξεσκαρτάρει τον δείκτη Διπλωματίας του.
Ο παίκτης θεωρείται απών κατά την επίλυση της Σύγκρουσης και δεν παίρνει δείκτες Σύγκρουσης (νίκης η ήττας).
Οι παίκτες των γειτονικών του πόλεων θεωρούνται πια αυτοί γείτονες (σαν να έλειπε ο μεταξύ τους παίκτης, για τη Σύγκρουση αυτή και μόνο) και επιλύουν την στρατιωτική Σύγκρουση κανονικά.

Παράδειγμα: Στην Εποχή I του παιχνιδιού, η Κατερίνα κατεβάζει την κάρτα Κατοικίας (Residence), στο τέλος της Εποχής αυτής η Κατερίνα δεν θα πάρει μέρος στις Στρατιωτικές συγκρούσεις. Οι δύο γείτονές της, ο Κώστας και ο Μιχάλης, συγκρίνουν τις στρατιωτικές τους δυνάμεις, και παίρνουν τους αντίστοιχους δείκτες Σύγκρουσης, σαν να ήταν γείτονες.

Διευκρινήσεις:
- ένας παίκτης μπορεί να έχει πολλούς δείκτες Διπλωματίας αλλά ΠΡΕΠΕΙ να ξεσκαρτάρει έναν κατά την κάθε φάση επίλυσης Συγκρούσεων.
- αν ένας παίκτης έχει δείκτη Διπλωματίας, ΠΡΕΠΕΙ να τον χρησιμοποιήσει στην επόμενη φάση συγκρούσεων (ακόμη κι αν έχει μεγαλύτερη στρατιωτική δύναμη από τις γειτονικές του πόλεις.

Αν υπάρχουν μόνο 2 παίκτες για την επίλυση συγκρούσεων, τότε αυτοί μάχονται μόνο μεταξύ τους παίρνοντας ο κάθε ένας από έναν δείκτη Σύγκρουσης.

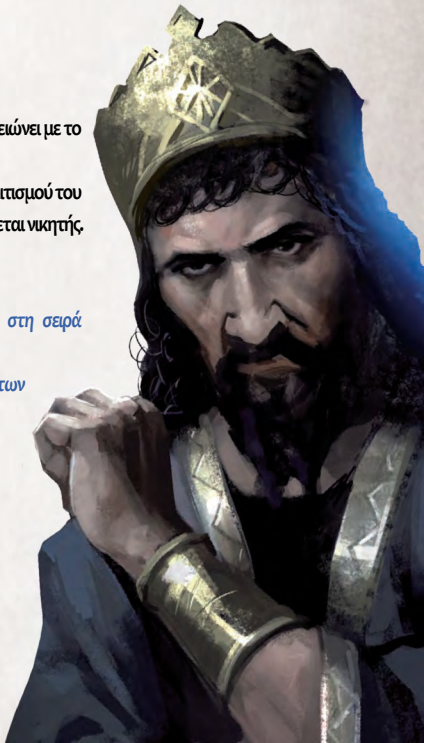
Παράδειγμα: Κατά την επίλυση Συγκρούσεων της Εποχής II, ο Κώστας και ο Αλέξης δεν συμμετέχουν (έχουν από ένα δείκτη Διπλωματίας). Η Κατερίνα δεν έχει άλλους δείκτες Διπλωματίας και πρέπει να συμμετέχει στις μάχες. Η Κατερίνα και ο Μιχάλης συγκρίνουν τη στρατιωτική τους δύναμη κανονικά. Η Κατερίνα κερδίζει και παίρνει έναν δείκτη Σύγκρουσης της Εποχής II, μιας και είχε μόνο έναν αντίπαλο στη φάση συγκρούσεων.

Τέλος του παιχνιδιού

Οπως και στο βασικό παιχνίδι 7 Wonders, το παιχνίδι τελειώνει με το τέλος της Εποχής III και της φάσης Συγκρούσεών της.
Κάθε παίκτης υπολογίζει το σύνολο των πόντων του πολιτισμού του και ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους αναδεικνύεται νικητής.

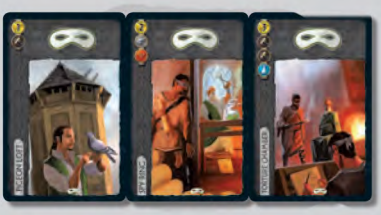
Σχόλια:
- για μεγαλύτερη απλότητα, συμπεριλάβετε τα Χρέη στη σειρά "νομισμάτων" του μπλοκ σκοραρίσματος.
- οι πόντοι των μαύρων καρτών προστίθενται με αυτούς των λευκών καρτών (Ηγέτες).

Παράδειγμα: Ο Κώστας τελειώνει το παιχνίδι με 3 δείκτες Χρέους. Μιας και έχει 5 νομίσματα στο θησαυροφυλάκιό του (1 πόντος) γράφει -2 πόντους (1 πόντος - 3 πόντοι χρέους) στην αντίστοιχη σειρά του μπλοκ σκοραρίσματος.



Περιγραφή

ΠΕΡΙΣΤΕΡΩΝΑΣ (PIGEON LOFT), **ΔΙΚΤΥΟ ΚΑΤΑΣΚΟΠΕΙΑΣ** (SPY RING), **ΑΙΘΟΥΣΑ ΒΑΣΑΝΙΣΤΗΡΙΩΝ** (TORTURE CHAMBER)



Οι τρείς αυτές κάρτες δίνουν το σύμβολο . Στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε μάσκα επιτρέπει στον παίκτη να αντιγράψει το επιστημονικό σύμβολο μιας από τις δύο γειτονικές πόλεις.

Διευκρινήσεις:

- Αν ένας παίκτης έχει πολλά σύμβολα , μπορεί να αντιγράψει κάθε κάρτα από μια μόνο φορά, οπότε με κάθε μάσκα που έχει θα πρέπει να μπορεί να αντιγράψει και διαφορετική κάρτα.

- Είναι πιθανό κάποιος να θέλει να αντιγράψει το σύμβολο μιας κάρτας ακόμη κι αν ο παίκτης έχει ήδη την ίδια κάρτα στην πόλη του.

- Μπορεί κάποιος να αντιγράψει δύο ίδιες κάρτες (αν έχει αρκετές μάσκες) αν και οι δύο γειτονικές πόλεις έχουν από μια (αντιγραφή του Εργαστηρίου από την αριστερή γείτονα πόλη και ενός δεύτερου Εργαστηρίου από τη δεξιά).

Παράδειγμα: Στο τέλος του παιχνιδιού ο Αλέξης έχει 2 κάρτες με το σύμβολο . Ο παίκτης στα αριστερά του έχει μόνο μια πράσινη κάρτα με το σύμβολο του διαβήτη. Ο παίκτης στα δεξιά του δεν έχει παίξει πράσινες κάρτες. Η πρώτη μάσκα του Αλέξη υπολογίζεται για το σύμβολο , αλλά η δεύτερη είναι άχρηστη, μιας και δεν υπάρχουν άλλα σύμβολα για να αντιγράψει. Αν ο παίκτης στα αριστερά του είχε 2 πράσινες κάρτες με ένα η κάθε μία, οι δύο μάσκες θα μπορούσαν να υπολογιστούν για 2 .

ΠΟΛΙΤΟΦΥΛΑΚΗ (MILITIA) , **ΜΙΣΘΟΦΟΡΟΙ** (MERCENARIES), **ΣΤΡΑΤΟΛΟΓΗΣΗ** (CONTIGENT)

Οι κάρτες αυτές προσφέρουν περισσότερες Ασπίδες από τις αντίστοιχες κάρτες κάθε Εποχής (2/3/5 Ασπίδες).

ΚΡΥΣΦΗΓΕΤΟ (HIDEOUT) , **ΦΩΛΙΑ** (LAIR) , **ΑΔΕΛΦΟΤΗΤΑ** (BROTHERHOOD)

Οι τρεις αυτές κάρτες δίνουν πόντους και προκαλούν απώλεια χρημάτων. Κάθε αντίπαλος πρέπει να πληρώσει 1/2/3 νομίσματα (αντίστοιχα) στην τράπεζα, στο τέλος του γύρου που παίζεται η κάρτα.

ΚΑΤΟΙΚΙΑ (RESIDENCE) , **ΠΡΟΞΕΝΕΙΟ** (CONSULATE) , **ΠΡΕΣΒΕΙΑ** (EMBASSY)

Οι τρείς αυτές κάρτες δίνουν πόντους και η κάθε μία από έναν δείκτη Διπλωματίας.

Σημείωση: η ιδιότητα των δεικτών Διπλωματίας αλλάζει στο ομαδικό παιχνίδι.

ΚΑΤΑΓΩΓΙΟ (GAMBLING DEN)

Ο παίκτης παίρνει 6 νομίσματα από την τράπεζα. Κάθε γειτονική πόλη παίρνει από 1 νόμισμα από την τράπεζα.

ΛΕΣΧΗ (GAMBLING HOUSE)

Ο παίκτης παίρνει 9 νομίσματα από την τράπεζα. Κάθε γειτονική πόλη παίρνει από 2 νομίσματα από την τράπεζα.

των Καρτών

ΛΙΜΑΝΙ ΛΑΘΡΕΜΠΟΡΙΟΥ (ΑΝΑΤΟΛΙΚΟ/ΔΥΤΙΚΟ) (CLANDESTINE DOCK)

Σε κάθε γύρο, ο παίκτης έχει έκπτωση ενός νομίσματος για το πρώτο υλικό (καφέ ή γκρι) που αγοράζει από μια γειτονική πόλη (αριστερά ή δεξιά ανάλογα το σύμβολο). Η έκπτωση αυτή είναι επιπλέον της έκπτωσης της Αγοράς. Ετσι η πρώτη αγορά μπορεί να γίνει και δωρεάν.

Παράδειγμα: Ο Αλέξης έχει μια Αγορά και ένα Λιμάνι Λαθρεμπορίου (Ανατολικό). Αγοράζει ένα Υφασμα και μια Πέτρα από τον γείτονα στα δεξιά του (Ανατολικά). Το Υφασμα θα του κοστίσει 0 νομίσματα (1 έκπτωση από την Αγορά και 1 από το Λιμάνι), και η πέτρα κοστίζει 2 νομίσματα. Η, η πέτρα θα κοστίσει 1 νόμισμα (1 έκπτωση από το Λιμάνι) και το ύφασμα άλλο 1 νόμισμα (1 έκπτωση από την Αγορά).

ΤΥΜΒΟΣ(SEPULCHER), ΚΕΝΟΤΑΦΙΟ (CENOTAPH)

Οι κάρτες αυτές δίνουν πόντους, ενώ όλοι οι αντίπαλοι πρέπει να πληρώσουν από 1 νόμισμα στην τράπεζα για κάθε δείκτη Σύγκρουσης στην κατοχή τους (ανεξαρτήτου τιμής δείκτη).

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟ ΓΡΑΦΕΙΟ (ARCHITECTS' CABINET)

Από τη στιγμή που το Αρχιτεκτονικό Γραφείο μπαίνει στο παιχνίδι και έπειτα, ο παίκτης μπορεί να κατασκευάσει τα τμήματα του Θαύματός του, χωρίς να πληρώσει το αντίστοιχο κόστος.
Διευκρίνηση: Το κόστος που έχουν κάποια Θαύματα, σε νομίσματα, ωστόσο πρέπει να πληρωθεί (Αλ-Καζνέ της Πέτρας).

ΜΥΣΤΙΚΗ ΑΠΟΘΗΚΗ (SECRET WAREHOUSE)

Σε κάθε γύρο, η κάρτα παράγει ένα υλικό της επιλογής του παίκτη, μεταξύ αυτών που ήδη παράγει με τις καφέ ή γκρι κάρτες του, ή από τα αρχικά υλικά στο ταμπλό του.
Διευκρινήσεις: Η Μυστική Αποθήκη δεν επιτρέπει στους παίκτες να διπλασιάσουν την παραγωγή των κίτρινων, λευκών ή μαύρων καρτών τους.

ΜΑΥΡΗ ΑΓΟΡΑ (BLACK MARKET)

Σε κάθε γύρο, η κάρτα παράγει ένα υλικό της επιλογής του παίκτη, μεταξύ αυτών που η πόλη δεν παράγει με τις καφέ και γκρί κάρτες ή από τα αρχικά υλικά του ταμπλό.
Διευκρίνηση: Τα υλικά που παράγονται από τις κίτρινες, λευκές και μαύρες κάρτες δεν υπολογίζονται.

ΕΝΩΣΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΩΝ (BUILDERS' UNION)

Η κάρτα αυτή αξίζει 4 Πόντους και κάθε αντίπαλος πρέπει να πληρώσει 1 νόμισμα στην τράπεζα για κάθε τμήμα του Θαύματός του που έχει ήδη κατασκευάσει.

Περιγραφή των Ηγετών

Οι επεκτάσεις Ηγέτες και Πόλεις μπορούν να συνδυαστούν. Ωστόσο, προτείνουμε να δοκιμάσετε την επέκταση Πόλεις ξεχωριστά, πριν προσθέσετε και τους Ηγέτες.

ΒΕΡΕΝΙΚΗ (BERENICE)

Από τη στιγμή που μπαίνει στο παιχνίδι, κάθε ποσό νομισμάτων που κερδίζεται από την τράπεζα, αυξάνεται κατά 1. Υπάρχει περιορισμός σε ένα επιπλέον νόμισμα ανά γύρο.

Παράδειγμα: Το ξεσκαρτάρισμα δίνει 4 πόντους, η ταβέρνα 6 κλπ.

Διευκρίνηση: τα νομίσματα που πληρώνουν οι γείτονες κατά την αγορά υλικών δεν προέρχονται από την τράπεζα οπότε δεν αυξάνονται.

Βασίλισσα της Αιγύπτου. Δύο πράγματα θυμίζουν την πρόγονο της Κλεοπάτρας. Ο αστερισμός που έχει πάρει το όνομά του προς τιμήν της, και το πρώτο νόμισμα της ιστορίας με μορφή γυναίκας σκαλισμένη πάνω του.

ΚΑΛΙΓΟΥΛΑΣ (CALIGULA)

Ο παίκτης μπορεί να κατασκευάσει μια μαύρη κάρτα ανά Εποχή, δωρεάν.

Ρωμαίος Αυτοκράτορας. Η μικρή διάρκεια της κυριαρχίας του, συνδέεται με μια αιματηρή περίοδο, διαφθοράς και τυραννίας, κατά την οποία η μόνη πρόοδος ήταν τα μνημεία που κατασκευάζονταν προς τιμήν του Αυτοκράτορα.

ΔΙΟΚΛΗΤΙΑΝΟΣ (DIOCLETIAN)

Από τη στιγμή που μπαίνει στο παιχνίδι, ο Διοκλητιανός κερδίζει 2 νομίσματα για κάθε μαύρη κάρτα που κατασκευάζει ο παίκτης.

Ρωμαίος Αυτοκράτορας. Από όλους τους ηγέτες της Ρώμης, ο Διοκλητιανός ήταν αυτός που έφερε τη μεγαλύτερη οικονομική προσαρμογή με τη μεγαλύτερη αντίστοιχα πρόοδο. Το σύστημα φορολογίας και ιδιοκτησίας του, έχει χρησιμοποιηθεί αρκετές φορές στους δυτικούς πολιτισμούς μέχρι και το μεσαίωνα.

ΔΑΡΕΙΟΣ (DARIUS)

Κάθε μαύρη κάρτα αξίζει 1 πόντο στο τέλος του παιχνιδιού.

Πέρσης Αυτοκράτορας. Γεννημένος για να διχάζει, η κυριαρχία του σημαδεύτηκε από την οχύρωση των συνόρων της αυτοκρατορίας. Εχει μείνει στην ιστορία κυρίως για την κατασκευή της Περσέπολης.

ΑΣΠΑΣΙΑ (ASPASIA)

Οταν η Ασπασία μπεί στο παιχνίδι, ο παίκτης παίρνει έναν δείκτη Διπλωματίας (η Ασπασία αξίζει επιπλέον 2 πόντους στο τέλος του παιχνιδιού).

Σύζυγος του Περικλή, γνωστή για τη μόρφωση και την καλλιέργειά της, αξίες οι οποίες της έδωσαν το σεβασμό και το θαυμασμό, μέχρι το σημείο να επηρεάσει ακόμη και τους σοφούς άντρες της εποχής της.

ΣΕΜΙΡΑΜΙΣ (SEMIRAMIS)

Από τη στιγμή που μπαίνει στο παιχνίδι, κάθε δείκτης Ηττας υπολογίζεται σαν σύμβολο Ασπίδας για όλες τις μελλοντικές φάσεις Σύγκρουσης. (Τοποθετήστε τους δείκτες Ηττας πάνω στην κάρτα της Σεμίραμις για να είναι ξεκάθαρη η ιδιότητα).

Η Σεμίραμις είναι μια ιδέα του Gled Gemenjuk, την οποία πρότεινε στον διαγωνισμό Semiramis.

Περιγραφή των Συντεχνιών

ΣΥΝΤΕΧΝΙΑ ΤΩΝ ΠΛΑΣΤΟΓΡΑΦΩΝ

(COUNTERFEITERS' GUILD)

Η κάρτα αξίζει 5 πόντους και όλοι οι αντίπαλοι χάνουν από 3 νομίσματα.

ΣΥΝΤΕΧΝΙΑ ΤΩΝ ΣΚΙΩΝ

(GUILD OF SHADOWS)

Η κάρτα αξίζει 1 πόντο για κάθε μαύρη κάρτα των δύο γειτονικών πόλεων.

ΣΥΝΤΕΧΝΙΑ ΤΩΝ ΠΕΝΘΩΝΤΩΝ (MOURNERS' GUILD)

Η κάρτα αξίζει 1 πόντο για κάθε δείκτη Νίκης Σύγκρουσης των δύο γειτονικών πόλεων.

Διευκρίνηση: η αξία των δεικτών Νίκης (1, 3 ή 5 πόντοι) δεν έχει καμία σημασία. Κάθε δείκτης αξίζει 1 πόντο για τον ιδιοκτήτη της Συντεχνίας.

Περιγραφή των Θαυμάτων

Ο Αλ-Καζνέ της Πέτρας (A)

Το πρώτο τμήμα αξίζει 3 πόντους.

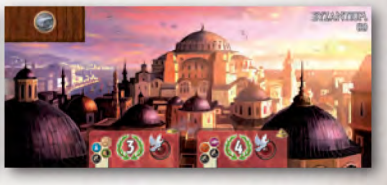
Το δεύτερο τμήμα κοστίζει 7 νομίσματα και αξίζει 7 πόντους.

Το τρίτο τμήμα αξίζει 7 πόντους.

Ο Αλ-Καζνέ της Πέτρας (B)

Το πρώτο τμήμα αξίζει 3 πόντους και όλοι οι αντίπαλοι χάνουν από 2 νομίσματα.

Το δεύτερο τμήμα κοστίζει 14 νομίσματα και αξίζει 14 πόντους.



Η Αγία Σοφία του Βυζαντίου (A)

Το πρώτο τμήμα αξίζει 3 πόντους.

Το δεύτερο τμήμα δίνει έναν δείκτη Διπλωματίας και 2 πόντους.

Το τρίτο τμήμα αξίζει 7 πόντους.

Η Αγία Σοφία του Βυζαντίου (B)

Το πρώτο τμήμα δίνει έναν δείκτη Διπλωματίας και αξίζει 3 πόντους.

Το δεύτερο τμήμα δίνει έναν δείκτη Διπλωματίας και αξίζει 4 πόντους.

Κανόνες για 2 παίκτες

Οι κανόνες των 2 παικτών παραμένουν ίδιοι, ωστόσο, απαιτούν μερικές διευκρινήσεις.

Απώλεια Νομισμάτων

- Αν η Ελεύθερη Πόλη πρέπει να χάσει νομίσματα, ο παίκτης που παίζει για αυτή αποφασίζει αν θα πληρώσει ή θα πάρει Χρέος.
- Αν η Ελεύθερη Πόλη παίξει κάρτα η οποία προκαλεί απώλεια νομισμάτων, επηρεάζονται και οι δύο παίκτες (δεν εξαιρείται ο παίκτης που επέλεξε την κάρτα για την Ελεύθερη Πόλη).

Διπλωματία

- Αν η Ελεύθερη Πόλη παίξει μια κάρτα Διπλωματίας, δεν συμμετέχει στις στρατιωτικές συγκρούσεις στο τέλος της Εποχής και οι δύο παίκτες αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλο μόνο.

Κανόνες για 8 παίκτες

Για το παιχνίδι 8 παικτών ισχύουν οι παρακάτω μετατροπές στους κανόνες.
Προετοιμάστε το παιχνίδι για 7 παίκτες (όλες οι κάρτες Εποχής I, II και III από το βασικό παιχνίδι, 9 Συντεχνίες και 7 μαύρες κάρτες της κάθε Εποχής).
Στην αρχή κάθε Εποχής, μοιράστε 7 κάρτες σε κάθε παίκτη. Ο κάθε παίκτης θα χρησιμοποιήσει τις 6, ακριβώς όπως και στο βασικό παιχνίδι.
Σημείωση: το παιχνίδι 8 παικτών προορίζεται κυρίως για την παραλλαγή ομαδικού παιχνιδιού.

Κανόνες ομαδικού παιχνιδιού

Μπορείτε πια να παίζετε τις παρτίδες 4, 6 και 8 παικτών με την παραλλαγή των ομάδων σε ζευγάρια. Οι συμπαίκτες πρέπει να κάθονται ο ένας δίπλα στον άλλο.

Περίληψη μιας Εποχής

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμπαίκτες μπορούν να επικοινωνούν ελεύθερα,καθώς και να δείχνουν τις κάρτες του χεριού τους ο ένας στον άλλο.
Κάθε παίκτης πρέπει πρώτα να χρησιμοποιήσει τα δικά του υλικά πριν αγοράσει από τις γειτονικές του πόλεις. Δεν επιτρέπεται οι συμπαίκτες να:

- μοιράζονται νομίσματα,
- ανταλλάσσουν κάρτες,
- μην πληρώνουν για το μεταξύ τους εμπόριο,
- αγοράζουν υλικά ο ένας από τον άλλο, ενώ μπορούν να κατασκευάσουν κτίριο από αλυσίδα.

Οταν ένας παίκτης βάζει στο παιχνίδι μια κάρτα που προκαλεί απώλεια νομισμάτων, ο συμπαίκτης του πληρώνει επίσης τα νομίσματα αυτά.

Στο ομαδικό παιχνίδι, η επίλυση των συγκρούσεων και η Διπλωματία διαφέρουν από το βασικό.

Επίλυση των συγκρούσεων των ομάδων

Στο ομαδικό παιχνίδι, οι συμπαίκτες δεν συγκρούονται ο ένας με τον άλλο. Ο κάθε παίκτης αντιμετωπίζει μόνο την αντίπαλη γειτονική του πόλη.

Σημείωση: κατά την επίλυση Συγκρούσεων, ο αριθμός των δεικτών διπλασιάζεται:

- μια νίκη στην Εποχή I αξίζει 2 δείκτες Σύγκρουσης Νίκης, από 1 πόντο ο κάθε ένας,
- μια νίκη στην Εποχή II αξίζει 2 δείκτες Σύγκρουσης Νίκης, από 3 πόντους ο κάθε ένας,
- μια νίκη στην Εποχή III αξίζει 2 δείκτες Σύγκρουσης Νίκης, από 5 πόντους ο κάθε ένας.
- Οι ήττες επίσης αξίζουν 2 δείκτες Σύγκρουσης Ηττας, από -1 πόντο ο κάθε ένας.

Ομαδική διπλωματία

Ενας παίκτης που παίζει μια κάρτα με το σύμβολο παίρνει έναν δείκτη Διπλωματίας από το απόθεμα και τον τοποθετεί στο ταμπλό του.

Κατά την επόμενη φάση συγκρούσεων ο παίκτης συμμετέχει στην επίλυση, αλλά αυτός και ο αντίπαλός του παίρνουν από έναν δείκτη Σύγκρουσης αντί για δύο. Η χρήση του δείκτη Διπλωματίας είναι υποχρεωτική, και μετά τη χρήση του ξεσκαρτάρεται.

Διευκρινήσεις:

- Η χρήση ενός δείκτη Διπλωματίας από έναν παίκτη δεν επηρεάζει τον συμπαίκτη του.
- Είναι πιθανό κάποιος να κερδίσει τη σύγκρουση, ακόμη κι αν έχει χρησιμοποιήσει δείκτη Διπλωματίας.
- Αν τα 2 μέλη μιας ομάδας έχουν παίξει από έναν δείκτη Διπλωματίας, ο κάθε ένας παίρνει από έναν δείκτη σύγκρουσης, από τους αντίστοιχους αντιπάλους τους.

Παράδειγμα: Ο Κώστας και η Κατερίνα είναι συμπαίκτες. Κατά την επίλυση Συγκρούσεων της Εποχής ΙΙΙ ο Κώστας χρησιμοποιεί έναν δείκτη Διπλωματίας. Χάνει τη σύγκρουση (ο αντίπαλός του έχει μεγαλύτερη δύναμη), και παίρνει 1 μόνο δείκτη Ηττας (-1) και ο αντίπαλός του 1 δείκτη Νίκης (+5). Ανεξάρτητα, η Κατερίνα κερδίζει τη σύγκρουση και παίρνει 2 δείκτες Νίκης (+5) ενώ ο αντίπαλός της 2 δείκτες Ηττας (-1).

Τέλος του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης υπολογίζει τους πόντους του και οι συμπαίκτες κάθε ομάδας προσθέτουν τους πόντους που έχουν. Η ομάδα με το μεγαλύτερο σύνολο κερδίζει.

Συχνές Ερωτήσεις

Ε: Αν μέσω της Αλικαρνασσού (ή του Σολομώντα ένας παίκτης παίζει μια κάρτα Διπλωματίας μιας τελειωμένης Εποχής, τι συμβαίνει;

Α: Ο παίκτης παίρνει τον δείκτη Διπλωματίας και θα πρέπει να τον χρησιμοποιήσει κατά την επόμενη επίλυση Συγκρούσεων.

Ε: Κατά την επίλυση Συγκρούσεων, αν ο Νέρων μου δίνει 2 νομίσματα από δύο φορές για τις νίκες μου, η Βερενίκη μου δίνει 1 ή 2 επιπλέον νομίσματα;

Α: Μόνο ένα νόμισμα (η επίλυση της Σύγκρουσης θεωρείται ξεχωριστός γύρος).

Ε: Η ιδιότητα της Βερενίκης προστίθεται με των Ηγετών που δίνουν νομίσματα (Χατσεψούτ, Διοκλητιανός, Βιτρούβιος κλπ);

Α: Ναι, κάθε κέρδος νομισμάτων από την τράπεζα δίνει επιπλέον 1 νόμισμα, με το μπόνους αυτό να περιορίζεται σε 1 νόμισμα ανά γύρο (για παράδειγμα η Χατσεψούτ).

Ε: Ο Ιμχοτέπ μου επιτρέπει να μειώσω το κόστος κατασκευής των τμημάτων της Πέτρας;

Α: Οχι, η μείωση αυτή λειτουργεί μόνο με υλικά.

7 WONDERS COMPANION

Available on the App Store

The official utility application !

Credits

Author : **Antoine Bauza**
Development : «Les Belges à Sombreros» aka **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
Artwork : **Miguel Coimbra**
Layout : **Alexis Vanmeerbeeck**
Rules revision : Matthieu Bonin, Sylvain Thomas
Μετάφραση στα Ελληνικά: **Νίκος Χριστάκης** για την Red Meeple v.5

7 Wonders Cities is a game by REPOS PRODUCTION.
© REPOS PRODUCTION 2012.
ALL RIGHTS RESERVED.
This material may only be used for private entertainment.

Phone + 32 (0) 477 254 518
7, Lambert Vandervelde Street
1170 Brussels - Belgium • www.rprod.com

Testers : 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, Fréderic Daguené, 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, the members of the Boardgame Society of Grenoble, the players from Ludinord, from Belgo, Thierry Sajou, Stefan -The Cyborg-Brunelle, Diego and the players from l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Yoam Fargesse, (Mu)murielle, Cécile-meat-Gruhier and Kevin O'Brien.

Thanks : Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux

This expansion is dedicated to Esteban Bauza, who was born during its final days of its development.

Περιγραφή των Συμβόλων

Κάθε παίκτης, εκτός αυτού που έπαιξε την κάρτα (ή κατασκεύασε το τμήμα του Θαύματος) πρέπει να πληρώσει τον αντίστοιχο αριθμό νομισμάτων στην τράπεζα.
Για κάθε νόμισμα που δεν έχει ή δεν θέλει να πληρώσει ο παίκτης, παίρνει έναν δείκτη Χρέους.

Ο παίκτης παίρνει έναν δείκτη Διπλωματίας.
Στο τέλος της τρέχουσας Εποχής, ο παίκτης ξεσκαρτάρει τον δείκτη του και δεν συμμετέχει στην επίλυση Συγκρούσεων. Συνεπώς, η πόλη στα αριστερά του παίκτη μάχεται με αυτή στα δεξιά του.
Σημείωση: η ιδιότητα των δεικτών Διπλωματίας, αλλάζει στο ομαδικό παιχνίδι.

Στο τέλος του παιχνιδιού, η μάσκα αντιγράφει το επιστημονικό σύμβολο μιας πράσινης κάρτας από μία γειτονική πόλη.

Σε κάθε γύρο, ο παίκτης έχει έκπτωση ενός νομίσματος στο πρώτο υλικό που θα αγοράσει από μια γειτονική πόλη (αριστερή ή δεξιά ανάλογα με το σύμβολο).

Σε κάθε γύρο, η κάρτα παράγει ένα υλικό της επιλογής του παίκτη, μεταξύ αυτών που η πόλη του ήδη παράγει με τις καφέ και γκρι κάρτες ή από τα αρχικά υλικά του ταμπλό του.

Σε κάθε γύρο, η κάρτα παράγει ένα υλικό της επιλογής του παίκτη, μεταξύ αυτών που δεν παράγονται από την πόλη του με τις καφέ και γκρι κάρτες ή από τα αρχικά υλικά του ταμπλό του.

Κάθε παίκτης, εκτός αυτού που έπαιξε την κάρτα, πρέπει να πληρώσει στην τράπεζα 1 νόμισμα για κάθε δείκτη Νίκης στην κατοχή του.

Κάθε παίκτης, εκτός αυτού που έπαιξε την κάρτα, πρέπει να πληρώσει στην τράπεζα 1 νόμισμα για κάθε τμήμα του Θαύματός του που έχει ήδη κατασκευάσει.

Η κάρτα δίνει 1 νόμισμα για κάθε μαύρη κάρτα στην πόλη του παίκτη, τη στιγμή που μπαίνει στο παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένης και της ίδιας). Στο τέλος του παιχνιδιού, η κάρτα δίνει 1 πόντο για κάθε μαύρη κάρτα που βρίσκεται στην πόλη του παίκτη (συμπεριλαμβανομένης και της ίδιας).

Η κάρτα δίνει 1 νόμισμα για κάθε δείκτη Νίκης στην πόλη του παίκτη, τη στιγμή που μπαίνει στο παιχνίδι. Στο τέλος του παιχνιδιού, η κάρτα δίνει 1 πόντο για κάθε δείκτη Νίκης που βρίσκεται στην πόλη του παίκτη.

Ο παίκτης παίρνει 6 νομίσματα από την τράπεζα. Οι δύο γείτονές του παίρνουν από 1 νόμισμα ο κάθε ένας από την τράπεζα.

Ο παίκτης παίρνει 9 νομίσματα από την τράπεζα. Οι δύο γείτονές του παίρνουν από 2 νομίσματα ο κάθε ένας από την τράπεζα.

Ξεκινώντας από τη στιγμή που η κάρτα μπαίνει στο παιχνίδι, ο παίκτης μπορεί να κατασκευάσει τα τμήματα του Θαύματός του, χωρίς να χρειάζεται να πληρώνει τα υλικά που χρειάζονται.

Η κάρτα αξίζει 1 πόντο για κάθε δείκτη Σύγκρουσης Νίκης των δύο γειτονικών πόλεων.

ΗΓΕΤΕΣ

Από τη στιγμή που μπαίνει στο παιχνίδι, κάθε ποσό νομισμάτων που κερδίζεται από την τράπεζα, αυξάνεται κατά 1. Υπάρχει περιορισμός για 1 επιπλέον νόμισμα ανά γύρο.

I
II
III

Ο παίκτης μπορεί να παίξει μια μαύρη κάρτα δωρεάν σε κάθε Εποχή.

Από τη στιγμή που μπαίνει στο παιχνίδι, δίνει 2 νομίσματα για κάθε μαύρη κάρτα που κατασκευάζουν οι υπόλοιποι παίκτες.

Κάθε μαύρη κάρτα αξίζει 1 πόντο στο τέλος του παιχνιδιού.

Από τη στιγμή που μπαίνει στο παιχνίδι, κάθε δείκτης Ηττας υπολογίζεται σαν σύμβολο Ασπίδας για όλες τις φάσεις Συγκρούσεων που ακολουθούν.