

7 ЧУДЕС™ АРХІТЕКТОРИ

*У вас лише одна мета:
збудувати Чудо настільки грандіозне,
щоб залишити пам'ять про вас у віках.*

Ваша спадщина на кону!



**Дивіться
відео-правила!**

ОГЛЯД ТА МЕТА ГРИ

Гра «7 Чудес. Архітектори» грається протягом декількох ходів. У ваш хід виберіть одну з трьох карт. Ці карти втілюють різних персонажів, які допомагатимуть вам збирати ресурси для будівництва вашого Чуда, робити наукові відкриття або навіть битися з вашими сусідами.

Гра завершується, коли Чудо повністю збудоване. Наберіть найбільшу кількість балів, щоб перемогти у грі!



СИМВОЛИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ, ЩО ПОГАННО РОЗРІЗНЯЮТЬ КОЛЬОРИ

Щоб особливості кольоросприйняття не стали на заваді повноцінній грі,
кожен колір карт має відповідний символ.

◆ Сірий | ■ Синій | ● Жовтий | ✖ Червоний | ▲ Зелений



ВМІСТ

235 карт (8 видів сорочок)
7 Чудес з 5 фрагментів
7 холдерів для карт
8 контейнерів для компонентів
15 жетонів Прогресу
6 жетонів Конфлікту
28 жетонів Перемоги
1 жетон Кота з підставкою для нього
Правила гри

ПІДГОТОВКА

Приклад підготовки для гри втрьох



Для кожного гравця

1. Виберіть **контейнер** (або візьміть випадковий), після чого візьміть із нього 5 фрагментів Чуда та холдер із вашими картами.
2. Кожне **Чудо** складається з 5 етапів будівництва зі сторонами «Будується» та «Збудовано». Зберіть своє Чудо стороною «Будується» догори, згідно із зображенням на вашому контейнері.
3. Перетасуйте свої карти й покладіть їх горілиць у ваш холдер. Розмістіть утворену **колоду** між вами й гравцем ліворуч.

Для всіх гравців, у центрі столу

4. Перетасуйте спільні карти й покладіть утворену **центрально колоду** долілиць.
5. Залиште місце для **скиду** поряд з центральною колодою. Ви складатимете там усі використані карти горілиць.
6. Перетасуйте **жетони Прогресу** та складіть їх долілиць, утворивши стос. Візьміть 3 верхні жетони і покладіть їх горілиць поряд зі стосом.
7. Згідно з наведеною нижче таблицею покладіть відповідну кількість **жетонів Конфлікту** стороною «Мир» догори. Приберіть решту жетонів Конфлікту з гри.

Кількість гравців	2 - 3	4	5	6 - 7
Кількість жетонів Конфлікту	3	4	5	6



Сторона «Мир»



Сторона «Битва»

8. Створіть запас **жетонів Перемоги**.
9. Помістіть **жетон Кота** в центрі столу.

Гра йде за годинниковою стрілкою, починаючи з наймолодшого гравця, і триває декілька ходів.

У ваш хід оберіть карту з **3 доступних**:

- верхню карту з холдера **ліворуч**;
- верхню карту з холдера **праворуч**;
- верхню карту з **центральної колоди**.

Покладіть вибрану карту **перед собою**, поряд з вашим Чудом.



◆ СІРІ КАРТИ ◆

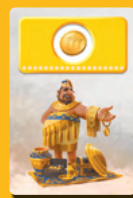


Сірі карти надають **ресурси**, що дозволяють вам будувати етапи вашого Чуда.

Якщо ви маєте ресурси, необхідні для будівництва етапу вашого Чуда, ви **мусите** збудувати його у свій хід.



● ЖОВТІ КАРТИ ●




Жовті карти надають **монети**, які є універсальним ресурсом.


Ви мусите використати ці монети для заміни **будь-якого ресурсу, якого не вистачає** для будівництва етапу вашого Чуда.



■ СИНІ КАРТИ ■



Сині карти надають **переможні бали**. Також на деяких **синіх** картах є позначка .

Щойно ви взяли **синю** карту з позначкою , візьміть жетон Кота звідти, де він зараз, і помістіть його перед собою.

Будівництво етапу

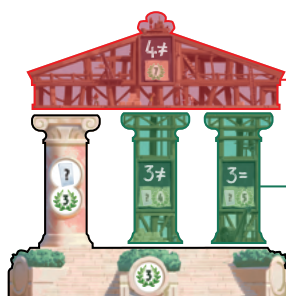
Вартість будівництва кожного етапу показана на його фрагменті:

2≠	2 різних ресурси;
2=	2 однакових ресурси;
3≠	3 різних ресурси;
3=	3 однакових ресурси;
4≠	4 різних ресурси.

Кожне Чудо будується етап за етапом, **завжди знизу догори**.

Етап можна будувати тільки тоді, коли **всі етапи нижче нього вже збудовані**.

Деякі Чудеса дають можливість обирати, у якій послідовності будувати певні етапи.



Недоступний етап

Доступний етап

Збудовані етапи

Коли ви маєте необхідні ресурси (**сірі та/або жовті** карти), щоб збудувати доступний етап, **скиньте їх**, після чого переверніть етап на сторону **«Збудовано»**.

Деякі етапи після будівництва дозволяють вам негайно скористатися їхніми спеціальними ефектами (див. стор. 6 або контейнер кожного чуда).

Примітка. Якщо ви маєте ресурси, щоб збудувати декілька етапів протягом одного ходу, ви мусите це зробити.

Використання жетона Кота

Доки ви володієте жетоном Кота, на початку вашого ходу, перед тим, як вибрати собі карту, ви можете **таємно подивитися верхню карту центральної колоди**.

Відповідно до карт і жетонів, які ви маєте, у довільному порядку виконайте доступні дії, що описані далі.

Якщо ви не можете більше виконати жодної дії, ваш хід закінчується і гравець ліворуч може починати свій.

Примітки.

- Якщо колода закінчується, вона не поновлюється до кінця гри.
- Складайте карти одного кольору разом, так щоб їхні позначки було видно (див. приклад на стор. 5).



▲ ЗЕЛЕНІ КАРТИ ▲



Зелені карти надають **наукові символи**, які дозволяють вам отримувати жетони Прогресу.

Якщо ви маєте **2 однакові** або **3 різні наукові символи**, ви **мусите** взяти жетон Прогресу у свій хід.



Отримання жетону Прогресу

Скиньте всі використані **зелені** карти, потім оберіть жетон Прогресу з **4 доступних**:

- або будь-який з трьох відкритих жетонів;
- або верхній жетон зі стосу закритих.

Одразу після того, як взяли відкритий жетон, замініть його верхнім жетоном зі стосу, поклавши його горілиць.

Покладіть обраний жетон Прогресу горілиць перед собою. Ви негайно отримуєте бонус від його ефекту, зараз і до кінця гри (див. стор. 6).



Використання жетонів Прогресу

Під час вашого ходу ви можете використати ваші жетони Прогресу **в довільному порядку і будь-коли**. Кожен з ваших жетонів Прогресу може бути використаний **раз на хід**, окрім тих, що приносять переможні бали – вони можуть бути використані лише наприкінці гри.



× ЧЕРВОНІ КАРТИ ×



Червоні карти надають **щити**, які збільшують вашу військову міць. Також на деяких **червоних** картах є 1 або 2 позначки 🍌.

Коли ви берете **червону** карту з 1 або 2 позначками 🍌, переверніть відповідно 1 або 2 жетони Конфлікту на **сторону «Битва»**.



Зімітуйте звук горну, коли виконуєте цю дію!

Коли ви перевертаєте останній жетон Конфлікту на сторону «Битва», ви ініціюєте битву, що відбудеться **наприкінці вашого ходу для всіх гравців**.

Примітка. Якщо ви мусите перевернути декілька жетонів Конфлікту, але стороною «Мир» догори лежить тільки один, переверніть лише його та ігноруйте решту позначок 🍌.



Розіграш битви

Кожен гравець рахує **кількість щитів** на своїх **червоних** картах і порівнює результат з 2 сусідами (гравцями ліворуч та праворуч від нього).

Примітка. Чудо «Родос» і жетон Прогресу «Тактика» можуть надати додаткові щити (див. стор. 6).

За кожного сусіда, який має менше щитів, ніж ви, отримайте **1 жетон Перемоги**. Отже, ви можете отримати 0, 1 або 2 жетони Перемоги за битву.

Потім **усі** гравці скидають свої **червоні** карти з 1 або 2 позначками 🍌. Лише **червоні** карти без позначок 🍌 мають залишитися перед вами. Після цього переверніть усі жетони Конфлікту на **сторону «Мир»**.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

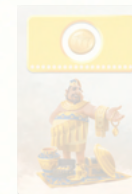
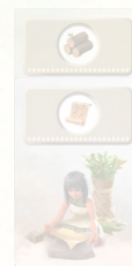
Коли один із гравців закінчує будівництво свого Чуда, гра завершується **наприкінці ходу цього гравця**.

Порахуйте свій результат, склавши всі **переможні бали**, вказані на ваших:

- збудованих етапах Чуда;
- жетоні Кота, якщо маєте його;
- **синіх** картах;
- жетонах Перемоги;
- жетонах Прогресу.

Гравець із найбільшим результатом перемагає.

У разі нічиєї гравець, який збудував найбільше етапів, перемагає.
Якщо нічия зберігається, обидва гравці розділяють перемогу.



10

+

2

+

7

+

12

+

4

=



ГРА ВДВОХ

Для гри вдвох єдина зміна в правилах стосується фази **розіграшу битви**.

Якщо ви маєте більше щитів, ніж опонент, отримайте **1 жетон Перемоги**.

Проте, якщо ви маєте **вдвічі більше** щитів, ніж опонент, отримайте **2 жетони Перемоги** замість одного.



ТВОРЦІ ГРИ

Автор: **Антуан Боза**

Ілюстратор: **Етьєн Гебінгер**

Видавець: **Repos Production team**

Повний список розробників: rprod.com/en/7-wonders-architects/credits

© REPOS PRODUCTION 2021. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Вміст цієї гри може бути використаний лише для приватних розваг.



REPOS
PRODUCTION



ЕФЕКТИ ЧУДЕС

Александрія



Візьміть верхню карту з будь-якої колоди **будь-де на столі** та помістіть її перед собою.

Ефес



Візьміть верхню карту з **центральної** колоди і помістіть її перед собою.

Вавилон



Оберіть 1 жетон Прогресу з **4 доступних** і помістіть перед собою.

Родос



Додайте **1 щит** до суми ваших щитів.

Галікарнас



Візьміть 5 верхніх карт із колоди **ліворуч або праворуч**. Оберіть 1 і помістіть її перед собою. Решту затасуйте назад до колоди.

Олімпія



Візьміть верхні карти з колод **праворуч та ліворуч** і помістіть їх перед собою.



Гіза





Це Чудо не має спеціальних ефектів, утім воно надає більше переможних балів, ніж інші Чудеса.

ЕФЕКТИ ЖЕТОНІВ ПРОГРЕСУ




Урбанізм. Коли ви берете **сірі** карти  або , оберіть 1 додаткову карту з 3 доступних і помістіть її перед собою.



Ремесла. Коли ви берете **сірі** карти  або , оберіть 1 додаткову карту з 3 доступних і помістіть її перед собою.




Ювеліри. Коли ви берете **сіру** карту  або **жовту** карту, оберіть 1 додаткову карту з 3 доступних і помістіть її перед собою.



Наука. Коли ви берете **зелену** карту, оберіть 1 додаткову карту з 3 доступних і помістіть її перед собою.



Пропаганда. Коли ви берете **червону** карту з 1 або 2 позначками , оберіть 1 додаткову карту з 3 доступних і помістіть її перед собою.



Архітектура. Коли ви збудували етап вашого Чуда, оберіть 1 додаткову карту з 3 доступних і помістіть її перед собою.



Економіка. 1 з ваших жовтих карт надає 2 монети замість однієї.



Інженерія. Коли ви будете етап вашого Чуда, ви можете використовувати будь-які ресурси, незважаючи на обмеження «різні» чи «однакові».




Тактика. Додайте 2 щити до суми ваших щитів.



Оздоблення. Наприкінці гри отримайте 4 переможні бали, якщо ваше Чудо не завершено, **або** 6 переможних балів, якщо воно повністю завершено.



Політика. Наприкінці гри отримайте 1 переможний бал за кожну **позначку** , на ваших **синіх** картах.



Стратегія. Наприкінці гри отримайте 1 переможний бал за кожен ваш **жетон Перемоги**.



Освіта. Наприкінці гри отримайте 2 переможні бали за кожен ваш **жетон Прогресу** (включно з цим).



Культура. У грі 2 таких жетони. Наприкінці гри отримайте 4 переможні бали, якщо маєте 1 жетон, **або** 12 переможних балів, якщо маєте обидва.