

7

ANTOINE BAUZA

TM

WONDERS

七大奇蹟

“世間一切瑰寶都將匯於這座城邦。”——伯里克利

作為七大文明古國之一的領袖，

你可以通過發展科技、出兵征戰、拓展商路、建造偉大建築，從而領導你的國家走向富強！

時刻留意鄰國的發展情況，因為他們也有著和你一樣的野心。

你能否在歷史長河中留下屬於自己的輝煌印跡呢？

遊戲概覽

一局遊戲共有3輪，即3個時代，在遊戲過程中玩家會同步地打出卡牌，一張一張地發展自己的城邦。

這些卡牌表示玩家能夠建造的不同類型的建築：原料、市政、商業、軍事、科技、行會。

每個時代結束時，每位玩家需要與兩側鄰國進行軍事較量。3個時代結束時，計算玩家各自的城邦、軍事力量、財產產生的總計得分。總計得分最高的玩家贏得遊戲勝利。

遊戲配件

- 7塊奇蹟面板
- 148張時代卡牌：49張時代I卡牌、49張時代II卡牌、50張時代III卡牌
- 78個錢幣：54個面值1的錢幣、24個面值3的錢幣
- 48個軍事衝突標記：24個失敗標記和24個勝利標記（每個時代各8個）
- 1本記分冊
- 3張效果詳述參考表
- 1張卡牌與連鎖參考表
- 這本規則書

遊戲中的概念

時代卡牌

時代卡牌表示玩家在遊戲過程中能夠建造的建築。

每張卡牌的背面會表明該卡牌所屬的時代(時代I、時代II、時代III)。

卡牌分為7種：

- **棕色** 卡牌(基本原料)提供**普通資源**：

磚塊 、石料 、礦石 、木頭 .

- **灰色** 卡牌(手工製品)提供**稀有資源**：

玻璃 、布匹 、紙材 .

- **藍色** 卡牌(市政設施)提供**分數**: 1。

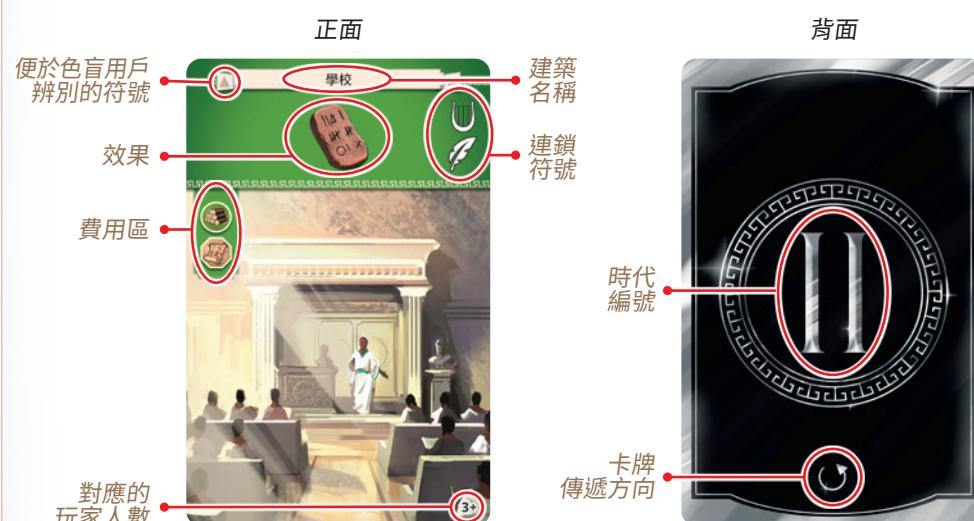
- **黃色** 卡牌(商業建築)提供**經濟優勢**。

- **紅色** 卡牌(軍事建築)能夠提高你的**軍事強度** .

- **綠色** 卡牌(科技建築)提供三個不同科學領域內的**科技優勢**: 、、.

- **紫色** 卡牌(行會建築)根據特定條件提供**分數** 1。

每張時代卡牌正面包含費用區、效果、卡牌名稱、便於色盲用戶辨別的符號、對應的玩家人數，還可能包含1到2個連鎖符號。卡牌背面則是時代編號與卡牌的傳遞方向。



便於色盲用戶辨別的符號

為了方便各類色盲用戶進行辨別，遊戲裡每種顏色的卡牌均有對應的符號。

■ 棕色 ♦ 灰色 □ 藍色 ● 黃色 ✕ 紅色 ▲ 綠色 ★ 紫色

奇蹟面板

奇蹟面板表示玩家在遊戲過程中能夠建造的奇蹟。

奇蹟面板是雙面的，分別是“日”面 和“夜”面 ，上面顯示有2/3/4個不同的建造階段。

每個建造階段均有其費用和效果。

奇蹟面板還會給玩家帶來起始資源。



軍事衝突標記

軍事衝突標記表示軍事衝突的結果是勝利或是失敗。

軍事衝突標記分為4種：

- 失敗-1標記
- 勝利+1標記
- 勝利+3標記
- 勝利+5標記



錢幣

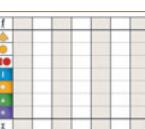
錢幣表示你的**財產**。錢幣有兩種面值，分別為面值1和面值3。

注意：規則書裡出現“X個錢幣”時，“X”表示錢幣的總值。換句話說，“拿取X個錢幣”表示玩家拿取總值X的錢幣。



效果詳述參考表

表裡囊括了對遊戲裡所有符號的完整解釋。



計分冊

在遊戲結束時，使用計分冊來統計玩家得分，決出勝者。

卡牌與連鎖參考表

表內信息供玩家參考。

遊戲準備

1 準備時代卡牌：

- 將時代卡牌分為三堆：時代I、時代II、時代III。
- 從每個時代的卡牌中找出符合玩家人數的卡牌（卡牌右下角數字少於或等於玩家人數）。
將其他卡牌放回遊戲盒中，在本局遊戲中不會再用到這些卡牌。
示例：5人遊戲中，每個時代牌堆裡保留所有右下角為“3+”、“4+”和“5+”的卡牌。
- 從時代III牌堆拿取所有的紫色卡牌。隨機抽出等於玩家人數+2張卡牌，這些卡牌保持正面朝下。將這些卡牌放回時代III牌堆。將其他紫色卡牌放回遊戲盒中，在本局遊戲中不會再用到這些卡牌。
示例：5人遊戲中，玩家需要隨機抽出7張紫色卡牌（玩家人數5+2）。
- 每個時代牌堆分別混洗，正面朝下放在桌面中央。

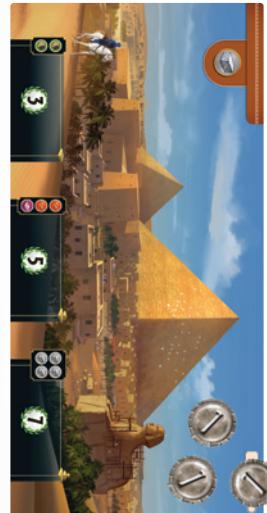


遊戲準備示例
5人遊戲

棄牌區域



4 軍事衝突 標記供應堆

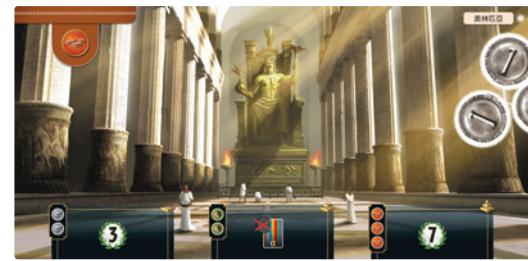


左側的
鄰國

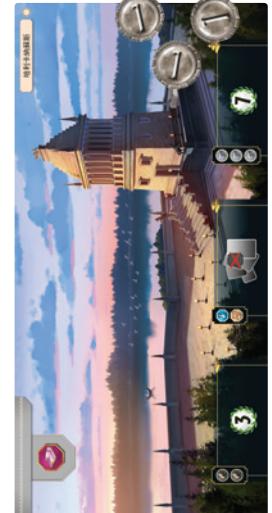


1 時代卡牌

3 錢幣 供應堆



3 你的財產



右側的
鄰國

2 你的奇蹟面板

遊戲玩法

遊戲會進行連續3輪：時代I、時代II，最後是時代III。每輪的遊戲流程相似。時代III結束時統計得分。

定義：

鄰國：名詞“鄰國”指的是玩家左邊和右邊的第一位玩家。

城邦：名詞“城邦”指的是你的國家發展情況，包含你的奇蹟面板和建築卡牌。

時代概覽

每個時代開始時，拿取對應的牌堆(時代I、時代II或時代III)，正面朝下給每位玩家發放隨機7張卡牌。這些卡牌就是玩家的**起始手牌**。

每個時代共有6個回合，所有玩家同步進行。一個回合分為3個階段，按順序進行：

1. 選擇一張卡牌
2. 打出這張卡牌
3. 傳遞自己的手牌

1. 選擇一張卡牌

將剛剛分發給自己的牌疊拿進手裡，不要展示給其他玩家。
從中選擇1張，正面朝下放在自己面前。
其餘卡牌正面朝下放到一邊，留待稍後使用。

2. 打出這張卡牌

每位玩家都選擇了一張卡牌之後，**同時**將其打出。
可以將這張卡牌用於**一次行動**，能夠用於以下3種行動：

- A. 建造卡牌上的建築
- B. 建造奇蹟的一個階段
- C. 出售這張卡牌

注意：開始第一局遊戲時，建議要注意每位玩家的行動，依次進行行動，
便於熟悉遊戲流程。

A. 建造卡牌上的建築

如要建造卡牌上的建築，支付卡牌上列出的所有費用，將其正面朝上放在自己的奇蹟面板上(詳見第6-7頁的“七大奇蹟中的建造”)。玩家一旦建造了一張卡牌，這個建築就會留在其城邦，直到遊戲結束。

重要：永遠都不能建造兩個完全相同的建築，即一個玩家的城邦裡不能有兩張名稱相同的卡牌。

如何將卡牌擺在自己的城邦

相同顏色的卡牌堆疊起來，需要保證其效果可見，
將資源成堆擺放在起始資源上方。
(詳見第8頁的示例)。

B. 建造奇蹟的一個階段

如要建造自己奇蹟的一個階段，只需要支付奇蹟面板上這一階段的費用(詳見第6-7頁“七大奇蹟中的建造”)。將一張卡牌正面朝下放到版圖下方，使剛剛建造的奇蹟階段蓋住這張卡牌的一半。現在開始，這個階段的效果生效。



注意：任何一張卡牌都可以用來建造奇蹟階段，而這張卡牌除了建造這個奇蹟階段之外，不能再用在別處。

一局遊戲期間，隨時都可以建造**奇蹟階段**。換句話說，玩家的第一個奇蹟階段可以建造在時代I、時代II或時代III。但是，玩家**需要從左往右建造自己的奇蹟階段**(先建造階段1，再建造階段2，最後建造階段3)。

注意：建造奇蹟階段不是強制性的。

C. 出售這張卡牌

如要獲得錢幣，玩家可以出售自己的卡牌。將自己的卡牌正面朝下棄到桌面中央(擺作一堆，作為**棄牌堆**)，再從供應堆拿取3個錢幣加入自己的財產。

3. 傳遞自己的手牌

所有玩家執行完畢自己的行動時，每位玩家拿取未選擇的卡牌，交給自己左邊的鄰國(在時代I和時代III期間)，或者交給自己右邊的鄰國(在時代II期間)。時代卡牌背面顯示有卡牌的傳遞方向。

玩家會因此得到鄰國傳來的卡牌，這些卡牌就是下個回合的新手牌。玩家每個回合的卡牌會少一張，最後一個回合只有兩張。

第六個回合(即最後一回合)

在第六個回合，即每個時代的最後一回合開始時，玩家會得到鄰國傳來的2張卡牌。從中選擇1張，將另一張正面朝下棄到棄牌堆。這張棄掉的卡牌不會給你提供任何錢幣。

按照正常規則，打出你的第6張，也就是最後一張卡牌。

然後，結算軍事衝突。

結算軍事衝突

每個時代結束時，都結算軍事衝突。

統計每位玩家已建造的建築卡牌和奇蹟面板上所有的軍事符號 \times ，以確定玩家的**軍事強度**。然後每位玩家將自己的軍事強度與兩個鄰國的分別進行比較。

與每個鄰國進行比較：

- 如果玩家的軍事強度與鄰國**相等**，那麼比較的雙方都不需要拿取標記。
- 如果玩家的軍事強度**更低**，該玩家拿取1個軍事衝突失敗標記。
- 如果玩家的軍事強度**更高**，該玩家拿取與當前時代對應的軍事衝突勝利標記。



失敗



時代I



時代II



時代III

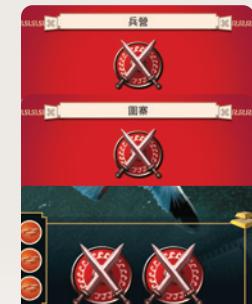
示例：時代II結束時，你的軍事強度為4。你左邊鄰國的軍事強度為5，而右邊鄰國的軍事強度為2。那麼你與左邊鄰國發生的軍事衝突失敗，拿取一個失敗標記。你與右邊鄰國發生的軍事衝突勝利，拿取一個時代II的勝利標記。

左邊鄰國



軍事強度 = 5

時代II中你的城邦



軍事強度 = 4

右邊鄰國



軍事強度 = 2

結算衝突之後，當前時代結束，進入下一時代。

時代III結算衝突之後，遊戲結束(詳見第8頁)。



七大奇蹟中的建造

在整局遊戲期間，玩家都可以選擇建造建築或者奇蹟階段。如要進行建造，玩家必須按照每個卡牌費用區或者奇蹟階段上顯示的費用，支付對應的建造費用。

注意：永遠都不能建造兩個完全相同的建築，即一個玩家的城邦裡不能有兩張名稱相同的卡牌。

費用分為以下幾種：

- A. 免費
- B. 錢幣
- C. 資源費用
- D. 通過連鎖無需費用

A. 免費

如果費用區為空，這張卡牌即可免費建造，不需要資源和錢幣就能建造。



B. 錢幣費用

某些卡牌的費用是1個錢幣。建造這類卡牌的建築時，從你的財產中拿取1個錢幣，將其放到供應堆。



C. 資源費用

某些卡牌和奇蹟階段需要1個或多個資源才能建造。
玩家可以使用自己城邦產生的資源，也可以從鄰國購買。

重要：用於建造的資源永遠不會失去，整局遊戲的每個回合都可以使用。

卡牌



奇蹟階段



使用自己城邦產生的資源

城邦每顯示一個資源符號產生1個資源，城邦裡的資源符號出現在：奇蹟面板上的起始資源、灰色、棕色和黃色卡牌、某些奇蹟階段。

每個資源符號在每回合只能使用一次。

示例：你產生了2石料、1礦石、1紙材。因此你可以用1礦石來建造兵營，或者用1紙材來建造抄寫室。但是，你不能建造守望塔，因為你的城邦沒有產出磚塊。





從鄰國城邦購買資源

如果玩家建造卡牌或奇蹟建築所需的資源無法由自己的城邦產生，則需要查看自己鄰國的城邦。如果鄰國能夠產生玩家需要的資源，那麼可以從鄰國購買。

每購買1份資源，需要把**2個錢幣**交給資源擁有者。
出售資源的玩家不會失去自己的卡牌，依然可以使用該資源。

同一玩家不能在一個回合購買一種資源符號超過一次。

買到的資源必須在購買的回合內使用。

玩家能夠從鄰國購買的資源包括：

- 奇蹟面板上的起始資源；
- 棕色**卡牌上的資源；
- 灰色卡牌上的資源；

黃色卡牌和奇蹟階段產生的資源**不能**購買。

如果玩家鄰國有卡牌顯示可以從**2種資源中選擇1種**，玩家可以選擇購買其中一種資源，與該鄰國的選擇無關。

注意：

- 玩家如要購買資源，必須在回合開始時支付所需的錢幣。從其他玩家處獲得的錢幣，不能在同一回合使用。
- 玩家不能從鄰國當前回合建造的建築購買資源。
- 玩家不能拒絕出售資源。
- 左右鄰國可以從玩家的城邦購買同一種資源。

D. 通過連鎖無需費用

從時代II開始，顯示連鎖符號的卡牌滿足特定條件即可免費建造。如果玩家之前建造的卡牌右上角有著相同的符號，即可**免費**建造這張卡牌。

示例：在時代I期間，如果玩家在自己的城邦建造了劇場，因為有著對應的連鎖符號，他可以在時代III免費建造城邦花園。

時代I



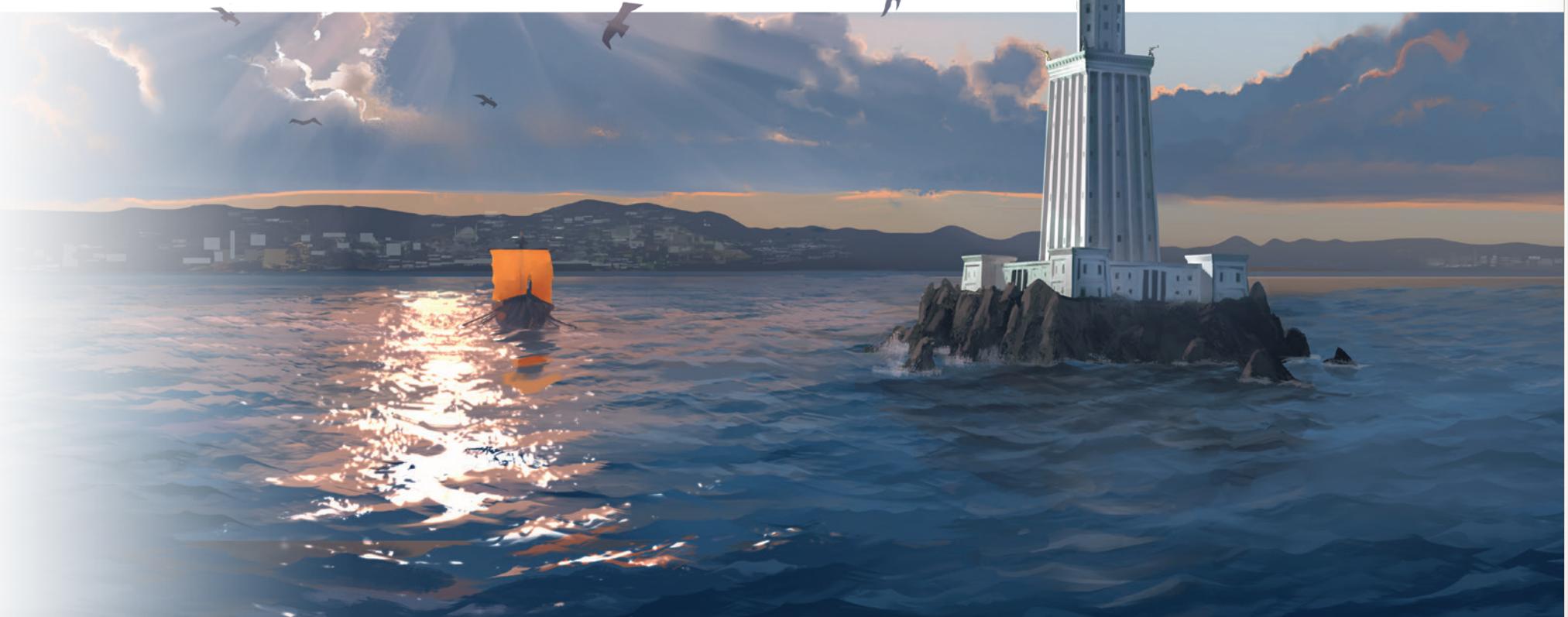
時代III



符號
相同
連鎖

注意：

- 玩家如果沒有符號與卡牌連鎖對應，他仍然可以通過支付這張卡牌的資源費用來進行建造。
- 某些卡牌會與兩個建築產生連鎖；這類卡牌右上角有著兩個符號。



遊戲結束

時代III結束時，軍事衝突結算完畢後遊戲結束。然後使用計分冊來統計得分。總計得分最高的玩家贏得遊戲勝利。
如果出現平手，財產最多的玩家獲勝。如果仍出現平手，則平手玩家共享勝利。

統計得分

使用計分冊來統計玩家得分。

1 奇蹟面板

每位玩家統計自己已建造的奇蹟階段提供的分數。

2 財產

玩家每有3個錢幣，獲得1分。

3 軍事衝突

每位玩家將自己的勝利標記與失敗標記總分加起來，得出軍事衝突的得分
(總分可能是負值)。

4 藍色卡牌

每位玩家計算自己城邦內**藍色**卡牌的分數。

5 黃色卡牌

每位玩家根據卡牌描述的效果，計算自己城邦內**黃色**提供的所有分數(詳見效果詳述參考表)。



6 綠色卡牌

每位玩家計算自己城邦內和已建造的奇蹟階段上所有的科技符號。這些符號以兩種方式提供分數，兩種方式計算所得的分數再加在一起。

· **相同符號：**根據下表，檢查每種類型的相同符號個數：

相同符號個數	1	2	3	4	5	6
分數	1	4	9	16	25	36

· **1套3個不同符號：**玩家每有1套3個不同的科技符號，獲得**7分**。

7 紫色卡牌

每位玩家根據卡牌描述的效果，計算自己城邦內**紫色**提供的所有分數(詳見效果詳述參考表)。



製作人員

遊戲設計: Antoine Bauza · 美術: Miguel Coimbra

遊戲開發與出版: Cédric Caumont & Thomas Provoost aka « Les Belges à Sombreros »
和 Repos Production team.

如要查看完整的製作人員名單請登錄網址: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SRL · Rue des Comédiens, 22 · 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 · www.rprod.com

遊戲內的配件
僅供個人使用。

