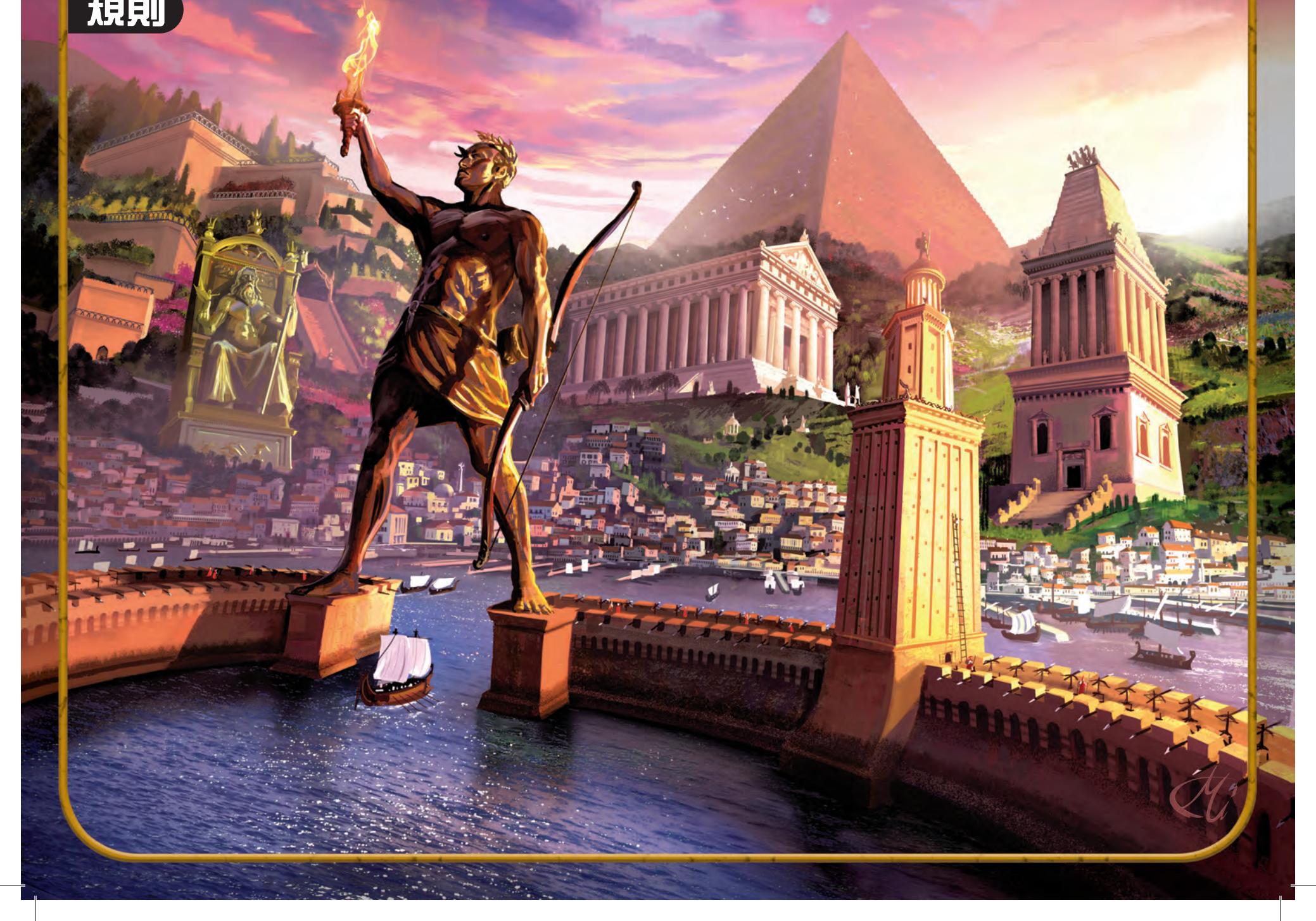


Antoine Bauza

7 WONDERS™

規則



作為七大文明古國之一的領袖，
 你可以開采領土內的自然資源，
 發展周邊貿易，
 樹立軍事強權，
 在永不停息的競爭發展中謀求一席之地，
 鑄就領先于時代的建築奇蹟，
 在歷史文明的長河中留下屬於你的輝煌印跡。



配件

- 7張 奇蹟面板
- 7張 奇蹟卡牌
- 49張 時代I卡牌
- 49張 時代II卡牌
- 50張 時代III卡牌
- 46個 冲突標記
- 24個 面值為3的錢幣標記
- 46個 面值為1的錢幣標記
- 1本 計分冊
- 1本 規則書
- 2張 “2人遊戲”專用卡牌

游戲概覽及游戲目標

七大奇蹟這個游戲將歷經3個時代，每個時代使用三
 叠牌組之一（首先使用時代I牌組，隨後是時代II牌組，
 最後使用時代III牌組）。

各個時代的游戲方式相類似，玩家在每個時代中分別
 打出6張卡牌來發展他/她的城市，並建造自己的奇蹟。
 在各個時代結束時，玩家都要與兩側的相鄰城市（分別
 位於玩家右手方和左手方）進行軍事較量。

在第三時代結束後，玩家們合計各自的分數。擁有最
 高分數的玩家贏得這場游戲。

游戲配件說明

奇蹟面板

每個面板代表一個玩家可以建造的奇蹟，上面顯示了從遊戲初始時就可以提供的各種資源（標記在面板左上角位置）。這些面板都是雙面的，提供了同一奇蹟的兩種不同版本。在面板上描述了每種奇蹟所包含的兩個、三個或四個建造階段。每個階段都需要分別支付建造費用，並且在完成時可以提供獎勵效果。

錢幣

錢幣用于結算一個城市與兩個相鄰城市間的貿易事務。在遊戲中，玩家可以積攢的錢幣數量沒有上限。在遊戲結束時，積攢的錢幣可以用來兌換分數。

衝突標記

衝突標記用來記錄相鄰城市之間軍事衝突的勝負結果。

衝突標記共有四種：

- 分值為-1的失敗標記，用于每個時代結束時。
- 分值為+1的勝利標記，用于時代I結束時。
- 分值為+3的勝利標記，用于時代II結束時。
- 分值為+5的勝利標記，用于時代III結束時。

卡牌

在七大奇蹟中，所有的卡牌均代表某種建築設施。

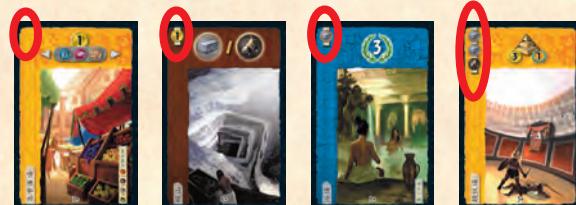
遊戲中共有7種不同類型的建築，玩家可以根據卡牌邊框的顏色輕易分辨出它們。

- **原料廠**（棕色卡牌）：這些建築提供原材料資源。
- **加工廠**（灰色卡牌）：這些建築提供加工材料資源。
- **市政設施**（藍色卡牌）：這些建築提供分數。
- **科技建築**（綠色卡牌）：這些建築能根據你在三類不同科學領域內的發展狀況提供分數。
- **商業建築**（黃色卡牌）：這些建築能獲取金錢，產出資源，改變貿易規則，有時也能用於獲取分數。
- **軍事建築**（紅色卡牌）：這些建築提升你的軍事實力。用于遊戲中的軍事衝突結算。
- **行會建築**（紫色卡牌）：這些建築允許玩家根據特定條件贏取額外的分數。

注意：時代III牌組中不包含原料廠（棕色卡牌）和加工廠（灰色卡牌）兩種類型的卡牌，不過此時它包含了行會建築（紫色卡牌）卡牌。

卡牌費用

卡牌左上方標明它的建造費用。如果相關區域為空白，那麼這個建築屬於免費建築，無需支付資源即可以建成。
示例：集市是免費建築，矿山的建設需要花費1元錢幣，浴場的建設需要1份石料，而競技場的建設需要兩份石料和一份礦石。



從時代II開始，一些建築不僅可以通過支付對應的物資來建設，如果玩家已經在前一個時代建好了卡牌上標注的相關前提建築，它們也可以被免費建造。

示例：建設馬廄需要一份磚塊，一份木頭和一份礦石，但是，如果你已在前一時代建好了藥劑室，那麼你可以免費建設馬廄。



每張卡牌的右下方會標注在下一個時代中可以通過它來免費建造的後續建築（如果有話）。

示例：如果在時代I中建好了抄寫室，那麼它允許你在時代II中免費建造圖書館和法院。



卡牌底部中央標注的內容，是此張卡牌對應的玩家人數。
示例：在4人遊戲中，要使用所有標注3+和4+的卡牌。



遊戲準備

每個時代各一疊牌組

在三份牌組中，抽出當前玩家人數不需要使用的卡牌，將其放回到遊戲盒中不使用。

示例：在6人遊戲中，使用標有3+，4+，5+和6+的卡牌，剩余標有7+的卡牌放回到盒中。

此外，時代III牌組需依照以下方式調整：

- 將10張行會建築（紫色卡牌）拿取出來，然後根據玩家人數從這10張卡牌中隨機（正面朝下）抽取對應數量的卡牌。
- 接下來，將抽出的行會牌與其它時代III卡牌混洗在一起，構成時代III牌組。

3位玩家：5張行會卡牌
4位玩家：6張行會卡牌
5位玩家：7張行會卡牌
6位玩家：8張行會卡牌
7位玩家：9張行會卡牌

注意：

—如果你按照正確方式整理了卡牌的話，那麼在每個時代開始時，卡牌數量都應該是固定的（每個玩家7張）。

—為方便記憶，需要保留的行會卡牌數量等於玩家數量+2。

奇蹟

混洗7張奇蹟牌，面向下，每人一張分發給玩家。卡牌翻開後將決定本局遊戲中每位玩家使用的奇蹟面板以及使用哪一面。



注意：

—在你最初的幾次遊戲中，建議使用各個面板的A面，因為它們更容易理解。

—如果玩家能取得一致，那麼也可以各自挑選奇蹟面板，而無需隨機分發。

錢幣

在遊戲開始時每個玩家獲得3枚面值為1的錢幣，將其放在奇蹟面板上。剩余的錢幣構成公共銀行（玩家們可以根據需要隨時等值兌換面值為3和面值為1的錢幣）。

衝突標記

在錢幣堆旁邊放置衝突標記，待用。

七大奇蹟中的建造

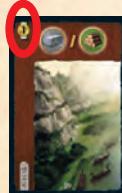
在遊戲中的3個時代里，玩家們將要建造各種建築（卡牌）和奇蹟（面板）。

- 大多數建築都要支付資源來建造，還有一些建築是免費的，或僅僅需要支付錢幣。另有一些建築在需要資源費用的同時也具備某種免費建造的條件。
- 所有的奇蹟建設都需要支付資源。

使用錢幣

建造一些棕色卡牌需要支付錢幣，在進行建設的回合中將錢幣支付給銀行。

示例：建造木料場需要支付1元錢幣。



免費建造

有些卡牌沒有費用，可以免費建造。

示例：東貿易站這個建築就是免費的。



使用資源

一些卡牌有相關的資源費用。為了建成它們，玩家必須自己產出相關資源或者從他/她兩側的相鄰城市中購買對應資源。

產出

一個城市可以產出的資源通常來自奇蹟面板、棕色卡牌、灰色卡牌和某些黃色卡牌。

為了建造某個建築，玩家的城市必須能夠提供卡牌上對應的資源需求。

示例：圖中吉薩城的產出是2石，1磚，1礦，1紙和1布：



—因為此時城市產出能夠滿足需求，所以玩家可以建造兵營（費用：1礦）或者抄寫室（費用：1紙）。



—但是玩家不能建造引水渠（費用：3石），因為修建這個建築需要三份石料，而他的城市只產出兩份。



重要：在建造過程中並不需要實際支付資源。

產出資源在整個游戲的每個回合里都可使用。

一座城市的資源產出永遠不會減少
(已經打出的卡牌永遠不會被棄掉)。

貿易

玩家會經常發現，他/她無法自己產出建築所需的所有資源。如果相鄰城市（玩家左手方或右手方緊鄰的城市）能夠產出這些資源的話，玩家可以通過貿易來獲取缺失的資源。可以從相鄰城市中購買的資源包括：

- 該城市最初始產出的資源（由奇蹟面板提供）
- 來自該城市中棕色卡牌的資源（原材料）
- 來自該城市中灰色卡牌的資源（加工材料）

但是，不可以購買由某些商業建築（黃色卡牌）或某些奇蹟效果提供的資源。這些資源僅供城市的擁有者使用。每購買一份資源，玩家必須向資源的提供者支付2元錢幣。

說明：

• 將資源出售給相鄰城市並不妨礙資源擁有者本人在同一回合中使用同一資源進行建造活動。

• 在同一回合中，同時向左右兩邊的相鄰城市購買一種或多種資源，是可行的。

• 買來的資源只能在購買的當前回合中使用。

• 玩家不能拒絕出售資源。

• 一些商業建築（黃色卡牌）可以讓購買資源費用從2降到1。

• 如果相鄰的兩座城市都產出所需的資源，玩家可以自由選擇從哪一邊購買。

• 玩家必須在回合開始時就擁有採購資源所需的錢幣。通過貿易行為獲得的錢幣不能在同一回合中使用，只能用在後續回合之中。

示例A：一個玩家想要建造大學（費用：2木+1玻璃+1紙）。她的城市只產出1木和1玻璃。她的一個鄰居能提供1木，另一個鄰居可以提供1紙。玩家可以向兩個鄰居各支付2元錢幣購買資源建起自己的建築。

示例B：在某個遊戲回合中，兩邊的相鄰城市均向她購買了2份石料，她總計獲得8元錢幣（每份資源2元）。在同一回合，儘管她已經向相鄰城市出售過相關資源，她仍然可以使用自己的資源建造圖書館（費用：2石+1布）。

示例C：還是前面這位玩家，她想要建造市場（費用：2磚）。她的城市產出1磚，一個相鄰城市也產出磚。但是在回合開始時，她手中的錢幣不足。于是在這個回合中，即便隨后她的鄰居向她購買資源，她也不可以使用獲得的錢幣來購買缺乏的磚，獲得的收入只能用于後續回合中的購買。因此本回合她沒法建成市場了，此玩家必須執行其它行動。

免費建築（連鎖）

在時代II和時代III中有些建築在資源費用圖標的右側寫有一個上一時代建築的名字。

如果玩家在上一個時代中建造了對應建築，玩家此時就可以免費建造此建築，無需再支付資源費用。

示例：如果玩家在時代I時建有抄寫室，那麼在時代II時他可以免費建造圖書館。



示例：在時代I中建成的劇場允許玩家在時代II中免費建造雕像，隨後，雕像又允許玩家在時代III中免費建造城市花園。



遊戲概覽

遊戲從時代I開始，經歷時代II，最後結束於時代III。在時代III結束時，玩家結算最終得分。

時代流程概覽

在每個時代開始時，玩家從該時期牌組中獲得隨機分發的7張手牌。

每個時代由6個遊戲回合組成。在每個回合中各玩家同時打出一張手牌。

遊戲回合按如下方式進行：

1. 打出一張手牌
2. 執行動作
3. 接下來將你剩余的手牌傳給你的左手或右手邊的玩家，然後接過另一側玩家傳過來的手牌。

1. 打出一張手牌

玩家們各自檢視自己的手牌，然後選擇一張面向下打出。剩余卡牌放在玩家和其左手邊玩家之間（參看時代結束）。

2. 執行動作

所有玩家都打出牌之後，他們同時執行行動。

利用打出的卡牌共有三種行動可供執行：

- a. 建造建築。
- b. 完成一個奇蹟階段。
- c. 弃牌獲得3元錢幣。

注意：在首次遊戲中，玩家們可以依次輪流執行行動，以便更好地熟悉遊戲內容。

2.a. 建造建築

大多數情況下，玩家會建造所選卡牌代表的建築（參看：七大奇蹟中的建造）。

重要：玩家永遠不可以建造兩個相同建築（擁有相同名稱和圖案的卡牌）。

放置卡牌

棕色和灰色的卡牌可逐一疊放在奇蹟面板的左上角。這可以讓玩家們迅速了解每個人都可以產出什麼資源。其余類型的卡牌，面向上放在玩家奇蹟面板前方的區域。所有這些區域組合在一起構成玩家的城市。為了節省空間，可以將同顏色卡牌疊放在一起只露出它們各自的名稱。



2.b. 完成一個奇蹟階段

玩家需要打出一張卡牌作為完成他/她的奇蹟一個階段的標識：

修建方式為，玩家需要支付奇蹟面板上標注的費用，而不是這張卡牌上標注的費用。

隨後，玩家面向下將該卡牌的一半塞進奇蹟面板對應階段的下面，以表示此奇蹟這一階段已建好。若如此做，這張卡牌本身的效果取消，也不被視為一個建築。

示例：一位玩家的奇蹟是亞歷山卓燈塔，他想要完成第二階段。于是他選出一張手牌。他的城市可以為他提供建造所需的2份礦石，因此他可以將此牌放在對應奇蹟階段的前面，壓在奇蹟面板下露出一半，表示他已完成了此奇蹟第二階段的建造工作。



說明：

- 奇蹟中的各階段必須按照次序建造，也就是從左向右。奇蹟並不是強制建造的。玩家可以未完成（甚至未開始）建造他/她的奇蹟就獲得了遊戲勝利。
- 用來建造奇蹟各階段的卡牌要保持隱秘。建議玩家用不想傳給相鄰玩家的卡牌來執行此行動（參看傳接卡牌）。
- 大多數奇蹟都包含三個階段，但是這與三個時代並無關聯。也就是說，可以在一個時代中建造奇蹟多個階段，也可以在時代III時才開始建造奇蹟。
- 在同一局遊戲中，奇蹟每個階段僅能建造一次。

2.c. 弃牌獲得3元錢幣

玩家可以選擇棄掉他/她手中的一張牌從銀行換取3元錢幣，從而增加他/她的資金。

以此方式棄掉的卡牌，需要面向下放置到桌子中央的棄牌堆中。棄掉你用不到但鄰居感興趣的卡牌是個很實用的策略。

注意：如果一個玩家打出了一張卡牌後，發現既無法將其建造，也無法將其用于修建奇蹟，那麼這位玩家必須將該卡牌棄掉換取3元錢幣。

3. 傳接卡牌

每位玩家從他/她的相鄰玩家處獲得新一輪的卡牌。

重要：卡牌的傳接方向在每個時代中都有所變化：

- 在時代I，玩家們將卡牌傳遞給左手邊的玩家（順時針）。
- 在時代II，玩家們將卡牌傳遞給右手邊的玩家（逆時針）。
- 在時代III，玩家們將卡牌傳遞給左手邊的玩家（順時針）。



特殊情況：第六個回合

在每個時代最終的第六個回合時，玩家們會從相鄰玩家處獲得兩張手牌。

各玩家隨後選出一張（跟之前回合一樣）然後將剩余的一張牌面向下棄掉。

選出的這張手牌照常執行行動。

行動完成後，當前時代結束。

說明：

玩家不能因這張未被選中而棄掉的卡牌獲得3元錢幣。
示例：蘇菲爾在第一個時代開始時獲得7張手牌，她將其中的一張打出。接下來她把剩余的6張牌傳遞給左手邊玩家，然後從她的右手邊玩家手中接過新的6張手牌。依此進行，直到第六個回合時，她從右手邊玩家處接過了2張手牌。她將其中一張牌棄掉，然後依照遊戲規則使用另一張牌。

時代結束

每個時代在第六個遊戲回合後結束。

玩家此時必須結算軍事冲突。

玩家計算各自的軍力，即城市中**軍事建築**（紅色卡牌）中的軍事標識數量，然後與兩邊相鄰城市比較：

- 如果玩家的軍事標識數量比一個相鄰城市多，此玩家根據剛結束的時代的不同而獲得不同的勝利標記（時代I：+1，時代II：+3，時代III：+5）。
- 如果玩家的軍事標識數量比一個相鄰城市少，此玩家獲得一個失敗標記（-1分數）。
- 如果玩家的軍事標識數量與一個相鄰城市相同，雙方均不拿取任何標記。



由此，玩家會根據比較結果的不同，分別拿取0、1或2個標記放在他/她的奇蹟面板上。
示例：時代II剛剛結束。亞歷山大（3軍力）與左手邊的羅德斯（5軍力）和右手邊的依法修斯（2軍力）接壤。於是亞歷山大在奇蹟面板的左邊放置一個失敗標記（-1分數），右邊放置一個勝利標記（+3分數，時代II）。



遊戲結束

當時代III結算完軍事冲突之後，遊戲結束。各玩家匯總他們的分數，擁有最高分數的玩家獲勝。在平局時，平局玩家中擁有最多錢幣者獲勝。錢幣數量也相同的話，共同獲得勝利。
注意：遊戲中包含一本計分冊可以用于你最初幾次遊戲的分數記錄，也可以用來記錄你最值得紀念的遊戲進程。

總分數計算細則：

按照如下次序計算分數

- 1、軍事冲突
- 2、錢幣總數
- 3、奇蹟
- 4、市政設施
- 5、科技建築
- 6、貿易建築
- 7、行會

1. 軍事冲突

各玩家將他們的勝利或失敗標記總分加起來（總分可為負值）。

示例：在遊戲結束時亞歷山大手中的標記是： $+1, +3, +5, -1, -1, -1$ ，合計總分為6。

2. 錢幣總數

在遊戲結束時，每擁有3元錢幣，玩家就可獲得1分。余數舍去。

示例：遊戲結束時亞歷山大擁有14元錢幣，為此獲得4分（4組3元錢幣，余下的2元舍去）。

3. 奇蹟

各玩家計算他們的奇蹟所提供的分數總值。

示例：亞歷山大已經建成了奇蹟的所有三個階段（面A）：合計獲得10分（第一階段3分，第三階段7分）。

4. 市政設施

各玩家計算他們的標注在市政設施上的分數。示例：亞歷山大已經建成了下述市政設施：祭壇(2分)、引水渠(5分)和市政中心(6分)，合計獲得13分。

5. 科技建築

科技卡牌用兩種不同的途徑提供分數：相同符號建築的組合和3種不同符號建築的組合。

注意：兩種不同方式均要計算，將計算所得的分數累加到一起。

相同符號建築的數量

針對3種科技符號中的每一類，玩家都獲得如下分數：

- 此符號只有1個建築：1分
- 2個相同符號建築：4分
- 3個相同符號建築：9分
- 4個相同符號建築：16分



注意：

- 分數等於此符號建築數量的平方。

- 每類符號都擁4種不同的綠色卡牌，因此每種符號最多可提供16分。

- 這個最大理論值可以被科學家行會和巴比倫奇迹的效果所改變：5個相同符號建築提供25分，6個相同符號建築提供36分。

示例：亞歷山大建成了6個科技建築，按照各種符號分類，其數量分別是：3,2,1。這三類卡牌提供了9分(3×3)，4分(2×2)和1分(1×1)，總計14分。



3種不同符號建築組合的數量

每3張不同符號的卡牌可以構成一組科技組合，每組組合提供7分。

示例：繼續使用上述例子，亞歷山大建有6個科技建築，但它們只能湊成一組擁有3類不同符號的建築組合，為此科技建築再提供7分，合計就是21分。

如果亞歷山大額外再擁有一個符號建築的話，他的科技總分將是： $(9+4+4)+(7+7)=31$ 分。

6. 貿易建築

在時代III中的一些貿易建築也會提供分數。

示例：亞歷山大建有商會。這個建築讓所在城市中每張灰色卡牌提供2分。亞歷山大打出過兩張灰色牌，因此獲得：4分。

7. 行會

每個行會將根據玩家城市和/or兩個相鄰城市的建設構成來提供分數（參看建築描述）。



遊戲策略建議

- 阻礙你的對手：為了在七大奇蹟中獲勝，你必須關注你的相鄰城市並分析它們的發展策略。試着不讓他們拿到對他們有利的卡牌，從而阻礙他們的發展。你可以用這些牌來完成你的奇蹟階段或棄掉它們換錢。

- 策略：獲得勝利的方式是多種多樣的：鎖定建造同種顏色的建築或平衡發展不同種顏色建築，攀升軍力或完全放棄軍事，自給自足或大力發展貿易。

- 科技發展：如果你建造了科技建築，努力建造多種符號的建築組合，因為它們的分值更高。

2人變體規則

下述規則僅適用於2人遊戲。

除了標準遊戲配件之外，此時你還需要兩張特殊的卡牌。

重要：我們建議你在嘗試2人變體遊戲之前先進行多局3-7人遊戲來熟悉規則。



邊境牌



自由城邦牌

遊戲準備

玩家們使用與3人遊戲時相同的游戏卡牌（僅使用3+卡牌）。兩個玩家各拿取一張面板，隨後在他們之間放置第三張面板。在接下來的規則解釋中，這塊面板將被稱為自由城邦。

邊境牌放在兩個玩家之間。

每個玩家各獲得7張手牌，剩下的7張牌構成抽牌堆，將其面向下放置在邊境牌右邊。

自由城邦左側的玩家將自由城邦牌加入到手牌中。

兩位玩家與自由城邦分別從銀行獲得3元錢幣，開始遊戲。

遊戲概覽

遊戲按照與3到7人時相同的方式進行。

唯一的不同是增加了對自由城邦的處理：玩家們按次序打出自己的手牌，並輪流在各自的回合中為自由城邦打出一張牌。

1. 選擇一張卡牌

手牌中擁有自由城邦牌的玩家從抽牌堆中抽取一張牌放入手牌。

隨後，此玩家從手牌中選出兩張牌，一張用自己的城市，一張用於自由城邦，同時他/她的對手也照常打出一張牌。接下來各玩家將手中的剩余卡牌放在邊境牌己方一側。

說明：

除非無法打出卡牌，否則自由城邦不可以棄牌換取3元錢幣。因此，只要有可能，玩家必須選擇一張自由城邦可以使用的卡牌（用于建造建築或完成奇跡階段）。在選好自己的城市用牌之後再為自由城邦選擇卡牌。



2. 行動

擁有自由城邦牌的玩家在完成自己的行動後執行自由城邦的行動，同時它的對手也執行自己的行動。

自由城邦行動規則：

- 自由城邦可以按照普通規則從兩側的相鄰城市購買資源。當兩側的城市能同時提供某種資源時，控制自由城邦的玩家決定從哪個城市購買（允許向售價高的一方購買）。
- 如果自由城邦選擇的卡牌可以成為免費建築（連鎖），則必須按照免費方式建造。

注意：在每個時代的第一回合中，自由城邦的抽牌堆中只剩下了一張卡牌。這張卡牌將與玩家手中最後的第七張卡牌一起棄掉。

3. 傳接卡牌

當本回合三張卡牌都使用完成之後，玩家們拿取邊境牌另一側的牌組。在下個回合中，更換玩家控制自由城邦，如此進行直到遊戲結束。

示例：路德和皮特開始了一局遊戲。他們各自拿到7張手牌，剩下的7張放置在邊境牌右側，組成抽牌堆。路德坐在自由城邦的左側，於是將自由城邦牌加入手牌。在遊戲的首個回合中，皮特從手牌中選出一張牌打出，而路德從自由城邦的抽牌堆中抽取一張加入手牌。隨後他先為自己的城市選擇一張牌，再為自由城邦選擇一張牌。然後從自由城邦開始，玩家各自執行選中的卡牌。接下來，他們拿取邊境牌另一側的牌堆，于是在遊戲的第二個回合中，輪到皮特持有自由城邦牌了。他需要抽取一張牌後為他自己的城市和自由城邦各打出一張牌...

時代結束

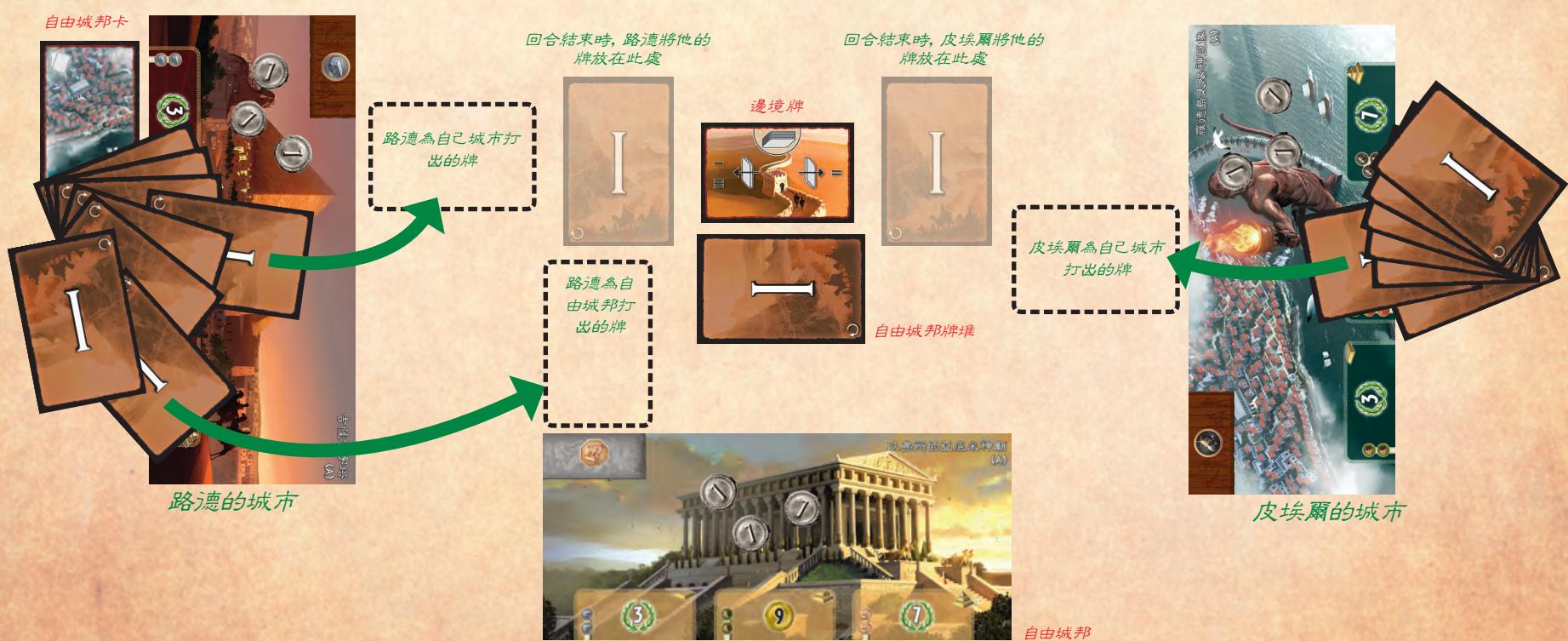
每個時代開始時擁有自由城邦牌的玩家是變化的：

- 時代I：自由城邦左側玩家先持有自由城邦牌。
- 時代II：自由城邦右側玩家先持有自由城邦牌。
- 時代III：自由城邦左側玩家先持有自由城邦牌。
軍事衝突規則保持不變。

遊戲結束

擁有最多分數的玩家贏得遊戲。

如果是平局，平局玩家中擁有更多錢幣的玩家獲勝。



奇蹟詳述

每一個奇蹟面板代表著七大奇蹟之一。面板分為A、B兩面，為遊戲提供了變體玩法。

[A]面

奇蹟的A面都擁有相同的布局結構：

- 第一階段是完成獲得3分。
- 第三階段是完成獲得7分。
- 第二階段是奇蹟提供的特殊效果：

說明：

由面板提供的資源不被視為卡牌資源。
不能通過貿易購買



羅德島太陽神巨像

玩家在每次軍事冲突時擁有2個額外的軍事標識。



亞歷山卓燈塔

玩家自己選擇獲得4種原材料之一[石料, 磚塊, 木材, 礦石]，每個回合只能拿取一次。

說明：該資源無法通過貿易購買。



以弗所的亞底米神廟

玩家立即從銀行獲得9元錢幣。

說明：一局遊戲中9元錢幣僅能拿取一次，此奇蹟階段完成后立刻獲得。



巴比倫空中花園

遊戲結束時，玩家獲取一個自行選定的科技符號。

說明：符號的選擇應該在遊戲結束計算總分的時候，而不是在奇蹟階段完成時。



奧林匹亞宙斯神像

在每個時代中，玩家可以進行一次免費建造。

說明：玩家可以將完成這個奇蹟階段所打出的卡牌放在面板上面作為提示，在使用完這項效果后再將其壓放到面板下面。



哈利卡納蘇斯的摩索拉斯陵墓

玩家可以檢視從遊戲開始到目前為止的所有弃牌（包括用于兌換錢幣，或是在時代結束時棄掉的卡牌），從中選擇一張，免費建造它。

說明：該效果在奇蹟階段完成的回合結束時立即發生。此回合中被棄掉的卡牌（例如在時代最後的第六回合，玩家將會各自棄一張牌），也可以同樣揀選它們。



吉薩金字塔

金字塔奇蹟不提供特殊效果，它的第二階段所帶來的效果是獲得5分。

B

[B]面

奇蹟面板的B面略顯複雜，但和A面沒有強弱的區別。

奇蹟的兩面都經過平衡測試，一局遊戲中玩家可以根據自己的策略選擇一面使用。



羅德島太陽神巨像

太陽神巨像有2個建造階段：

- 第一階段提供1軍力，3錢幣和3分數。
- 第二階段提供1軍力，4錢幣和4分數。



亞歷山卓燈塔

- 第一階段允許玩家每個回合自行選擇獲得4種原材料之一[石料，磚塊，木材，礦石]。
- 第二階段允許玩家每個回合自行選擇獲得3種加工材料之一[玻璃，布匹，紙張]。
- 第三階段提供7分數。

說明：相鄰城市不能購買這些資源。



以弗所的亞底米神廟

- 第一階段提供4錢幣和2分數。
- 第二階段提供4錢幣和3分數。
- 第三階段提供4錢幣和5分數。

說明：錢幣只能從銀行拿取一次，在各階段建造完成後立即拿取。



巴比倫空中花園

- 第一階段提供3分數。
- 第二階段允許玩家將第七張手牌打出使用而不是棄掉。這張牌可以用來建造，可以棄掉換取3錢幣，也可以用來建造奇蹟的第三階段。
- 第三階段允許玩家獲取一個自行選定的科技符號。

說明：

- 在第六回合，玩家可以因奇蹟效果打出全部兩張手牌。如果奇蹟的第二階段此時還沒有建成，那麼玩家可以在第六個回合先使用一張卡牌將其完成，隨後打出第七張卡牌而無需棄掉它。
- 符號的選擇應該在遊戲結束計算總分時，而不是在奇蹟階段完成時。



奧林匹亞宙斯神像

- 第一階段允許玩家用1錢幣而不是2錢幣的價格，從相鄰城市那里購買原材料[石料，磚塊，木材，礦石]。
- 第二階段提供5分數。
- 第三階段允許玩家從相鄰城市中“復制”一張行會卡牌(紫色卡牌)的效果。

說明：

- 第一階段的奇蹟效果等效於遊戲中的兩個商業建築：東貿易站與西貿易站(黃色卡牌)。它們的效果不可以疊加，但仍允許建造東貿易站或西貿易站。
- 對於第三階段，行會的選擇是在遊戲結束計算總分時進行：計算總分時假設玩家已經修建了這個行會建築，然後加總此建築所帶來的分數。
- 復制行會對行會的擁有者不產生影響。



哈利卡納蘇斯的摩索拉斯陵墓

- 第一階段提供2分數，同時玩家可以檢視所有弃牌，並選擇其中之一免費建造。
- 第二階段提供1分數，同時玩家可以檢視所有弃牌，並選擇其中之一免費建造。
- 當完成第三階段建造後，玩家可以檢視所有弃牌，並選擇其中之一免費建造。

說明：上述特殊效果在奇蹟階段完成的回合結束時立即發生。此回合中被棄掉的卡牌(例如在時代最後的第六回合，玩家將會各自棄一張牌)，也可以同樣揀選它們。



吉薩金字塔

金字塔的建造分為4個階段，每個階段完成都可以獲得分數(3,5,5,7)，合計20分。

卡牌連鎖列表



主創名單

作者: Antoine Bauza

開發: "The Sombrero-wearing Belgians"
aka édrick Caumont & Thomas Provoost
美工: Miguel Coimbra

排版: Alexis -Halicarnassius 70- Vanmeerbeeck

僅以此遊戲紀念Vincent Moirin。

在本遊戲發售前他離開了我們，在遊戲的長期測試過程中他為我們提供了大量的建議和意見。

遊戲測試: Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Mau-blanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, the members of the «:eux en Société: club of Grenoble, the members of the Dragons Nocturnes play-night meetings, the Belgo-Ludiques 2010 players, the participants of the «:ffs: of the Cannes FIJ, the players from the Gathering of Friends 2010, the players from the ludopathique meetups, the play-sitors of the Toulouse festival.

中文翻譯: Bright_Helm 校對: 金屬城堡、卡牌屋

作者要特別感謝Bruno Cathala為2人遊戲規則所提供的創意。
The sombrero-wearing belgians would like to thank Geoff -Imma break your face- Picard, Alexis -bocce- Desplats, Philippe Mouret, John -I cut prototypes- Berny, A la guerre who'll recognize himself as well as his Cyborg, the members of the Liège Objectifs-Jeux Club, 20.100, The organizers of the Feu.F.L.AN, Stefan Glaubitz.

七大奇蹟由REPOS設計生產。

Tél. +32 471 95 41 32 • rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles
- Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2014. 版權所有。

此商品僅供私人娛樂。

時代I

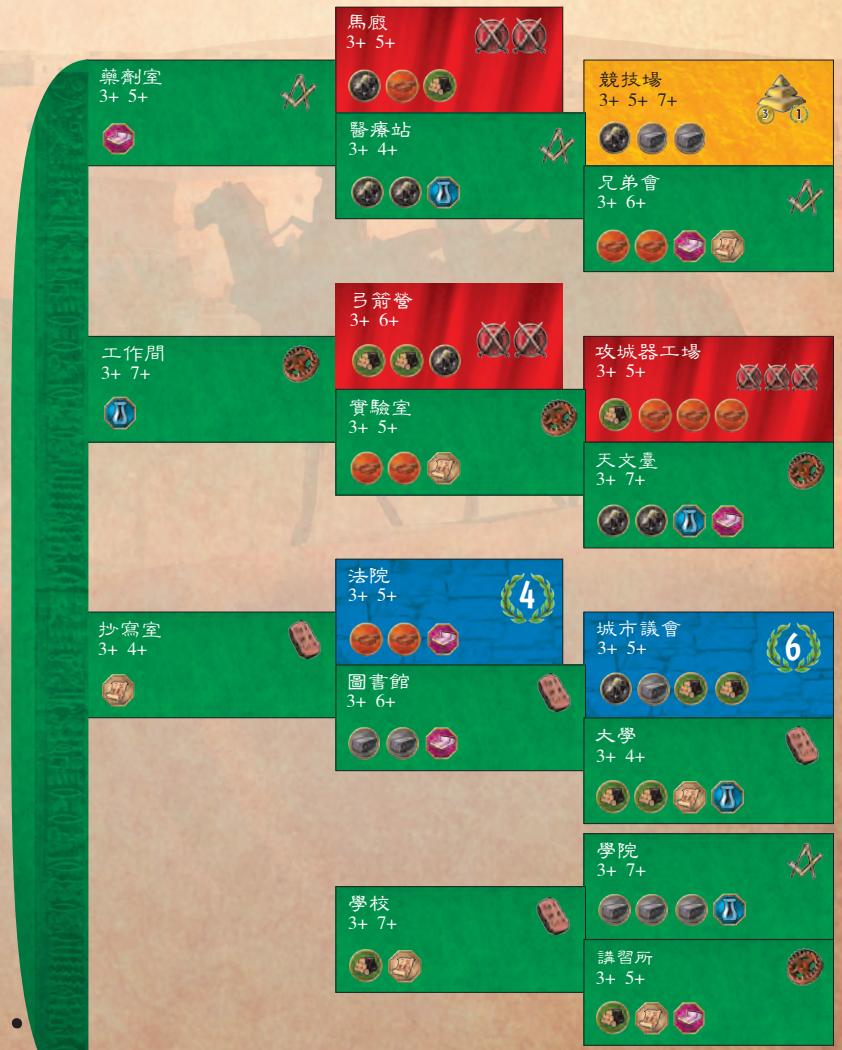
伐木場	3+ 4+	
采石場	3+ 5+	
粘土坑	3+ 5+	
礦坑	3+ 4+	
林場	6+	/ /
挖掘場	4+	/ /
粘土場	3+	/
木料場	3+	/
森林礦洞	5+	/ /
礦山	6+	/ /

時代II

鋸木廠	3+ 4+	/
石料加工廠	3+ 4+	/
磚窯	3+ 4+	/
鑄造廠	3+ 4+	/

時代III

工人行會	
工匠行會	
貿易商行會	
哲學家協會	
間諜行會	
戰略家協會	
船主行會	/ /
科學家協會	/ /
市政官協會	
建築師行會	/ /



標識符號詳解

時代I卡牌

此類卡牌提供圖示的原材料。



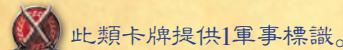
此類卡牌每回合提供圖示兩種相關原材料中的一種。

說明: 在同一回合中玩家可以使用其中一種資源來進行建造(或完成奇蹟)但不可以同時使用兩種。無論當前玩家選用了哪種資源, 相鄰玩家都可以購買其中的任意一種資源。

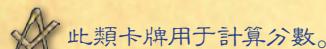
此類卡牌提供圖示的加工品。



此類卡牌提供對應的分數。



此類卡牌用于計算分數。

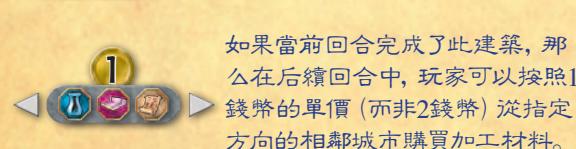


此類卡牌用于計算分數。



此類卡牌提供標注數量的錢幣, 當它們打出時, 從銀行立即拿取相應數量的錢幣, 但只有一次。

如果當前回合完成了此建築, 那么在後續回合中, 玩家可以按照1錢幣的單價(而非2錢幣)從指定方向的相鄰城市購買原材料。



如果當前回合完成了此建築, 那么在後續回合中, 玩家可以按照1錢幣的單價(而非2錢幣)從指定方向的相鄰城市購買加工材料。

針對東貿易站, 西貿易站和集市的說明: 圖示上的箭頭標註出了可以從那個方向的相鄰城市獲得對應折扣。

面板圖釋

玩家可以從手牌中免費建造一個建築, 每個時代限用一次。

玩家可以使用每個時代中的最後一張卡牌而不是必須棄掉它。這張卡牌可以用來正常建造, 並夠被棄掉換取3元錢幣或用于完成奇蹟。

玩家可以檢視遊戲中的所有棄牌, 然後選出一張免費建造。

在遊戲結束時, 玩家可以“復制”並擁有一個相鄰城市已建成的行會建築(紫色卡牌)。

時代II卡牌



此類卡牌提供圖示的兩個原材料。



此類卡牌提供2點軍事標識。



在玩家城市及兩個相鄰城市中, 每存在一張棕色卡牌, 玩家就為此獲得1元錢幣。

說明: 在相鄰城市中與葡萄園同回合建造的棕色卡牌也計算在內。



在玩家城市及兩個相鄰城市中, 每存在一張灰色卡牌, 玩家就獲得2元錢幣。

說明: 與雜貨鋪同一回合建造的灰色卡牌也計算在內。



每個回合, 在四種原材料中, 玩家可以生產其中的一個。

說明: 相鄰城市不能購買此建築所生產的原材料。



每個回合, 在三種加工材料中, 玩家可以生產其中的一個。

說明: 相鄰城市不能購買此建築所生產的加工材料。



這類卡牌提供3軍事標識。



此類卡牌打出時, 城市中每完成一個奇蹟階段就可獲得3元錢幣(因此會獲得3, 6, 9或12元錢幣)。在遊戲結束時, 城市中每建成一個奇蹟階段該卡牌就獲得1分(合計獲得1, 2, 3或4分)。



此類卡牌打出時, 城市中每存在一張棕色卡牌, 玩家就獲得1元錢幣。在遊戲結束時, 玩家城市中每存在一張棕色卡牌, 就獲得1分。



此類卡牌打出時, 城市中每存在一張灰色卡牌, 玩家就獲得2元錢幣。在遊戲結束時, 玩家城市中每存在一張灰色卡牌, 就獲得2分。



此類卡牌打出時, 城市中每存在一張黃色卡牌(包括這張牌自身) 玩家就獲得1元錢幣。在遊戲結束時, 玩家城市中每存在一張黃色卡牌, 就獲得1分。

對競技場, 港口, 商會和燈塔四種卡牌的說明: 當這些建築完成立即從銀行獲得錢幣, 但只有一次。在遊戲結束時, 按照最終的卡牌和奇蹟狀況來計算總分。

行會

大多數行會將根據你相鄰玩家的建築構成來提供分數。

注意: 在卡牌上繪制的指向兩側的箭頭, 表示計算目標為相鄰的兩個城市, 而不是自己城市。



間諜行會: 在兩個相鄰城市中, 每存在一張紅色卡牌獲得1分。



市政官協會: 在兩個相鄰城市中, 每存在一張藍色卡牌獲得1分。



工人行會: 在兩個相鄰城市中, 每存在一張棕色卡牌獲得1分。



工匠行會: 在兩個相鄰城市中, 每存在一張灰色卡牌獲得2分。



貿易商行會: 在兩個相鄰城市中, 每存在一張黃色卡牌獲得1分。



哲學家協會: 在兩個相鄰城市中, 每存在一張綠色卡牌獲得1分。

其它行會按照其它特定規則獲得分數。



建築師行會: 在相鄰城市以及你自己的城市中, 每完成一個奇蹟階段就獲得1分。



船主行會: 在你的城市中, 每存在一張棕色, 灰色或紫色卡牌就獲得1勝利點。

說明: 船主行會牌本身也要計算在內。



戰略家協會: 相鄰城市中每有一個軍事冲突失敗標記, 就獲得1分。



科學家協會: 由玩家自行選定獲得一個額外的科技符號。

說明: 符號的選擇應該在遊戲結束計算總分的時候, 而不是在奇蹟階段完成時。

說明: 由奇蹟面板一開始所生產的一個資源不被視為卡牌資源, 不計入葡萄園, 雜貨鋪, 行會...等卡牌效果計算中。