

Antoine Bauza

7 CUDÓW ŚWIATA

TM

# LIDERZY

ZASADY GRY



*AB*

*Jedną z kar za odmowę uczestniczenia w polityce,  
jest pozostawanie pod rządami gorszych od siebie.*

*(Platon)*

## Zawartość

- plansza Cudu Świata
- karta Cudu Świata
- 36 kart Liderów
- 4 karty Gildii
- 17 monet o wartości „6”
- żeton Kurtyzany
- notes punktacji
- instrukcja
- pusta karta Lidera



## Opis

*Liderzy to rozszerzenie do gry 7 Cudów Świata dające możliwość wybrania przywódców, którzy staną na czele Twojej cywilizacji.*

*Postacie historyczne przedstawione na 36 nowych kartach wpłyną na rozwój miast, każda na swój wyjątkowy sposób.*

*Rozgrywka z dodatkiem nieco się zmienia, ale warunki zwycięstwa pozostają takie same jak w podstawowej wersji 7 Cudów Świata.*



# Zawartość

## Plansza Cudu Świata

Rzym i jego Koloseum tworzą nową planszę Cudu Świata, którego opis znajduje się na końcu tej instrukcji. Nowa plansza może być użyta tylko z dodatkiem *Liderzy*.

## Karty Liderów

Liderzy (**białe karty**) to nowa kategoria kart. Nie należy ich dodawać do kart Ery – tworzą osobną talię. Można je łatwo odróżnić po innym wzorze rewersu. Ich koszt wyrażony jest tylko w monetach i znajduje się w lewym górnym rogu.

## Pusta karta Lidera (Semiramida)

Pusta karta Lidera pozwoli graczowi stworzyć własną postać, którą będzie można dołączyć do gry.



## Karty Gildii

4 nowe Gildie (**karty fioletowe**), które można dodać do pozostałych Gildii z podstawowej wersji gry. Uwaga! Niektóre z nich mogą być użyte tylko z dodatkiem *Liderzy*.

## Monety

17 monet o wartości „6” należy dodać do tych z podstawowej wersji gry.

## Żeton Kurtyzany

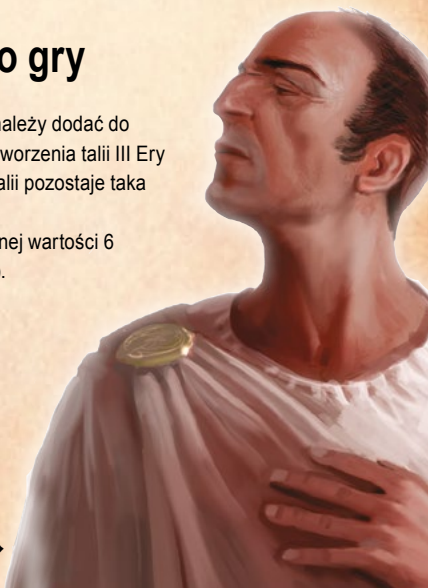
Specjalny żeton do użytku z jedną z nowych Gildii – „Gildią Kurtyzan”.

## Notes punktacji

Nowy notes punktacji pozwoli notować punkty zwycięstwa, także te, które zostały zdobyte dzięki Liderom.

## Przygotowanie do gry

- Nowe Gildie (**karty fioletowe**) dla III Ery należy dodać do Gildii z podstawowej wersji gry. Zasady tworzenia talii III Ery pozostają niezmiennione (liczba Gildii w talii pozostaje taka sama).
- Każdy gracz zaczyna z monetami o łącznej wartości 6 (zamiast 3 jak w podstawowej wersji gry).



# Przebieg rozgrywki

Teraz gra rozpoczyna się fazą Liderów.

Dodatkowo na początku każdej Ery ma miejsce faza Rekrutacji.

## Faza Liderów

Każdy z graczy dostaje po 4 losowych Liderów z talii (trzyma ich w ukryciu). Nierozdane karty należy odłożyć do pudełka.

1. Każdy z graczy wybiera jednego z 4 Liderów i, nie pokazując innym graczom, kładzie go przed sobą awerssem do dołu. 3 pozostałe karty należy przekazać **graczowi po swojej prawej**.
2. Każdy z graczy wybiera jednego z 3 Liderów, których otrzymał od gracza po lewej, i, nie pokazując innym graczom, kładzie go przed sobą awerssem do dołu. 2 pozostałe karty należy przekazać **graczowi po swojej prawej**.
3. Każdy gracz wybiera jednego z 2 Liderów, których otrzymał od gracza po lewej, i, nie pokazując innym graczom, kładzie go przed sobą awerssem do dołu. Pozostałą kartę należy przekazać **graczowi po swojej prawej**.
4. Każdy z graczy odbiera kartę od gracza po lewej i dodaje ją do 3, które wybrał podczas trwania tej fazy.

Na koniec fazy każdy gracz ma 4 Liderów, których sobie wybrał. Można zacząć rozgrywkę I Ery.

## Przebieg jednej Ery

Każda Era zaczyna się fazą Rekrutacji.

### PRZEBIEG JEDNEJ ERY

1. Rekrutacja
2. Rozegranie Ery
3. Rozstrzygnięcie konfliktów

## Rekrutacja

W tej fazie każdy z graczy zagrywa jednego ze swoich Liderów. Każdy gracz wybiera swoją kartę, a następnie wszyscy ujawniają karty jednocześnie.

Kartę Lidera można zagrać na 3 sposoby:

- a. Wystawienie Lidera
- b. Wybudowanie etapu Cudu Świata
- c. Odrzucenie karty i pobranie 3 monet.

### a. Wystawienie Lidera

Gracz płaci koszt Lidera w monetach (monety trafiają do banku) i umieszcza kartę Lidera awerssem do góry obok swojej planszy Cudu Świata.

### GRAJ FAIR!

Aby pomóc innym graczom w odczytywaniu Twojej planszy, zalecamy, aby Hannibala i Cezara umieścić w tym samym miejscu co **czerwone karty**, aby wszystkie Twoje Tarcze były widoczne w jednym miejscu.

Analogicznie Euklidesa, Ptolemeusza i Pitagorasa najlepiej umieścić przy **zielonych kartach** odpowiadającym symbolu.

### b. Wybudowanie etapu Cudu Świata

Aby ukończyć etap budowy Cudu Świata, gracz używa wybranej karty Lidera jako znacznika budowy (rewerssem do góry). Aby to zrobić, trzeba zapłacić koszt budowy oznaczony na planszy Cudu, a nie na karcie Lidera.

*Uwaga! Ta akcja będzie rzadko możliwa do wykorzystania w pierwszej Rekrutacji, gdyż miasta nie będą wytwarzać wystarczająco dużo surowców, aby ukończyć pierwszy etap budowy Cudu Świata.*

### c. Odrzucenie karty i pobranie 3 monet

Gracz może zdecydować, że odrzuca kartę Lidera, by wziąć 3 monety z banku i dodać je do skarbcza swojego miasta. Odrzucona w ten sposób karta trafia z powrotem do pudełka bez ujawniania jej.

Pozostałe karty Liderów będą mogły być użyte w dalszym etapie gry. Należy je położyć rewersem do góry pod wystawionym Liderem.

Na koniec tej fazy należy rozegrać Erę według normalnych reguł z wersji podstawowej *7 Cudów Świata*.

*Uwaga! Podczas Rekrutacji, przed rozegraniem III Ery każdy gracz dysponuje 2 kartami Liderów. Jedną z nich zagrywa na 1 z 3 ukazanych powyżej sposobów (a, b albo c), zaś druga trafia z powrotem do pudełka bez ujawniania jej.*

## Koniec gry

Tak jak w podstawowej wersji *7 Cudów Świata* gra kończy się na koniec III Ery, po rozdaniu żetonów Konfliktów.

Każdy gracz podlicza punkty swojej cywilizacji i ten, który ma ich największą liczbę, wygrywa.

## Wariant zaawansowany dla dwóch graczy

Wariant dla 2 graczy nieco modyfikuje zasady zawarte w podstawowej wersji *7 Cudów Świata*. Rekrutacja zachodzi tak, jak w grze wieloosobowej, lecz faza Liderów jest nieco zmieniona.

Każdy gracz otrzymuje 4 losowe karty Liderów odwrócone rewersami do góry.

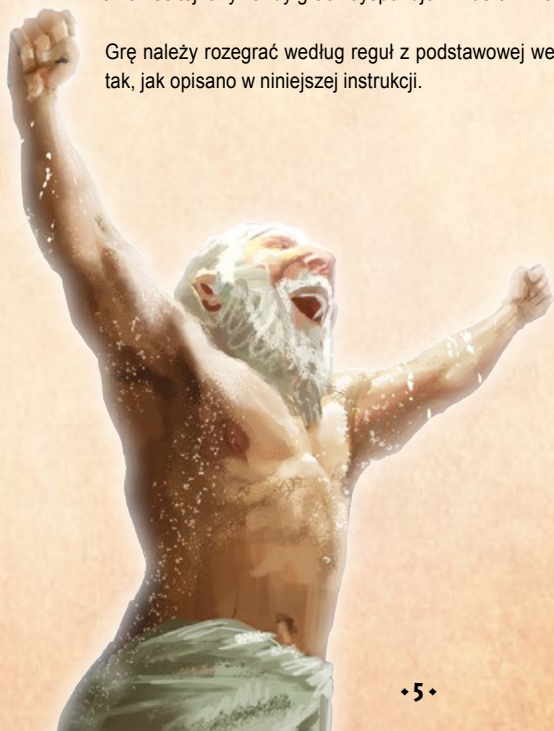
**Wolnemu miastu nie przysługują żadne karty Liderów.**

Gracze wybierają pierwszego lidera z 4, których wylosowali, i oddają 3 pozostałe karty przeciwnikowi.

Wybierają drugą kartę z 3, które otrzymali od drugiego gracza, zaś pozostałe oddają przeciwnikowi i tak dalej.

Na koniec tej fazy każdy gracz dysponuje 4 Liderami na ręce.

Grę należy rozegrać według reguł z podstawowej wersji gry, dodając Rekrutację tak, jak opisano w niniejszej instrukcji.





**AMYTIS**

Na koniec gry Amytis jest warta 2 punkty zwycięstwa za każde ukończone przez kontrolującego ją gracza stadium budowy Cudu Świata.

**JUSTYNIAN**

Na koniec gry Justynian jest wart 3 PZ za każdy zestaw trzech różnych kart Ery znajdujących się w jego mieście (czerwona, niebieska, zielona).

**ALEKSANDER**

Na koniec gry Aleksander dodaje 1 punkt zwycięstwa do każdego żetonu Zwycięstwa (wartość żetonów Zwycięstwa zmienia się z 1, 3 lub 5 PZ do 2, 4 i 6 PZ).

**ARYSTOTELES**

Na koniec gry Arystoteles dodaje 3 punkty zwycięstwa za każdy zestaw różnych symboli naukowych (dzięki czemu bonus za takie zestawy zwiększa się z 7 PZ do 10 PZ za zestaw).

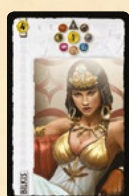
**PLATON**

Na koniec gry Platon jest wart 7 punktów zwycięstwa za każdy zestaw 7 kart Ery znajdujących się w jego mieście (brązowa, szara, zielona, niebieska, żółta, czerwona, fioletowa).

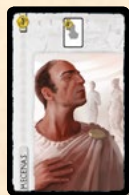
**MIDAS**

Na koniec gry Midas jest wart 1 punkt zwycięstwa za każde 3 monety w skarbcu gracza, który go kontroluje.

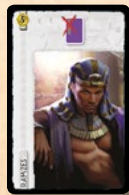
*Wyjaśnienie. Punkty za Midasa są dodawane do tych normalnie uzyskiwanych za monety (czyli gracz dostaje 2 PZ za każdy zestaw trzech monet w skarbcu).*

**BILKIS**

Po wejściu do gry Bilkis pozwala graczowi, który ją kontroluje, raz na turę zakupić dowolny surowiec za cenę 1 monety odłożonej do banku.

**MECENAS**

Od momentu, w którym Mecenas wchodzi do gry, kontrolujący go gracz może wystawiać wszystkich następnym Liderów bez opłacania kosztu w monetach (w czasie Rekrutacji).

**RAMZES**

Po wejściu do gry Ramzes pozwala graczowi, który go kontroluje, wystawiać wszystkie swoje Gildie bez opłacania kosztu budowy.

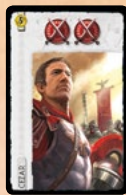
**TOMYRIS**



**HANNIBAL**



**CEZAR**



Od momentu, w którym Tomyris wchodzi do gry, w czasie rozstrzygnięcia konfliktów gracz, który ją kontroluje oddaje swój żeton Porażki sąsiadującemu miastu z żetonem Zwycięstwa.

Natychmiast po wejściu do gry ci Liderzy dają tyle tarcz, ile wydrukowano na karcie.

*Uwaga! Tomyris nie działa na konflikty, które miały miejsce, zanim weszła do gry.*

**HATSEPSUT**



**NERON**



Po wejściu do gry Hatshepsut pozwala graczowi, który ją kontroluje, dostać 1 monetę z banku za każdy zakup surowca od sąsiada.

**Może dostać w ten sposób maksymalnie 1 monetę na turę od każdego sąsiada.**

*Uwaga! Gracz zabiera monetę z banku natychmiast PO zapłaceniu za swoje surowce.*

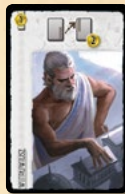
Po wejściu do gry Neron pozwala graczowi pobrać 2 monety z banku za każde Zwycięstwo militarne. Monety są pobierane w momencie, w którym przyznawany jest żeton Zwycięstwa.

*Uwaga! Neron nie działa na Zwycięstwa odniesione przed momentem, w którym wszedł do gry.*

**KSENOFONT**



**WITRUWIUSZ**



Od momentu wejścia do gry Ksenofont pozwala graczowi pobrać 2 monety z banku za każdy wybudowany budynek handlowy (żółta karta). Monety są pobierane w momencie, w którym budynek zostaje wystawiony.

*Uwaga! Ksenofont nie działa na budynki handlowe wybudowane przed momentem, w którym wszedł do gry.*

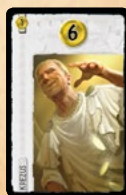
Od momentu wejścia do gry Witruwiusz daje 2 monety za każdym razem, kiedy gracz, który go kontroluje, wystawi budynek za darmo w wyniku budowy powiązanej. Monety należy pobrać z banku w momencie wystawienia darmowej budowli.

*Uwaga! Witruwiusz nie działa na budowle wystawione przed momentem, w którym wszedł do gry.*

**SALOMON**



**KREZUS**



Po wejściu do gry Salomon pozwala graczowi, który go wystawił, na wystawienie za darmo 1 dowolnej karty Ery ze stosu kart odrzuconych.

Po wejściu do gry Krezus natychmiastowo daje 6 monet (pobieranych z banku).



**HYPATIA****WARRON****NABUCHODONOZOR****FIDIASZ**

Na koniec gry ci Liderzy są warci 1 punkt zwycięstwa za każdą kartę w odpowiadającym im kolorze w mieście gracza, który kontroluje któregoś z nich.

**PERYKLES****PRAKSYTELES****HIRAM**

Na koniec gry ci Liderzy są warci 2 punkty zwycięstwa za każdą kartę w odpowiadającym im kolorze w mieście gracza, który kontroluje któregoś z nich.

**SAFONA****ZENOBIA****NEFERTITI****KLEOPATRA**

Na koniec gry ci Liderzy są warci tyle punktów zwycięstwa, ile wskazane jest na ich kartach.

**ARCHIMEDES****LEONIDAS****HAMMURABI****IMHOTEP**

Od momentu wejścia do gry wymienieni Liderzy pozwalają wystawiać Budynki odpowiadającego im koloru (dla Imhotepa – etapy budowy Cudu Świata) za 1 surowiec mniej, niż napisano na karcie.

*Uwaga! Gracz kontrolujący Lidera wybiera, co chce odliczyć od kosztu budowy. Może to być surowiec (brązowy) lub zasoby (szare).*


**EUKLIDES****PTOLEMEUSZ****PITAGORAS**

Liderzy ci dodają wskazane na karcie symbole naukowe. Symbole są dodawane do tych obecnych na zielonych kartach w mieście gracza kontrolującego Lidera.



# Opis działania Gildii

Cztery nowe Gildie (fioletowe karty) zostaną dodane do tych, które są dostępne w grze podstawowej.

*Uwaga! Niektóre z tych kart będą mogły być używane tylko i wyłącznie w połączeniu z dodatkami „Liderzy”. Można je rozpoznać dzięki oznaczeniu , które zostało umieszczone na dole karty.*

## GILDIA SZULERÓW



1 punkt zwycięstwa za każde 3 monety w skarbcu gracza, który ją kontroluje.

*Uwaga! Punkty są dodawane do tych normalnie dawanych graczowi za monety w skarbcu.*

## GILDIA KURTYZAN



Gdy wybudowana zostaje „Gildia Kurtyzan”, kontrolujący ją gracz musi natychmiast umieścić żeton Kurtyzany na jednym z Liderów wystawionych w sąsiadującym mieście. Gracz kontrolujący Kurtyzanę otrzymuje wszystkie efekty powiązane z uwiedzionym przez nią Liderem.

*Uwaga! Ta Gildia nie ma żadnego wpływu na gracza, który kontroluje uwiedzonego przez Kurtyzanę Lidera.*

## GILDIA DYPLOMATÓW



1 punkt zwycięstwa za każdego Lidera (biała karta) w sąsiadującym mieście.

*Uwaga! Liczą się tylko Liderzy, którzy zostali wystawieni, nie zaś ci, których użyto do ukończenia etapu budowy Cudu Świata.*

## GILDIA ARCHYTEKTÓW



3 punkty zwycięstwa za każdą fioletową kartę w sąsiadujących miastach.

# Najczęściej zadawane pytania

### Lider: Salomon

P: Co się dzieje, gdy Salomon wchodzi do gry w tej samej turze, w której Mauzoleum w Halikarnasie ukończy etap budowy Cudu Świata?

O: Gracz kontrolujący Mauzoleum wybiera kartę ze stosu kart odrzuconych przed graczem kontrolującym Salomona.

### Lider: Hiram

P: Czy Hiram daje 2 punkty zwycięstwa za trzecie stadium budowy Posągu Zeusa z Olimpii na stronie B (kopia Gildii z miasta sąsiadującego)?

O: Nie, to stadium budowy Cudu Świata nie jest uznawane za Gildię.

### Lider: Platon

P: Czy Platon daje 14 punktów zwycięstwa, jeśli mam 2 karty Ery z każdego koloru na koniec gry?

O: Tak!

### Lider: Hatszepsut

P: Czy działanie „Targowiska” albo „Placówki handlowej” może być dodawane do działania Hatszepsut?

O: Tak, można zapłacić 1 monetę do banku za surowiec, a następnie dostać 1 monetę z powrotem.

### Gildia Kurtyzan

P: Czy „skopiowany” Lider punktuje w „Gildii dyplomatów”?

O: Nie, kopia nie jest uznawana za Lidera.

### Symbole budowli naukowych

P: Czy symbole naukowe obecne na kartach Liderów liczą się przy liczeniu zestawów symboli?

A: Tak, każdy symbol naukowy, niezależnie od tego, na jakiej karcie się znajduje (zielone karty, plansza Cudu Świata, Gildia czy Lider), liczy się dla obu sposobów liczenia (zestawy takich samych symboli i zestawy 3 różnych symboli).

# Biografie Liderów

## ALEKSANDER

Król Macedonii, zdobywca, założyciel antycznego imperium greckiego. Jedyne wódz w historii, który stworzył imperium łączące Orient i Okcydent, cywilizacje Wschodu i Zachodu.

## AMYTIS

Żona Nabuchodonozora II, dla której, jak głosi tradycja grecka, wybudował on Wioszącą Ogrody Babilonu.

## ARCHIMEDES

Matematyk grecki, naukowiec, fizyk i wynalazca. Przypisuje się mu odkrycie liczby Pi i wynalezienie sposobu na obliczanie masy obiektów za pomocą zanurzania ich w wodzie.

## ARYSTOTELES

Filozof grecki, przez wielu uznawany za ucieleśnienie mądrości antycznej cywilizacji Zachodu.

## BILKIS

Królowa Saby. Majestatyczna i imponująca wiedzą i inteligencją, znana głównie dzięki historiom króla Salomona, opowiadającym o jej bogactwach.

## CEZAR

Rzymski generał, polityk i pisarz. Wczesny Rzym zawdzięcza wiele jemu i jego militarnym talentom.

## EUKLIDES

Matematyk grecki, specjalista od geometrii i autor ważnego dla współczesnej matematyki traktatu „Elementy”.

## FIDIASZ

Najwybitniejszy grecki rzeźbiarz okresu klasycznego. Główny architekt ateńskiego Partenonu.

## HAMMURABI

Król Babilonu w czasach, w których spisano najstarszy kodeks prawny w historii.

## HANNIBAL

Generał z Kartaginy. Jeden z największych taktyków w historii, znany z tego, iż poważnie zagroził Rzymowi, przeprowadzając się przez Pireneje wraz ze swoją armią.

## HATSZEPSUT

Faraon, władczyni z XVIII dynastii. Za jej rządów Egipt rozkwitł ekonomicznie dzięki rozwiniętej, stabilnej sieci handlowej.

## HIRAM

Mistrz wytopu i kowalstwa, wybitnie pomógł Salomonowi w budowie świątyni.

## HYPATIA

Filozofka i matematyczka, córka ostatniego dyrektora Biblioteki Aleksandryjskiej. Znana ze swego czaru, urody, inteligencji i elokwencji.

## IMHOTEP

Pierwszy egipski lekarz, reformator religijny i architekt. Zaprojektował najstarszą znaną piramidę schodkową.

## JUSTYNIAN

Cesarz bizantyjski. Jedna z najlepiej znanych postaci późnego antyku, głównie dzięki ponownemu ustanowieniu Imperium Rzymskiego.

## KLEOPATRA

Najbardziej znana monarchini Egiptu. Pełna uroku i przebiegła, sprawiła, że jej kraj rozkwitł pomimo rzymskiej okupacji.

## KREZUS

Ostatni król Lidii. Znany ze swoich nieprzebranych bogactw, za pomocą których sfinansował budowę m.in. Świątynię Artemidy.

## KSENOFONT

Filozof grecki. Autor pierwszego znanego traktatu o uprawie roli i prowadzeniu gospodarstwa o tytule „Ekonomik”.

## LEONIDAS

Król Sparty, który wraz ze swoimi 300 wojownikami zginął bohatersko w bitwie pod Termopilami (480 p.n.e.) w czasie inwazji perskiej.

## MECENAS

Rzymski polityk, który za pomocą swojego majątku i wpływów promował literaturę i sztukę.

## MIDAS

Władca Frygii. Znany głównie ze swojego bogactwa i płynącego z niego mitu, że wszystko, czego dotknął, obracało się w złoto.

## NABUCHODONOZOR

Król Babilonu. Znany z wielu budowli i pomników wzniesionych w jego królestwie.

## NEFERTITI

Małżonka faraona Echnatona, umiłowana przez lud. Wizerunki jej postaci są obecne wśród wykopalisk częściej niż przedstawienia jej męża.

## NERON

Cesarz rzymski. Znany ze swojej porywczowości. Za jego rządów Imperium odnosiło sukcesy militarne i zreformowało system monetarny.



## PERYKLES

Wybitny ateński mówca i polityk, a także genialny strateg. Cieszył się autorytetem wśród swoich wojsk i wzbudzał trwogę wśród wrogów w czasie wojen peloponeskich.

## PLATON

Najwybitniejszy filozof grecki, którego prace udowadniają wszechstronność jego wiedzy z dziedzin polityki, sądownictwa, nauki, kultury, sztuki...

## PRAKSYTELES

Rzeźbiarz późnoklasycyzyckiego stylu greckiego. Pierwszy rzeźbiarz, który przedstawił akty kobiece w rzeźbie greckiej.

## PTOLEMEUSZ

Astronom i astrolog grecki, autor „Almagestu”, bardzo ważnego traktatu astronomicznego, który miał niezwykle silny wpływ na myśl Zachodu aż po czasy renesansu.

## PITAGORAS

Pierwszy samowwający filozof, matematyk grecki, który specjalizował się w liczbach. Zapoczątkował arytmetykę, geometrię i teorię muzyki.

## RAMZES

Trzeci Faraon XXIX dynastii. Jeden z najdłużej panujących władców Egiptu, który pozostawił po sobie najwięcej zabytków kultury.

## SALOMON

Król Izraela, którego mądrość i poczucie prawdziwej sprawiedliwości stały się wręcz legendarne. Wybudował pierwszą świątynię

w Jerozolimie i zarządzał swoim królestwem dzięki rozwiniętym strukturom administracyjnym.

## SAFONA

Poetka grecka, żyjąca na Lesbos. Znana ze swoich silnie feministycznych poglądów w czasach, kiedy normą była mizoginia.

## SEMIRAMIDA

Królowa Babilonu. Jej zwycięskie wyprawy wojenne przeciwko Medom stały się źródłem wielu legend.

## TOMYRIS

Legendarna królowa Massagetów, która, jak głoszą legendy, odcięła głowę króla Persji, Cyrusa II Wielkiego, aby pomścić śmierć swojego syna.

## WARRON

Żołnierz rzymski, naukowiec i pisarz. Jego „De re rustica” jest zbiorem tekstów najlepiej opisującym zarządzanie gospodarstwem w czasach antycznych.

## WITRUWIUSZ

Architekt rzymski. Jego pisma wywarły znaczny wpływ na sztukę renesansu, zaś jego traktat „De Architectura” pozostaje jednym z ważniejszych dzieł antyku.

## ZENOBIA

Królowa Palmyry. Stworzyła ze swojego miasta centrum kulturalne, które zgromadziło wiele znaczących osobistości tamtych czasów.

---

# O Autorach

AUTOR: Antoine Bauza

OPRACOWANIE: „Belgowie w Sombrero”, czyli Cédric Caumont i Thomas Provoost

ILUSTRACJE: Miguel Coimbra

OPRACOWANIE GRAFICZNE:

Alexis Vanmeerbeeck, Eric Azagury

KOREKTA REGUL GRY: Matthieu Bonin

TŁUMACZENIE: Barbara Karlik

REDAKCJA: Zespół REBEL

7 WONDERS-LEADERS IS A GAME

REPOS PRODUCTION.

22, RUE DES COMEDIENS

1000 BRUKSELA – BELGIA

WWW.RPROD.COM • +32 471 95 41 32

© REPOS PRODUCTION 2011.

ALL RIGHTS RESERVED.

TYLKO NA WŁASNY UŻYTEK.

TESTERZY: Françoise Sengissen, Geneviève

Sengissen, Mikaël Bach, Michaël Bertrand,

Mathieu Houssais, Jenny Godard, Julie Politano,

Bruno Goube, Mathias Guillaud, Émilie Pautrot,

Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib,

Cyril Sandelion, Matthieu Bonin, Olivier Reix,

gracze w kawiarni-gralni „Moi j'm'en fous je triche”,

ludzie z „Repaire” w Annecy i grupa z „Maison des

Jeux” w Grenoble.

Murielle, Brigitte, Eric, Camille, Alexis, Nadèle

Miaou, Thomas, Cédric, Ben, Isabelle, Papytrick,

Alice, John, François, Nicolas, Laure, Dimitri Per-

rrier, John –je coupe- Berny, Cécile Gruhier.

Autor chciałby serdecznie podziękować Nathalie

Martin i Pierre'owi Poissantowi Marquisowi za

konsultacje historyczne.



# Opis Cudu Świata



## Rzym – Koloseum ◊A◊

Rzym nie produkuje surowców, ale kontrolujący go gracz może wystawić swoich Liderów za darmo (koszt: 0 monet).

- Pierwszy etap budowy wart jest 4 punkty zwycięstwa.
- Drugi etap budowy wart jest 6 punktów zwycięstwa.

## Rzym – Koloseum ◊B◊

Rzym nie produkuje surowców, ale kontrolujący go gracz może wystawić swoich Liderów, płacąc 2 monety mniej niż koszt oznaczony na karcie, a zatem niektórych Liderów może wystawić za darmo. Gracze kontrolujący miasta sąsiadujące z Rzymem mogą wystawić swoich Liderów, płacąc 1 monetę mniej niż koszt oznaczony na karcie.

- Pierwszy etap budowy jest wart 5 monet. Ponadto gracz kontrolujący Koloseum natychmiast losuje 4 Liderów z talii, która pozostała w pudełku, i dodaje ich do tych Liderów, których ma na ręce.
- Drugi etap budowy jest wart 3 punkty zwycięstwa, ponadto gracz może natychmiast wystawić dodatkowego Lidera (płacąc 2 monety mniej, niż napisano na karcie).
- Trzeci etap budowy jest wart 3 punkty zwycięstwa, a gracz może natychmiast wystawić dodatkowego Lidera (płacąc 2 monety mniej, niż napisano na karcie).

*Uwaga! Rzym B daje graczowi szansę na wystawienie 5 Liderów zamiast 3, których mogą wystawić inni gracze.*

