

ANTOINE BAUZA™

7 CUDÓW ŚWIATA

LIDERZY

„Polityka to sztuka rządzenia wolnymi ludźmi”. (Arystoteles)

ZAWARTOŚĆ

- 2 plansze Cudów („Roma” i „Abu Simbel”)
- 55 kart Liderów podzielonych na 3 talie:
 - standardową (34 karty)
 - ekspercką ♣ (15 kart)
 - Miast ♠ (6 kart bonusowych)
- 18 monet o wartości „6”
- notes punktacji
- 3 arkusze z opisem nowych efektów
- instrukcja



WPROWADZENIE

Liderzy to dodatek do gry *7 Cudów Świata* umożliwiający wybranie przywódców, którzy staną na czele Twojej cywilizacji.

Postacie historyczne przedstawione na 55 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 gry *7 Cudów Świata*.

ELEMENTY GRY

PLANSZE CUDÓW

Cuda „Roma” i „Abu Simbel” są używane jedynie w grze z tym dodatkiem.

KARTY LIDERÓW

Każda karta przedstawia 1 wyjątkowego **Lidera**.

Nie należy ich dodawać do kart Epok – tworzą osobną talię, którą można łatwo odróżnić po innym wzorze rewersu.

Ich koszt wyrażony jest zawsze w monetach.

***Uwaga!** 6 bonusowych kart Miast jest używanych tylko w grze, w której biorą udział oba dodatki: Liderzy i Miasta.*

MONETY

Nowe monety o wartości „6” należy dodać do tych z podstawowej wersji gry.

***Uwaga!** Zapis w instrukcji „x monet” oznacza tak naprawdę sumę monet o wartości „x”. Tak więc polecenie „weź x monet” należy rozumieć jako „weź monety o łącznej wartości x”.*

NOTES PUNKTACJI

Nowy notes punktacji pozwoli zapisywać także te punkty, które zostały zdobyte dzięki dodatkom: *Liderzy*, *Miasta* i *Armada*.

ARKUSZE Z OPISAMI NOWYCH EFEKTÓW

Gracze znajdą na nich objaśnienia dotyczące wszystkich nowych symboli występujących w grze.

PRZYGOTOWANIE

Grę należy przygotować według zasad z gry podstawowej *7 Cudów Świata* z 1 wyjątkiem: każdy gracz zaczyna z monetami o **łącznie wartości 6** (zamiast 3).

PRZEBIEG GRY

Gra przebiega według normalnych zasad z gry podstawowej *7 Cudów Świata* z wyjątkiem 2 nowych faz:

- A. Faza Liderów (na początku gry)
- B. Faza rekrutacji (na początku każdej Epoki)

A. FAZA LIDERÓW

Każdy z graczy otrzymuje po **4 losowe karty Liderów**, których treści nie zdradza pozostałym graczom.

Nierozdane **karty Liderów** należy odłożyć **do pudełka**.

***Uwaga!** Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy użycie tylko standardowej talii Liderów. Gdy już dobrze poznacie grę, dodajcie do gry talię ekspercką, wtasowując ją w standardową talię Liderów.*

- Wszyscy gracze równocześnie wybierają **1 z Liderów trzymanych na ręce** i kładą jego zakrytą kartę przed sobą, nie ujawniając jej treści.
- Pozostałe karty przekazują zakryte graczowi **po swojej prawej stronie**.
- Należy powtarzać 2 powyższe kroki do momentu otrzymania od sąsiada tylko 1 Lidera.

Na koniec tej fazy każdy gracz ma na ręce **4 Liderów**.

Można rozpocząć Epokę I.



B. FAZA REKRUTACJI

Na początku każdej Epoki, przed rozdaniem kart danej Epoki, w fazie rekrutacji, każdy z graczy wybiera w sekrecie 1 ze swoich **Liderów** i kładzie jego zakrytą kartę przed sobą.

Kartę **Lidera** można zagrać na 3 sposoby:

- A. Wystawienie Lidera.
- B. Wybudowanie 1 etapu Cudu.
- C. Odrzucenie karty i pozyskanie monet.

A. Wystawienie Lidera

Gracz płaci do banku koszt **Lidera** w monetach i umieszcza jego odkrytą kartę obok swojej planszy Cudu. Od tej chwili może korzystać z efektów tego **Lidera**.

- A** Koszt niektórych **Liderów** zależy od **aktualnej Epoki**.
W Epoce I wynosi on 1 monetę, w Epoce II 2 monety, a w Epoce III 3 monety.

***Uwaga!** Dla ułatwienia proponujemy umieszczenie „Hannibala” i „Cezara” razem z czerwonymi kartami (Budowle militarne), a „Euklidesa”, „Ptolemeusza” i „Pitagorasa” razem z zielonymi kartami (Budowle naukowe) z odpowiednim symbolem.*

B. Wybudowanie 1 etapu Cudu

Aby ukończyć etap budowy Cudu przy użyciu karty **Lidera**, gracz postępuje według normalnych zasad z podstawowej wersji gry.

C. Odrzucenie karty i pozyskanie monet

Gracz może zdecydować, że odrzuca kartę **Lidera**, by wziąć **3 monety** z banku i dodać je do swojego skarbcza, tak jak w podstawowej wersji gry.

Po zakończeniu tej fazy należy rozegrać Epokę według normalnych reguł z wersji podstawowej *7 Cudów Świata*.

Pozostałe karty Liderów będą użyte w kolejnych fazach rekrutacji. Należy je odłożyć zakryte przed sobą.

REKRUTACJA W EPOCE III

Podczas rekrutacji na początku Epoki III każdy gracz dysponuje 2 kartami **Liderów**. Jedną z nich zagrywa na 1 z 3 opisanych powyżej sposobów, zaś druga trafia z powrotem do pudełka bez ujawniania jej treści.

***Uwaga!** Jeśli gracz gra na nocnej stronie planszy Rzymu (Roma), zatrzymuje karty wszystkich niezagranych Liderów – łącznie z niewybrany Liderem w Epoce III.*

KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca po rozstrzygnięciu Konfliktów na koniec III Epoki. Gracze podliczają wartość punktową swoich miast zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Σ			

W tym rzędzie należy odnotować punkty zdobyte dzięki swoim **Liderom**.

dodatek Miasta

dodatek Armada

suma w grze zespołowej (Miasta lub Armada)

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE ZIELONYCH KART

W niniejszym dodatku możliwe jest zebranie większej liczby **identycznych symboli naukowych** niż w grze podstawowej.

Należy zliczyć symbole danego rodzaju i sprawdzić w poniższej tabeli, ile punktów są warte:

Liczba identycznych symboli	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Punkty	1	4	9	16	25	36	49	64	81



AUTORZY

Autor gry: **Antoine Bauza** • Ilustracje: **Miguel Coimbra, Etienne Hebinger** i **Dimitri Chappuis**
 Opracowanie i wydanie: **Cédrick Caumont** i **Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombreros"
 oraz zespół **Repos Production team**. Pełną listę autorów znajdziecie na: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2011. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
 Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgia
 +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
 Zawartość gry może być wykorzystywana tylko do użytku prywatnego.

