

Antoine Bauza

7 WONDERS CITIES™

規則



M

《城市不是由城牆組成的，而是靠人建成的》

(柏拉圖)

配件

- 2張 奇蹟面板
- 2張 奇蹟卡牌
- 9張 時代I城邦卡牌
- 9張 時代II城邦卡牌
- 9張 時代III城邦卡牌
- 3張 行會卡牌
- 6張 領袖卡牌
- 25個 面值為-1元的負債標記
- 4個 面值為-5元的負債標記
- 3個 外交標記
- 1本 計分冊
- 1本 規則書
- 2個用于8人遊戲時使用的失敗標記



概述

這個七大奇蹟的擴展給予了你一個機會去發現那些偉大的古代城邦的另一面。27張城邦卡牌帶來了前所未見的全新效果，並同時與3座行會，6位領袖和2個奇蹟構成了這個擴展。七大奇蹟：城邦允許8人同時進行遊戲並含有一個可選的團隊遊戲規則。

遊戲配件

奇蹟面板

佩特拉的哈茲納宮和拜占庭的聖索菲亞大教堂現在加入到奇蹟面板中。新奇蹟的效果將在規則書第9頁詳細闡述。

城邦卡牌

城邦卡牌（黑色卡牌），是一種全新類型的卡牌。

在每局遊戲中，一些城邦卡牌將會隨機加入到時代I，時代II和時代III的卡牌堆中。

行會和領袖卡牌

新的行會和領袖可以加入到遊戲中使用。

注意：一些卡牌只有在進行城邦擴展時才會使用到。

這個擴展中所有卡牌的底邊中央有一個面具圖示，玩家可以輕易的分辨出來。

負債標記

從現在開始，城市可能失去金錢甚至陷入負債，使用負債標記來表示（-1分和-5分）。

外交標記

外交標記用於表示新的“外交”效果。

計分冊

新的計分冊：這將允許你填寫新增的得分項目，包括團隊分數。

遊戲準備

在三個時代的卡牌堆中分別加入等同於玩家人數的城邦卡牌（黑色卡牌）。

說明：隨機加入卡牌且不能查看。
余下的卡牌在本局遊戲中不使用。

新的行會卡牌將會被加入到原有的行會卡牌中，每局遊戲所使用的行會卡牌數量與基礎遊戲相同（行會卡牌數量=玩家人數+2）。將負債標記，外交標記，錢幣標記和衝突標記放置在桌子中央。

例如：庫爾特正在準備一場6人遊戲，他從基礎遊戲中移除所有7+的卡牌。他隨機選擇了6張時代I城邦卡牌，6張時代II城邦卡牌和6張時代III城邦卡牌，將它們加入至時代I，II和III的卡牌堆中。他在時代III的卡牌堆中加入了8張行會牌。



遊戲概覽

在每個時代的開始，每位玩家獲得8張手牌（而不是基礎遊戲中的7張）。相比基礎遊戲，現在在每個時代中，玩家將會打出一張額外的卡牌。

其他規則與基礎遊戲相同，保持不變。

新卡牌的效果將在後文中闡述，但是2個新的機制需要更詳細的解釋：負債和外交。

負債



玩家若打出帶有  符號的卡牌，則所有對手將會失去一定數目的錢幣標記。

每位對手必須支付相應數量的錢幣標記至銀行，或是拿取等同于未支付的錢幣標記面值的負債標記。玩家可以支付一部分錢幣標記，然後拿取等同于未支付的錢幣標記面值的負債標記。在遊戲結束時，玩家失去等同于自己所獲得的負債標記總面值的分數（負分）。

說明：

- 打出卡牌的玩家不受影響。
- 支付的錢幣標記放回銀行。
- 獲得的負債標記不能償還（無法丟棄）。

重要：支付錢幣標記總是在回合結束（玩家打出卡牌、進行貿易和/或獲得錢幣標記後）才進行。

例子：科特已經打出了據點卡牌。其他每位玩家在當前回合結束時必須支付2元錢幣至銀行。詹決定支付2元錢幣；他從手中拿出2元錢幣支付給銀行。西瑞爾的手中只有1元錢幣，但他決定支付這1元錢幣以只獲得1個面值為-1元的負債標記。蒂娜有足夠的錢幣標記，但她決定留待以後使用；因此她拿取2個面值為-1元的負債標記。



外交



玩家若打出帶有  符號的卡牌時，從銀行拿取一個外交標記放置到自己的奇蹟面板上。

公平遊戲

當你在獲得外交標記時請讓你所有的對手知道，以免在結算軍事衝突時讓你的對手措手不及。

在下次軍事衝突結算時，該玩家將不參與結算並且必須棄掉一個外交標記。

該玩家被視為未參加軍事衝突，不能拿取任何衝突標記（勝利標記或是失敗標記）。

本與該玩家相鄰的兩個城市現在視作相鄰（僅限本次軍事衝突）並且按照一般軍事衝突規則進行結算。

例如：蒂娜在時代I中打出了寓所卡牌。在時代I結束時，蒂娜不需要參與結算軍事衝突。她的兩位鄰居，西瑞爾和科特現在如同相鄰一般比較軍事力量並拿取相應的衝突標記。

說明：

- 一個玩家可以拿取多個外交標記，但是在每次結算軍事衝突時該玩家必須棄掉一個外交標記。
- 擁有外交標記的玩家必須在下次結算軍事衝突時使用外交標記（即使該玩家的軍力强于他的鄰居）。

如果在結算軍事衝突時僅剩下2位玩家，他們只需要相互間比較一次軍力並拿取一個衝突標記。

例如：在時代II結算軍事衝突時，科特和艾利克斯不參與結算（他們每人棄掉了一個之前獲得的外交標記）。蒂娜因為沒有外交標記因此必須參與軍事衝突，蒂娜和西瑞爾按照一般規則比較他們的軍力。蒂娜最終獲得了勝利，但是因為她只有一個敵人，因此只能拿取一個時代II的勝利標記（+3分）。

遊戲結束

如同七大奇蹟基礎遊戲一般，遊戲將在時代III的軍事衝突結算後結束。各玩家匯總他們的分數，擁有最高分數的玩家獲勝。

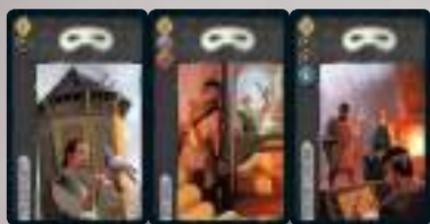
注意：

- 為了更加的簡潔明了，負債的扣分包含在計分冊上“錢幣總數”一列。
- 黑色卡牌（城邦）和白色卡牌（領袖）的分數總和在一起。

例如：科特在遊戲結束時擁有3個面值為-1元的負債標記。而他的金庫中擁有5元錢幣標記（價值1分），他在計分冊錢幣那一列上寫下-2分（錢幣標記的1分-3分負債標記）。



鴿舍，間諜組織，拷問室



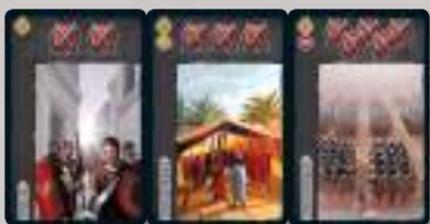
這三張卡牌帶有一個  符號。在遊戲結束時，每個面具符號允許玩家從兩個相鄰的城市中選擇一張綠色卡牌，並複製卡牌上的科技符號。

說明：

- 即使一位玩家擁有多個  符號，同一張卡牌也只能被複製一次，因此你有多少個  符號就必須相應的複製多少張不同的卡牌。
- 玩家可以選擇複製一張自己城市中已有的卡牌。
- 如果兩個相鄰的城市中存在兩張相同的卡牌，若玩家擁有足夠多的面具符號，則可以複製這兩張相同的卡牌（比如從左側城市中複製一張工作間卡牌，然後從右側城市中複製另一張工作間卡牌）。

例如：在遊戲結束時，亞歷克斯擁有兩張含有  符號的卡牌，在他左側的玩家只擁有一張含有  符號的綠色卡牌，在他右側的玩家沒有綠色卡牌。亞歷克斯使用了他的第一個  符號來複製左側玩家綠色卡牌上的科技符號，但是他的第二個  符號因為沒有其他可以複製的綠色卡牌而失去作用。如果亞歷克斯左側的玩家擁有兩張含有  符號的綠色卡牌，此時亞歷克斯的兩個面具都能發揮效果，複製兩個  符號。

民兵，雇傭兵，軍團



這三張卡牌比同時代的紅色卡牌提供更多的軍事標識（分別為2/3/5個軍事標識）。

避難所，據點，兄弟會



這三張卡牌能提供分數並且讓其他玩家失去錢幣標記。在卡牌進場的回合，所有其他玩家必須在回合結束時向銀行支付1/2/3元錢幣。

寓所，領事館，大使館



這三張卡牌提供分數並且給予玩家一個外交標記。

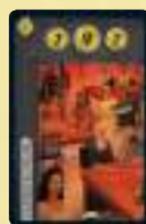
注意：當使用團隊規則時，外交標記效果將發生改變。

賭窟



玩家從銀行中獲得6元錢幣，玩家左側和右側的玩家各獲得1元錢幣。

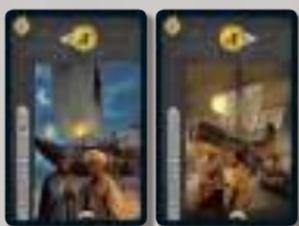
賭場



玩家從銀行中獲得9元錢幣，玩家左側和右側的玩家各獲得2元錢幣。

說明

秘密碼頭 (東/西)



每個回合，玩家向相鄰的城市購買第一個資源（棕色或灰色卡牌）時可以少支付1元錢幣，這個折扣可以和貿易站或是集市的折扣效果累積使用。這也就是說，玩家可以免費購買第一個資源。

例如：亞歷克斯擁有一張集市和一張秘密碼頭（東）。他從他右手邊（東）的城市中購買了一份布料和一份石料：布料花費0元錢幣（集市折扣1元錢幣並且秘密碼頭折扣1元錢幣），石料花費2元錢幣。或者，石料花費1元錢幣（集市折扣1元錢幣），布料花費1元錢幣（秘密碼頭折扣1元錢幣）。

陵寢，紀念塔



這些卡牌提供分數並且所有其他玩家必須在回合結束時為他們手中的每個勝利標記（不論該勝利標記價值多少分數）向銀行支付1元錢幣。

建築設計院



當建築設計院進場後，玩家在執行“完成一個奇蹟階段”的行動時可以不花費資源。

說明：需要花費錢幣標記才能完成的奇蹟階段仍然需要支付錢幣標記費用（例如佩特拉的哈茲納宮）。

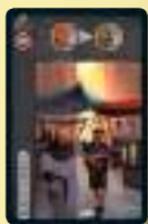
隱秘倉庫



每個回合，持有隱秘倉庫的玩家可以選擇產出一個自己城市中的棕色卡牌、灰色卡牌或是奇蹟面板上的資源。

說明：隱秘倉庫無法產出黃色、白色或是黑色卡牌上的資源（如：集會廣場，商隊旅店，示巴女王和黑市）

黑市



每個回合，持有黑市的玩家可以選擇產出一個自己城市中的棕色卡牌、灰色卡牌或是奇蹟面板上無法產出的資源。

說明：黃色卡牌，白色卡牌和黑色卡牌產出的資源不考慮在內。

建築師聯盟



卡牌提供4分，並且所有其他玩家必須在回合結束時為他們城市中每一個完成的奇蹟階段向銀行支付1元錢幣。

領袖卡牌說明

領袖擴展和城邦擴展的內容是相兼容的，但我們建議在初次體驗城邦擴展時先不要加入與領袖有關的內容。

貝雷妮絲



貝雷妮絲進場後，每次從銀行中獲得錢幣時都可以額外獲得1元錢幣。但每回合最多只能額外獲得1元錢幣。例如：弃牌可以獲得4元錢幣（而不是3元錢幣），容棧可以獲得6元錢幣（而不是5元錢幣）。

說明：相鄰城市在購買資源時支付給你的錢幣不視作從銀行中獲得的。

古埃及女皇。兩件事足以讓這位克里奧派特拉的祖先名留青史：1.以她名字命名的星座，2.印了她頭像的貨幣，她是歷史上第一位擁有肖像的女人。

卡里古拉



玩家可以免費建造一個城邦建築（黑色卡牌），每個時代限用一次。

古羅馬皇帝。他短暫的統治時期通常與血腥，放蕩與專橫聯繫在一起。一切事情都容易被當成藉口去修建他的榮耀紀念碑。

戴克里先



當戴克里先進場後，玩家每建造一個城邦建築（黑色卡牌），戴克里先就給其獲得2元錢幣。

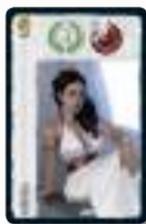
古羅馬皇帝。在羅馬所有的領袖中，戴克里先的經濟改革是最為徹底而且最為重要的。他的地主稅收系統在西歐維持了相當長的一段時間。

大流士



在遊戲結束時，玩家的城市中每存在一張黑色卡牌，大流士就給增加1分。古波斯皇帝。生來就給世界帶去了動蕩與不安，帝國邊境上的要塞象徵著他的統治。他建立了讓後世銘記的偉大城市：波斯波利斯。

阿斯帕西婭



當阿斯帕西婭進場時，玩家拿取一個外交標記（在遊戲結束時，阿斯帕西婭本身價值2分）。

伯利克里的妻子，她的教育和文化為她贏得了人民的尊重。同時也影響了她那個時代的眾多思想家。

賽米勒米斯



在賽米勒米斯進場之後的軍事衝突結算中，該玩家的每一個失敗標記此時都視作一個軍事標識（將你的失敗標記放置在賽米勒米斯的卡牌上用來提示）。

賽米勒米斯是賽米勒米斯設計大賽中Gleb Semenjuck的作品。

行會說明

農商行會



本牌價值5分並且所有其他玩家必須在回合結束時向銀行支付3元錢幣。

暗影行會



相鄰城市中每擁有一張黑色卡牌，玩家獲得1分。



頌悼公會

相鄰城市中每擁有一個勝利標記，玩家獲得1分。

說明：無論勝利標記的分值如何（1, 3或5分），每個勝利標記都能使玩家獲得1分。

奇蹟說明



佩特拉的哈茲納宮 **A**

完成奇蹟的第一階段獲得3分。

完成奇蹟的第二階段需要花費7元錢幣並且獲得7分。

完成奇蹟的第三階段獲得7分。

佩特拉的哈茲納宮 **B**

完成奇蹟的第一階段獲得3分並且所有其他玩家必須在回合結束時向銀行支付2元錢幣。

完成奇蹟的第二階段需要花費14元錢幣並且獲得14分。



拜占庭的聖索菲亞大教堂 **A**

完成奇蹟的第一階段獲得3分。

完成奇蹟的第二階段獲得1個外交標記並且獲得2分。

完成奇蹟的第三階段獲得7分。

拜占庭的聖索菲亞大教堂 **B**

完成奇蹟的第一階段獲得1個外交標記並且獲得3分。

完成奇蹟的第二階段獲得1個外交標記並且獲得4分。

2人遊戲規則

2人遊戲規則沒有變化；不過需要進行一些補充說明：

失去錢幣標記

- 如果自由城邦必須在回合結束時向銀行支付錢幣，本回合為自由城邦執行行動的玩家選擇自由城邦是支付錢幣還是拿取負債標記。
- 如果自由城邦打出一張會導致玩家失去錢幣標記的卡牌，則兩位玩家都會受到影響（為自由城邦打出該牌的玩家也不例外）。

外交

- 如果自由城邦打出一張帶有外交符號的卡牌，則自由城邦不參與本時代的軍事衝突結算，兩位玩家只需要結算一次軍事衝突。

8人遊戲規則

以下變體規則將可以使你進行8人遊戲。

準備好7人遊戲的配件（基礎的所有時代I, II, III卡牌，9張行會卡牌和每個時代隨機各7張的黑色卡牌）。

在每個時代的開始時，玩家從該時代牌組中獲得隨機分發的7張卡牌。

每個玩家將會打出6張卡牌，這與七大奇蹟基礎遊戲的規則一樣。

注意：8人遊戲規則主要是用于團隊遊戲時使用。

團隊遊戲規則

在進行4, 6和8人遊戲時，你現在可以進行2人組隊模式的七大奇蹟變體遊戲。同一隊伍的玩家稱為隊友，隊友之間的座位必須彼此相鄰。

時代概述

在遊戲中，隊友之間可以自由交談並且相互查看對方的手牌（如果使用領袖卡牌的話也可以相互查看領袖卡牌）。

玩家在購買相鄰城市的資源前必須優先使用自己的資源。

隊友之間相互禁止：

- 共用錢幣標記，
- 交換卡牌，
- 交易時不支付費用，
- 當玩家可以通過連鎖免費建造建築時卻購買隊友的資源。

當一位玩家打出一張會導致所有其他玩家失去錢幣標記的卡牌時，該玩家的隊友也會受到影響。

在團隊遊戲中，軍事衝突的結算和外交規則與基礎遊戲不同。

團隊軍事衝突結算

在團隊遊戲中，隊友之間不會發生軍事衝突，每位玩家將與相鄰于自己的對手玩家城市進行軍事衝突。

注意：在結算軍事衝突時，玩家將獲得雙倍的勝利/失敗標記：

- 在時代I贏得軍事衝突的勝利將獲得2個價值1分的勝利標記，
- 在時代II贏得軍事衝突的勝利將獲得2個價值3分的勝利標記，
- 在時代III贏得軍事衝突的勝利將獲得2個價值5分的勝利標記，
- 每次軍事衝突失敗都將拿取2個-1分的失敗標記。

團隊外交

當一位玩家打出一張帶有  符號的卡牌時，該玩家從銀行拿取一個外交標記並將其放置在他的奇蹟面板上。

在下次結算軍事衝突時，玩家仍然需要參與軍事衝突，但是他和他的對手都只拿取1個勝利/失敗標記而不是拿取2個。外交標記的效果是強制性的；發生效果後棄掉外交標記。

說明：

- 玩家使用的外交標記不會影響到他的隊友。
- 即使玩家已經使用了外交標記，他仍然有可飲贏得軍事衝突的勝利。
- 如果玩家和對手的城市在結算軍事衝突時都打出一個外交標記，無論軍事衝突的結果如何，他們都不會得到勝利/失敗標記。

例如：西瑞爾和蒂娜是隊友，在時代III的軍事衝突結算中，西瑞爾使用了一個外交標記。在這次軍事衝突中她失敗了（他的對手擁有很強大的軍事力量）：他只獲得1個失敗（-1分）標記並且他的對手獲得1個勝利（+5分）標記。此外，蒂娜贏得了軍事衝突的勝利，她獲得2個勝利（+5分）標記並且她的對手獲得2個失敗（-1分）標記。

遊戲結束

各玩家匯總他們的分數然後計算團隊的總分數。擁有最高分數的團隊贏得勝利。

F.A.Q

Q: 如果玩家在時代結束時通過哈利卡納赫蘇的摩索拉斯陵墓（或是領袖所羅門）建造的建築得到了外交標記，會發生什麼事。

A: 玩家拿取外交標記並且在下次軍事衝突結算時使用。

Q: 在結算軍事衝突時，如果因為我贏得了軍事衝突勝利導致尼祿讓我獲得了2次2元錢幣，貝蕾妮絲會額外讓我獲得錢幣么？1元錢幣還是2元錢幣？

A: 可以額外獲得1元錢幣（軍事衝突視作一個特殊的回合）。

Q: 貝蕾妮絲的效果是否可以和其他獲得錢幣的領袖效果疊加（例如哈特謝普蘇特，戴克里先，維特魯威，等等。）？

A: 是的，可以從銀行額外獲得1元錢幣，但是1回合最多額外獲得1元錢幣（例如哈特謝普蘇特）。

Q: 在完成一層佩特拉的哈茲納宮時是否可以使用伊姆霍特普的領袖效果以減少錢幣花費？

A: 不飲，他的飲力只能減少資源花費而不能減少錢幣花費。

7 WONDERS COMPANION

官方提供的應用程序！



主創名單

作者：Antoine Bauza

開發：«Les Belges à Sombresres» aka

Cédric Caumont & Thomas Provoost

美工：Miguel Coimbra

排版：天神降下作者

規則修正：Matthieu Bonin, Sylvain Thomas

翻譯：金屬城堡，天神降下作戰

校對：金屬城堡，卡牌屋

7 Wonders Cities is a game by

REPOS PRODUCTION.

© REPOS PRODUCTION 2014.

ALL RIGHTS RESERVED.

本商品僅供私人娛樂

Phone +32 47195 4132

Rue des Comédiens, 22

1000 Brussels - Belgium • www.rprod.com



遊戲測試：Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnous, Matthieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikael Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjou, Thibault Paulevé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Frédéric Daguéné, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Lousert, Benjamin David, Poum, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, the members of the Boardgame Society of Grenoble, the players from Ludinord, from Belgo, Thierry Sajou, Stefan -The Cyborg- Brunelle, Diego and the players from l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Yoam Fargesse, (Mu)murielle, Cécile-meat-Gruhier and Kevin O'Brien.

感謝：Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux

僅以此遊戲獻給Esteban Bauza，在本遊戲開發的最後幾天中他出生了。

圖示說明



除了打出這張卡牌 (或是完成這個奇蹟階段) 的玩家, 所有其他玩家必須在回合結束時支付相應數量的錢幣標記至銀行。
玩家若不支付錢幣標記, 則需要拿取等同于未支付的錢幣標記面值的負債標記。



玩家拿取一個外交標記。在當前時代結束時, 該玩家將不參與結算軍事衝突並且必須棄掉外交標記。與該玩家相鄰的兩個城市現在視作相鄰並按照一般軍事衝突規則結算。

注意: 外交標記的效果在使用團隊遊戲規則時改變。



在遊戲結束時, 每個面具符號允許玩家從兩個相鄰的城市中選擇一張綠色卡牌, 並複製卡牌上的科技符號。



每個回合, 玩家向相鄰的城市 (左側或是右側視卡牌符號而定) 購買第一個資源 (棕色或灰色卡牌) 時可以少支付1元錢幣。



每個回合, 本卡牌可以由玩家選擇產出一個自己城市中的棕色卡牌、灰色卡牌或是奇蹟面板上的資源。



每個回合, 本卡牌可以由玩家選擇產出一個自己城市中的棕色卡牌、灰色卡牌或是奇蹟面板上無法產出的資源。



除了打出本卡牌的玩家外的所有其他玩家必須在回合結束時為他們手中的每個勝利標記向銀行支付1元錢幣。



除了打出本卡牌的玩家外的所有其他玩家必須在回合結束時為他們城市中每一個完成的奇蹟階段向銀行支付1元錢幣。



此類卡牌打出時, 玩家城市中每存在一張黑色卡牌 (包括其自身), 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黑色卡牌 (包括其自身), 玩家就獲得1分。



此類卡牌打出時, 玩家城市中每存在一個勝利標記, 玩家就獲得1元錢幣。在遊戲結束時, 玩家城市中每存在一個勝利標記, 玩家就獲得1分。



6 1 1 玩家從銀行中獲得6元錢幣, 玩家左側和右側的玩家各獲得1元錢幣。



9 2 2 玩家從銀行中獲得9元錢幣, 玩家左側和右側的玩家各獲得2元錢幣。



此類卡牌進場後, 玩家在執行“完成一個奇蹟階段”的行動時可以不花費資源。



相鄰城市中每擁有一個勝利標記, 玩家獲得1分。

領袖



此類卡牌進場後, 每次從銀行中獲得錢幣時都可以額外獲得1元錢幣。但每回合最多可以額外獲得1元錢幣。



玩家可以免費建造一個城邦建築 (黑色卡牌), 每個時代限用一次。



此類卡牌進場後, 玩家每建造一個城邦建築 (黑色卡牌), 就能讓獲得2元錢幣。



在遊戲結束時, 玩家的城市中每存在一張黑色卡牌, 玩家就能獲得1分。



在此類卡牌進場之後的軍事衝突結算中, 該玩家的每一個失敗標記此時都視作爲一個軍事標識。