

NIEOFICJALNY DODATEK  
7 CUDÓW ŚWIATA - RUINY

# 7 WONDERS RUINS

ZASADY

CORRO

*"Przeznaczeniem człowieka jest wybór mniejszego zła."  
(Aristotle)*

## ELEMENTY DODATKU

- 44 kart ruin
- 2 nowych liderów
- 3 nowe cuda
- 3 karty nowych cudów
- 4 nowe bóstwa
- 6 żetonów "przebudowy"
- 1 instrukcja



# W SKRÓCIE

Dzięki kolejnym dodatkom, kartom i cudom, liczba zdobywanych punktów zwycięstwa stale wzrasta (Swoje wyniki zwiększyłem już do 114 punktów, a jeszcze nie dodałem wszystkich możliwych dodatków). Dlatego też, zdecydowałem się stworzyć ten dodatek, aby pomóc tym, którzy zaczynają krzyczeć w sytuacji, kiedy mają do policzenia tak dużo punktów ; ).

Ale poważnie - dodatek ten może zmienić twoją strategię, pozbawiając cię tej lub innej zdolności na początku gry. Możesz zatem opracować nowe mechanizmy. Dodatek Ruiny może być grany tylko z grą podstawową, jak również z innymi dodatkami. Nie wystarczy jednak dodać wszystkich kart ruin (niektóre z nich mają symbol, określający przynależność do danego dodatku).

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Tak jak w Liderach, ale przed ich rozdaniem. Każdy gracz dostaje 4 karty ruin, wybiera jedną z nich, a resztę przekazuje graczowi po lewej stronie, i tak aż do momentu kiedy każdy gracz wybierze sobie 4 karty. Gracze zagrywają 3 z 4 wybranych kart (kładą je obok cudu lub na nim, w zależności od zdolności kart), a następnie odrzucają ostatnią kartę.

*Uwaga : w przeciwieństwie do kart Liderów, każda karta ruin nie jest zagrywana na początku każdejery - wszystkie są zagrywane w tym samym czasie, przed rozpoczęciem rozgrywki.*

Gdy to się zakończy, gra zaczyna się normalnie.

*Dokładniej: dodatek Ruiny może być grany tylko z grą podstawową lub wraz z innymi dodatkami. Nie dodawaj wszystkich kart ruin - wybierz tylko te z symbolami dodatków, z którymi grasz.*

## ZMIANY



### - Przebudowa

Żeton "przebudowy" kładzie się na karcie ruin, tym samym odwracając jej działanie:

Utrata monet zmienia się w ich zdobycie, utrata punktów zwycięstwa zmienia się w ich zdobycie, dodatkowy koszt zmienia się w obniżony koszt, podwójna strata zmienia się w połowę (zaokrąglając w dół), a anulowanie efektu zmienia się w przywrócenie efektu (czerwony "X" zmienia się w zielone "V". Karty te nie mają odwrotnego efektu, po prostu anulują efekt - z wyjątkiem Zalana Metropolia, która pozwala ci zagrać ostatnią kartę w każdej erze).

Niewiele jest nowości, znaczenie większości symboli jest oczywista (wyglądają podobnie do tych, które znasz), jednak są zastosowane jako kara. Kolor khaki z symbolem punktów zwycięstwa oznacza otrzymanie ujemnych punktów zwycięstwa i jest to kara zastosowana tylko wobec ciebie. Jeśli element symbolu jest przezroczysty, to oznacza "jeśli nie posiadasz...".

Pozostałe symbole są wyjaśnione pod kartami w dalszej części instrukcji.

*Dokładniej: nie bierz żetonów "długu" kiedy musi być zastosowany efekt otrzymania ujemnych punktów zwycięstwa. Na koniec gry dodaj wszystkie ujemne punkty zwycięstwa, zsumuj je wraz z długiem i monetami, a następnie wprowadź je do tej samej komórki co monety.*

*Informacja: nie jest wymagany dodatek Miasta do gry z dodatkiem Ruiny, ale zdecydowanie zaleca się używanie żetonów "długu", jeśli je posiadasz (pamiętaj, że nie możesz dobrowolnie zaciągnąć dług, aby zagrać kartę).*

**ZAKURZONE RUINY**



Nie możesz korzystać z produkcji swojego cudu.

**PŁONĄCE NABRZEŻE, PŁONĄCA WIOSKA, ERUPCJA WULKANU**



Nie możesz zbudować 1., 2. lub 3. etapu swojego cudu.

*Uwaga: nie możesz zbudować danego etapu cudu. Umieść kartę ruiny na planszy cudu w odpowiadającym mu miejscu.*

**WYKSPLOATOWANY KAMienioŁOM, SKAMieniaŁy LAS  
ZAMARZNIĘTA ZIEMIA, ZAWALONA KOPALNIA**



Każdy etap twojego cudu kosztuje 1 surowiec więcej.

*Uwaga: efekt karty działa, niezależnie od liczby etapów cudu.*

**CHWIEJNE FUNDAMENTY**



Przed budową 1. etapu cudu musisz zbudować fundamenty. Umieść kartę pod tą kartą ruiny.

*Uwaga: nie jest to liczone jako etap cudu.*

**OPUSZCZONY SKLEP**



Zaczynasz grę z 3 monetami mniej.

**NIEZAMIESZKANA DZIELNICA**



Zaczynasz grę z 5 punktami zwycięstwa mniej

**ROZSZABROWANA WILLA**



Każde powiązanie kosztuje 1 monetę.

**NĘDZNY KANAŁ**



Odrzucenie karty kosztuje 2 monety mniej. *Pamiętaj: odrzucając kartę otrzymujesz 1 monetę, 3 monety jeśli posiadasz cud Yeriho (odpowiednio 2 i 4 jeśli posiadasz również lidera Berenika).*

**ZNISZCZONE MIASTO**



Musisz zapłacić 1 monetę za każdą tarczę znajdującą się na zagranej czerwonej karcie.

**OPUSZCZONE WIĘZIEŃ  
SPUSTOSZONA TWIERDZA**



Za każdym razem kiedy musisz wziąć 1 zeton dłużny lub porażki, weź 2. *Informacja: jeśli nie ma wystarczającej liczby żetonów, uznajcie że każdy zeton liczy się podwójnie.*

# KART

## ZDEWASTOWANA KAPLICZKA



Nie możesz zagrać karty gildii.

## PODWODNE MIASTO



Usuń 1 kartę w swoim mieście na koniec każdej ery

*Dokładniej: nie możesz usunąć kart: z etapów cudu, Bóstw i ruin; możesz usunąć Liderów.*

## ZAPOMNIANE MIEJSCE KULTU



-5 punktów zwycięstwa, jeśli zagrasz 5 lub więcej kart tego samego koloru.

*Informacja: efekt karty działa za każdy stos kart (przykład: -10 punktów zwycięstwa za 5 kart czerwonych i 6 kart zielonych).*

## NISZCZĄCA ZBROJOWNIA



Podczas rozstrzygnięcia konfliktów zbrojnych, przegrywasz remis.

**Uwaga: symbol na karcie nie jest liczony jako tarcza lub nawet jako pół tarczy.**

## ZALANA METROPOLIA



Nie możesz zagrać przedostatniej karty w każdej erze.

*Informacja: ostatnia karta jest (normalnie) niezagrywana.*

## ZATOPIONA ŚWIĄTYNIA



Każda karta z przynajmniej 1 surowcem lub dobrem kosztuje 1 więcej.

*Dokładniej: darmowe karty pozostają darmowe..*

## POKONANE IMPERIUM



-6 punktów zwycięstwa, jeśli nie posiadasz zestawu 3 wskazanych dóbr na koniec gry (liczą się również dobra na kartach handlowych).

## ZAPOMNIANY HIPODROM ZNISZCZONE FORUM



Musisz zapłacić 1 monetę za symbol nauki lub bezpośrednich punktów zwycięstwa znajdujących się na zagranej karcie (liczba punktów zwycięstwa jest nieistotna).

## SPLĄDROWANY DOM



Za każdy zakup 1 lub więcej surowców od sąsiada musisz zapłacić 1 monetę do banku. (Limit zapłaty to 1 moneta/ 1 sąsiad/ 1 tura)

## INWAZYJNA ROŚLINNOŚĆ



-6 punktów zwycięstwa, jeśli nie posiadasz zestawu 6 wskazanych kart na koniec gry.

## ZAWALONY DACH



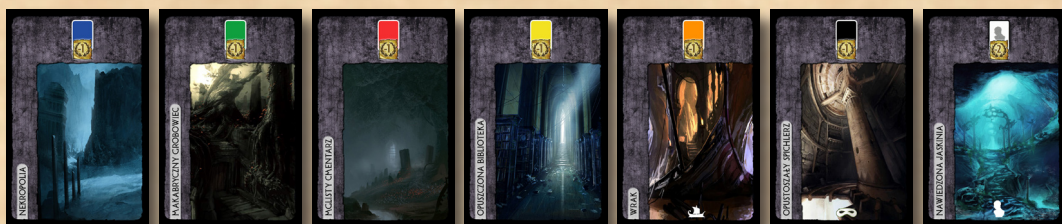
Na początku każdej ery inny gracz losowo wybiera kartę, którą musisz zagrać.

## PRZEGNITA KONSTRUKCJA



Każda utrata monet jest zwiększana o 1. (Limit wzrostu to 1 moneta/ 1 tura).

**NEKROPOLIA, MAKABRYCZNY GROBOWIEC, MGLISTY CMENTARZ, OPUSZCZONA BIBLIOTEKA  
WRAK, OPUSTOSZAŁY SPICHLERZ, NAWIEDZONA JASKINIA**



- 1 punkt zwycięstwa za każdą posiadaną we wskazanym kolorze kartę na koniec gry (-2 punkty zwycięstwa za każdego Lidera).

**PODPALONA STRAŻNICA  
GRUZOWISKO, ROZRZUCONE POZOSTAŁOŚCI**



Nie możesz zagrać kartę Lidera w I, II lub III erze.

**ZŁAMANA STELA, ROZBITY TOŁOS  
ROZPADAJĄCA SIĘ KRYPTA**



Nie możesz zagrać kartę Bóstwa w I, II lub III erze.

**OGRABIONA PROWINCJA**



Zagranie karty Bóstwa w I erze kosztuje 1 surowiec lub dobro więcej, w II erze tracisz dodatkowo 2 monety, a w III erze tracisz 2 punkty zwycięstwa na koniec gry.

**POPEKANY MOST**



Możesz zagrać tylko karty Bóstw z różnymi efektami.



# OPIS LIDERÓW

## CYRUS



Usuń 1 ze swoich kart ruin.

## NABONIDUS



Weź 1 żeton "przebudowy".

# OPIS BÓSTW

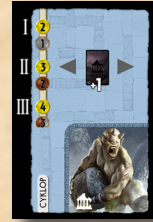
## CENTAUR



Age I : weź 2 monety, każdy z graczy traci 1 monetę.

Age II & III : wymień 1 swoją kartę ruiny na 1 kartę ruiny innego gracza.

## CYKLOP



Twoi sąsiedzi muszą losowo wziąć po 1 nieużywaną kartę ruiny.

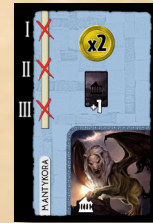
## OLBRZYM



Age I & II : weź 2 monety za każdy niewybudowany etap cudu u twoich sąsiadów.

Age III : weź 1 żeton "przebudowy".

## MANTYKORA



Podwój liczbę swoich monet oraz weź losowo 1 nieużywaną kartę ruiny.

# OPIS GILDII

## GILDIA RENOWATORÓW



4 punkty zwycięstwa za każdy 1 żeton "przebudowy" znajdujący się u twoich sąsiadów.

# OPIS CUDÓW

## URUK - ZIGGURAT

**PODSTAWOWA ZDOLNOŚĆ:** twoi sąsiedzi muszą zagrać 4. kartę ruiny.



- A** **ETAP 1:** 3 punkty zwycięstwa.  
**ETAP 2:** 3 monety za każdy niewybudowany etap cudu u twoich sąsiadów.  
**ETAP 3:** 7 punktów zwycięstwa.

- B** **ETAP 1:** każdy z graczy musi zapłacić 1 monetę za każdym razem kiedy wybudują etap swojego cudu.  
**ETAP 2:** usunąć ostatni wybudowany etap cudu u twoich sąsiadów.  
**ETAP 3:** 4 punkty zwycięstwa za każdy niewybudowany etap cudu u twoich sąsiadów.
- 

## SYNOPA - SERAPEJON

**PODSTAWOWA ZDOLNOŚĆ:** podczas każdego draftu, weź (dodatkowo) 1 nieużywaną kartę ruiny na rękę, wybierz normalnie 1 kartę, następnie odrzuć 1 z nich, a pozostałe karty przełącz graczowi po lewej stronie.

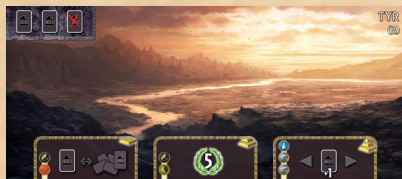
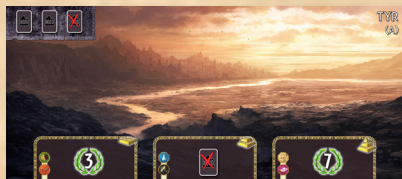


- A** **ETAP 1:** 3 punkty zwycięstwa.  
**ETAP 2:** weź 1 żeton "przebudowy".  
**ETAP 3:** 7 punktów zwycięstwa.

- B** **ETAP 1:** weź 1 żeton "przebudowy" + 2 punkty zwycięstwa.  
**ETAP 2:** weź 1 żeton "przebudowy" + 3 punkty zwycięstwa.
- 

## TYR - NEKROPOLIA

**PODSTAWOWA ZDOLNOŚĆ:** zagraj 1 kartę ruiny mniej.



- A** **ETAP 1:** 3 punkty zwycięstwa.  
**ETAP 2:** usunąć 1 ze swoich kart ruin.  
**ETAP 3:** 7 punktów zwycięstwa.

- B** **ETAP 1:** wymień 1 ze swoich kart ruin na 1 z odrzuconych (*Dokładniej: wybierając kartę ruiny, nie możesz jej podejrzeć*).  
**ETAP 2:** 5 punktów zwycięstwa.  
**ETAP 3:** twoi sąsiedzi muszą losowo wziąć po 1 nieużywanej karcie ruiny.



# ZASADY GRY DRUŻYNOWEJ

Podstawowe zasady gry drużynowej nie zmieniają się.

Efekty twoich kart ruin nie mają wpływu na twojego kolegę z drużyny. Możesz jednak zdecydować się na to, aby podnieść poziom trudności.

## ZASADY DLA 2 GRACZY

Zasady gry nie zmieniają się.

## ZASADY DLA 8 GRACZY

Zasady gry nie zmieniają się.

*Informacja: gra w 8 osób jest stworzona głównie pod grę zespołową.*

## KONIEC GRY

Tak jak w grze podstawowej, gra kończy się na koniec III ery, po rozdaniu zetonów konfliktów. Każdy gracz sumuje swoje punkty zwycięstwa.

Ten, który uzyska ich najwięcej, wygrywa.

*Rada: dla ułatwienia licz punkty z kart ruin w tej samej komórce co monety.*



## F.A.Q

Q: Czy używać zasad długu jeśli gramy z Ruinami, ale bez Miasta?

A: Jeśli posiadasz Miasta, ale nie chcesz dodawać za dużo kart, zalecane jest używanie żetonów "długu". Jeśli jednak nie chcesz, nie musisz ich używać.

Q: Co stanie się, jeśli zagram kartę Zalana Metropolia i inną kartę lub zbuduję etap cudu (np. Babylon B), który pozwala mi na zagranie ostatniej karty?

A: Efekty te kasują się wzajemnie, zagrywasz zatem (zgodnie z podstawowymi zasadami) tylko przedostatnią kartę.

Q: Jeśli posiadam kartę Zniszczone Miasto, to czy muszę zapłacić za każdą tarczę?

A: Nie, płacisz tylko za tarcze znajdujące się na czerwonych kartach. Za te, które znajdują się na kartach czarnych, pomarańczowych, Liderów, Bóstw lub na etapie cudu, nie musisz nic płacić.

Q: Jeśli posiadam kartę ruiny, która powstrzymuje mnie przed budową 1. lub 2. etapu cudu, a w trakcie gry najpierw zbuduję etap 3, a następnie pozbędę się tej karty, to czy mogę zbudować pozostałe etapy cudu?

A: Oczywiście, w przeciwnym razie usunięcie ruiny nie miaoby sensu.

Q: Co się stanie, jeśli w jakiś sposób otrzymam nową kartę ruiny, która powstrzymuje mnie przed budową już wybudowanych etapów cudu?

A: Etapy cudu są nadal uważane za wybudowane, a efekt karty nie ma już zastosowania.

Q: To samo pytanie, jeśli pojawi się karta Chwiejne Fundamenty, a ja już zacząłem budować etapy mojego cudu?

A: Jeśli cud został w pełni wybudowany, to dobrze dla ciebie - nie masz potrzeby budowy fundamentów. Jeśli jednak twój cud nie został ukończony, to musisz zbudować je przed wybudowaniem pozostałych etapów cudu.

Q: Jeśli posiadam cud z 1, 2 lub 4 etapami, jak karty ruin powstrzymują mnie przed budową etapów mojego cudu?

A: 1 etap: każda karta ma zastosowanie do pojedynczego etapu  
2 etapy: karta Płonąca Wioska (*środkowy etap*) ma zastosowanie do 1. i 2. etapu, a karta Erupcja Wulkanu (*ostatni etap*) do 2. etapu  
4 etapy: karta Erupcja Wulkanu (*ostatni etap*) ma zastosowanie do 3. i 4. etapu

W każdym przypadku, możesz zagrać tylko 1 kartę ruiny / 1 etap cudu. Zrób to również, nawet jeśli nie ma zachowanego porządku budowy poszczególnych etapów.

*Przykład: Borys ma cud Rhodos (B) oraz kartę Płonące Nabrzeże, którą może umieścić tylko na 1. etapie i kartę Płonąca Wioska, którą może umieścić na 1. lub 2. etapie swojego cudu. Jeśli zagra obie te karty, będzie musiał umieścić Płonące Nabrzeże na 1. etapie, a Płonącą Wioskę na 2. etapie. Jego 3. kartą ruiny nie może być Erupcja Wulkanu, ponieważ nie byłby zdolny ją zagrać.*

Q: Czy mogę użyć żetonu "przebudowy" na tą samą kartę ruiny, aby podwoić odwrócony (pozytywny) efekt?

A: Nie. Tylko 1 żeton "przebudowy" / 1 kartę ruiny.

Q: Czy mogę kupić lub odsprzedać twój dodatek?

A: ABOLUTNIE NIE. Mój dodatek jest udostępniony w sieci jako print to play, nie czerpię z niego żadnych korzyści. To nie jest moja gra, tylko mój własny dodatek do oryginalnej gry stworzonej przez Antoine Bauza.

Q: Mam kilka pomysłów na dodatki do 7 Cudów Świata, ale za mało do skompletowania albo nie mam zdolności do ich realizacji. Czy mogę przedstawić je tobie?

A: Oczywiście, zawsze odpowiadam każdemu tak szybko jak tylko jest to możliwe. Możesz zostawić wiadomość u mnie na stronie lub skontaktować się poprzez e-mail.



# CREDITS

KONCEPCJA GRAFICZNA & ZASADY : Corro (aka Aurélien Lezaire)

WERYFIKACJA ZASAD : Pascale, Lucia

TESTERZY : Pascal, M' Vin, Borit, Neok, Masha, Fred, Gilles & Max, the players of "Mômes en délire", of the "ludothèque de Kain" and of "1001 jeux".

PODZIĘKOWANIA : Antoine Bauza, REPOS PROD, Miguel Coimbra, Gus & Shima, my friends, my girlfriend, you and all the illustrators I found on internet. Here's the alphabetic list.

ILUSTRATORZY : **Cover by Kalen Chock.** Alexander Nanitchkov, Andreas Rocha, Antifan Real, Aspek of dust, Blinck, DM7, grosnus, IIDanmrak, Jonas De Ro, Jbrown, Jcbarquet, Josh Eiten, Lastsiren, Miro Johannes, Miguel Coimbra, Myth Nymph, Noah Bradley, Rick Sardinha, Robin Olausson, Sabin Boykinov, Tomas Honz, Vianreps, Xenomorph Designs and lot of other illustrators of Assassin's Creed and Prince of Persia.

TŁUMACZENIE : Mati, Ernin, Paskuder





## COLLECTION

Masz oficjalne cuda? 7 z gry podstawowej i kilka z dodatków; i chcesz jeszcze więcej? Ściągnij tę mega paczkę z blisko **50** nowymi cudami- od krawędzi Morza Śródziemnego aż po rzekę Indus. Przetestuj różne cuda i zdobywaj nowe doświadczenia. A to nie wszystko: prawie wszystkie te Cuda są stworzone tak, aby można było grać bez żadnego dodatku.



## SAILORS



Wejź na pokład i podróżuj po morzach. Wyćwicz swoje naturalne zdolności handlu, kontaktując się z jeszcze większą liczbą graczy. Lubisz interakcję, ale czujesz, że jesteś większym wojownikiem niż handlarzem? Cóż, zaatakuj ich zamiast handlować z nimi lub rób jedno i drugie w taki sposób, aby rządzić na morzach. Kontroluj wojskowe i komercyjne szlaki morskie, zdobywając nowe doświadczenia w grze.



## KONTAKT

Szukaj informacji o nowych wersjach i aktualizacjach na mojej stronie:  
[corrojeux.wordpress.com](http://corrojeux.wordpress.com)

Nie wahaj się zostawić komentarza lub zadać pytania, nawet jeśli nadal masz wątpliwości pomimo zasad i F.A.Q.  
Możesz także kontaktować się ze mną bezpośrednio: [aurelienlezaire@live.com](mailto:aurelienlezaire@live.com)