

NIEOFICJALNY DODATEK
7 CUDÓW ŚWIATA - ŻEGLARZE

7 WONDERS SAILORS

ZASADY

CORRO



"idąc wzdłuż rzeki dotarliśmy do morza."
(Plaut)

ELEMENTY DODATKU

- 30 (10 na erę) pomarańczowych kart
- 4 nowych liderów
- 2 nowe gildie
- 3 nowe bóstwa
- 3 nowe cuda
- 3 karty nowych cudów
- 4 żetony "inwazji"
- 1 instrukcja



W SKRÓCIE

Zrobiłem to rozszerzenie, ponieważ czułem, że nie było wystarczającej interakcji pomiędzy graczami innymi niż sąsiedzi. I również dlatego, że karty militarne nie dawały wystarczających korzyści! W rzeczywistości dodatek ten, potencjalnie, pozwala ci na walkę i handel ze wszystkimi graczami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podobnie jak w przypadku dodatku Miasta, weź tyle pomarańczowych kart każdej ery, ilu jest graczy i przetasuj je wraz z pozostałymi kartami.

ZMIANY

- Handel morski

Możesz teraz handlować surowcami i dobrami z każdym z graczy, o ile surowce te znajdują się na pomarańczowych kartach, ale ich koszt to 3 monety (wyprawa statkiem trwa dłużej). Cena nadal wynosi 3 monety, nawet jeśli kupujesz dzięki pomarańczowym kartom od sąsiadów. Przewagą takiego rozwiązania jest fakt zmniejszenia ryzyka pojawiania się sytuacji, gdy nie możemy zbudować przez całą grę danego etapu cudu lub zagrać pewnych kart.

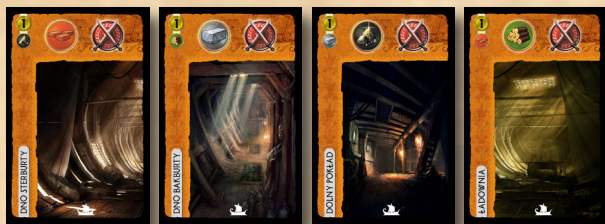


- Bitwa morska

Niektóre karty dają ci żeton "inwazji", który możesz umieścić przed innym, niesąsiadującym graczem. Symbol ten nie jest liczony jako tarcza, pozwala ci natomiast najechać innego gracza. Żeton "inwazji" kładzie się na niesąsiadującym mieście w tym samym momencie, gdy karta jest budowana, a inwazja jest wykonywana, nawet jeśli pod koniec ery okaże się, że twój przeciwnik ma większą siłę militarną niż ty. Tak samo jak żeton "dyplomacji", żetony "inwazji" kumulują się, ale muszą być rozpatrzone na koniec bieżącej ery. Każdy żeton "dyplomacji" zagrany przez gracza dokonującego inwazji lub przez gracza najechanego, anuluje inwazję. Wszelkie inwazje dokonane przeciw graczowi, który wcześniej deklarował pokój, nie dają żadnych punktów militarnych pod koniec ery. Wszelkie inwazje dokonane przez gracza, który wcześniej deklarował pokój, nie wywołują żadnego efektu pod koniec ery. Dla tych przypadków otrzymuje się tylko punkty zwycięstwa wskazane na karcie.



DNO STERBURTY, DNO BAKBURTY, DOLNY POKŁAD, ŁADOWNIA



Karty te dają surowiec, który może być sprzedany w handlu morskim + 1 tarcza.

Uwaga: każdy może kupić od ciebie ten surowiec za 3 monety, a ty nadal możesz wykorzystać go u siebie.

STOCZNIA



3 tarcze oraz żeton "dyplomacji".

Pamiętaj: nie możesz walczyć w erze I, (jest to niejako przygotowanie do wojny w kolejnej erze).

ODLEGŁA KOLONIA



Zakup przez handel morski kosztuje o 1 monetę mniej.

Pamiętaj: jeśli masz cud Sydon, możesz korzystać z handlu morskiego za darmo.

OPUSZCZONA LATARNIA



6 monet dla ciebie, nic dla sąsiadów i po 1 monecie dla innych.

Dokładniej: karta ta jest beзуżyteczna przy 2 i 3 graczach.

WOJENNY GALEON



1 punkt zwycięstwa oraz żeton "inwazji".

Dokładniej: karta ta jest beзуżyteczna przy 2 i 3 graczach.

DRZWI WEWNĘTRZNE



4 punkty zwycięstwa.

KABOTAŻOWIEC

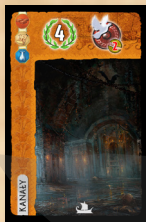


7 monet pomniejszone o ilość surowców i dóbr które posiadasz.

Przykład: Masha ma cud "Piramidy w Gizie" (surowiec = kamień), kartę kamieniołom i kopalnię (LUB innego surowca jest liczone jako 1 surowiec). Daje to jej w sumie 3 surowce. Masha dostaje $7 - 3 = 4$ monety.

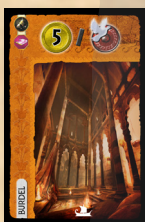
KART

KANAŁY



4 punkty zwycięstwa oraz inni gracze tracą po 2 monety, za każdy zeton "dyplomacji" jaki posiadają.

BURDEL



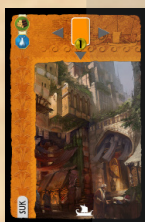
Możesz wziąć 5 monet LUB zeton "dyplomacji".

ZDOBIONE DRZWI



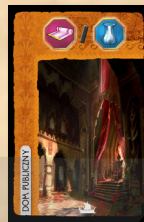
6 punktów zwycięstwa.

SUK



Karta ta jest warta 1 monetę za każdą pomarańczową kartę w mieście gracza, który ją zbudował ORAZ u obu sąsiadów.

HANDEL NOMADÓW, SPÓŁKA HANDLOWA, DOM PUBLICZNY



Karty te dają jedno z przedstawionych dóbr, które może zostać sprzedane podczas handlu morskiego.

Uwaga: każdy może kupić od ciebie wybrane dobro za 3 monety, a ty nadal możesz wykorzystać je u siebie

PRZEBUDOWA



Możesz wziąć 7 monet LUB inni gracze tracą 2 monety.

OKRĘT FLAGOWY



2 punkty zwycięstwa oraz zeton "inwazji".
Dokładniej: karta ta jest bezużyteczna przy 2 i 3 graczach.

MAJESTATYCZNA LATARNIA



9 monet dla ciebie, nic dla sąsiadów i po 2 monety dla innych.

Dokładniej: karta ta jest bezużyteczna przy 2 i 3 graczach.



BIURO KOPISTÓW



Wszyscy inni gracze tracą po 2 monety za każdy komplet 3 różnych symboli nauki jaki posiadają.

HANDEL MORSKI



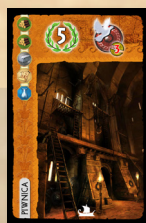
1 moneta za każdą wybudowaną już **pomarańczową** kartę + 1 punkt zwycięstwa za każdą wybudowaną **pomarańczową** kartę, pod koniec gry.

NOMADZY FAŁSZERZE



Tak jak biała maska, czarna maska pozwala skopiować symbol nauki, ale od niesiądującego gracza.

PIWNICA



5 punktów zwycięstwa oraz inni gracze tracą po 3 monety za każdy żeton "dyplomacji" jaki posiadają.

NADMORSKI PAŁAC



8 punktów zwycięstwa.

IGRZYSKA MORSKIE



4 punkty zwycięstwa oraz pozostali gracze tracą po 1 monecie za każdą **pomarańczową** kartę jaką posiadają.

ARMADA



3 punkty zwycięstwa i żeton "inwazji".
Dokładniej: karta ta jest bezużyteczna przy 2 i 3 graczach.

OBŁĘŻENIE



Każda **czerwona** karta jest warta 1 dodatkową tarczę.

WEWNĘTRZNA ŚWIĄTYNIA



7 punktów zwycięstwa pomniejszone o posiadane żetony "porażki".

BUJNE OGRODY



Jeśli posiadasz kartę albo cud z etapem, który daje bezpośrednio 2 punkty zwycięstwa, ulepsz je do 8 punktów zwycięstwa (*można użyć tylko raz*).



OPIS GILDII

GILDIA OGRODNIKÓW



Jeśli posiadasz kartę albo cud z etapem, który daje bezpośrednio 3 punkty zwycięstwa, ulepsz je do 9 punktów zwycięstwa (*można użyć tylko raz*).

GILDIA ŻEGLARZY



1 punkt zwycięstwa za każdą pomarańczową kartę znajdującą się u sąsiadów.

OPIS LIDERÓW

EURYDYKA



2 monety za każdą pomarańczową kartę wybudowaną przez gracza od tego momentu.

MARDUK



Gracz może wybudować jedną pomarańczową kartę w każdej erze za darmo.

HYPATIA



1 punkt zwycięstwa za każdą pomarańczową kartę.

RAMZES II



2 punkty zwycięstwa i żeton "inwazji".

OPIS BÓSTW

SYRENA



Era I : weź 2 nieużyte pomarańczowe karty z ery I, wybierz jedną, zagraj ją za darmo, usuń resztę.
 Era II : weź 2 nieużyte pomarańczowe karty z ery II, wybierz jedną, zagraj ją za darmo, usuń resztę.
 Era III : weź 2 nieużyte pomarańczowe karty z ery III, wybierz jedną, zagraj ją za darmo, usuń resztę.

MINOTAUR



1 żeton "inwazji".

DRIADA



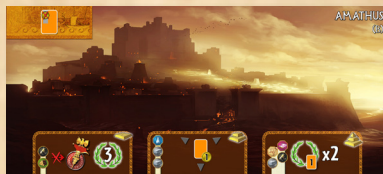
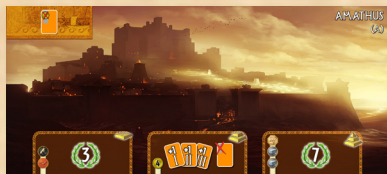
Era I : zagranie pomarańczowej albo czarnej karty da ci 1 monetę.
 Era II : zagranie pomarańczowej albo czarnej karty da ci 2 monety.
 Era III : pomarańczowe oraz czarne karty kosztują 2 surowce lub dobra mniej niż to przedstawiono.

Dokładniej: karta ta działa z samym dodatkiem Żeglarze lub Miasta albo w połączeniu obu.

OPIS CUDÓW

AMATHUS - AGORA

PODSTAWOWA ZDOLNOŚĆ: pomarańczowe karty nie kosztują monet (ale nadal musisz zapłacić ich koszt w surowcach lub/i dobrach).

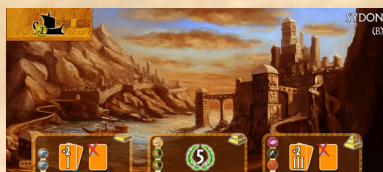
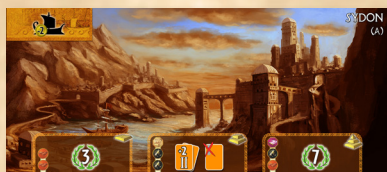


- A** **ETAP 1:** 3 punkty zwycięstwa.
ETAP 2: weź po 1 nieużywanej pomarańczowej karcie z każdej ery, wybierz jedną, zagraj ją za darmo, odrzuć resztę.
ETAP 3: 7 punktów zwycięstwa.

- B** **ETAP 1:** nie możesz być celem inwazji + 3 punkty zwycięstwa.
ETAP 2: 1 moneta za każdą pomarańczową kartę, twoją oraz niesąsiadujących z tobą graczy.
ETAP 3: punkty zwycięstwa zdobyte przez 1 wybraną przez ciebie pomarańczową kartę zostają podwojone.

SYDON - ŚWIĄTYNIA ESZMUN

PODSTAWOWA ZDOLNOŚĆ: zakup przez handel morski kosztuje o 2 monety mniej.



- A** **ETAP 1:** 3 punkty zwycięstwa.
ETAP 2: weź 2 nieużywane pomarańczowe karty z II ery, wybierz jedną, zagraj ją za darmo, odrzuć resztę.
ETAP 3: 7 punktów zwycięstwa.

- B** **ETAP 1:** weź 2 nieużywane pomarańczowe karty z I ery, wybierz jedną, zagraj ją za darmo, odrzuć resztę.
ETAP 2: 5 punktów zwycięstwa.
ETAP 3: weź 2 nieużywane pomarańczowe karty z III ery, wybierz jedną, zagraj ją za darmo, odrzuć resztę.

SUZA - PAŁAC ACHEMENIDÓW

PODSTAWOWA ZDOLNOŚĆ: możesz kupować zasoby z brązowych i szarych kart od wszystkich graczy, tak jakby uczestniczyli oni w handlu morskim.



- A** **ETAP 1:** 3 punkty zwycięstwa.
ETAP 2: 1 punkt zwycięstwa za każdą pomarańczową kartę, a pozostali tracą 1 monetę za każdą pomarańczową kartę jaką posiadają.
ETAP 3: 7 punktów zwycięstwa.

- B** **ETAP 1:** każda pomarańczowa karta kosztuje o 1 zasób mniej.
ETAP 2: weź żeton "inwazji" LUB żeton "dyplomacji".
ETAP 3: 6 punktów zwycięstwa za każdy komplet 3 różnych kart (żółta, pomarańczowa czerwona).

ZASADY GRY DRUŻYNOWEJ

Podstawowe zasady gry drużynowej nie zmieniają się.

Gdy gracz zagra żeton "inwazji", obaj walczący w ten sposób gracze biorą 1 żeton "zwycięstwa" lub "porażki" niezależnie od ich sojuszu.

ZASADY DLA 2 / 3 GRACZY

Właściwie zasady pozostają niezmienione, ale żeton "inwazji" staje się bezużyteczny. Możesz pominąć działanie kart z tym symbolem i czerpać korzyść tylko z punktów zwycięstwa na tych kartach. Jednak zalecane jest usunięcie ich wcześniej z gry.

Tak samo z kartami: Opuszczona Latarnia, Majestatyczna Latarnia i Nomadzcy Fałszerze.

Ogólnie, dodatek Żeglarze nie są zaleceni do gry z taką liczbą graczy.

ZASADY DLA 8 GRACZY

Poniższe zmiany w zasadach pozwolą ci na grę w 8 graczy.

Przygotuj grę dla 7 graczy (wszystkie karty I, II i III ery z gry podstawowej; 9 gildii; 7 pomarańczowych kart na każdą erę).

Na początku każdej ery, rozdaj po 7 kart dla każdego gracza. Każdy gracz zagra 6 kart, dokładnie tak jak w grze podstawowej.

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

ZASADY DLA 9 GRACZY

Połącz Żeglarzy i Miasta - poniższe zmiany w zasadach pozwolą ci na grę w 9 graczy.

Przygotuj grę dla 7 graczy (wszystkie karty I, II i III ery z gry podstawowej; 9 gildii; 7 czarnych i 7 pomarańczowych kart na każdą erę).

Na początku każdej ery, rozdaj po 7 kart dla każdego gracza. Każdy gracz zagra 6 kart, dokładnie tak jak w grze podstawowej.

Rada: upewnij się, że masz wystarczająco duży stół!

KONIEC GRY

Tak jak w grze podstawowej, gra kończy się z końcem III ery, po fazie konfliktów. Każdy gracz podlicza punkty swojej cywilizacji.

Gracz z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą.

Rada: dla ułatwienia licz punkty z pomarańczowych kart razem z żółtymi kartami albo podziel komórkę na pół (jak Liderzy / Miasta).



F.A.Q

Q: Czy używać zasad długu jeśli gramy z Żeglarzami, 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: Dodatek dodaje 1 kartę więcej, tak jak Miasta. Czy można grać drużynowo w 8 osób?

A: Oczywiście, Żeglarze działają na tej samej zasadzie co Miasta przy dodawaniu kart. Jest nawet możliwe rozgrywka w 9 osób przy połączeniu obu dodatków.

Q: Czy mogę najechać na kogoś, a następnie zmienić zdanie pod koniec ery i nie robić tego?

A: Nie, musicie rozstrzygnąć konflikt. Jedyny sposób na uniknięcie tego konfliktu jest zdobycie żetonu "dyplomacji" przez jednego z was.

Q: Czy mogę najechać na kogoś na kogo już najechałem w tej erze albo na kogoś na kogo inny gracz najechał już w tej erze?

A: Tak, gracz może posiadać kilka żetonów "inwazji" przed sobą w tej samej erze. Będzie on wówczas walczył z każdym z najeźców. Jednakże, jeśli najedziesz jednego gracza kilka razy, to konflikt jest rozstrzygany tylko raz. (Wszystkie żetony "inwazji" są usuwane po każdej erze.

Q: Kilka cudów/kart pozwala ci na wzięcie niegranych kart pomarańczowych. W jakiej kolejności są rozstrzygane ich zdolności jeśli są one zagrywane podczas tej samej tury?

A: Najpierw cuda: Amathois potem Sidón, następnie karta Syreny. W ostateczności, po tym zdolności kopiowania.

Q: Nie znam kart bóstw. Skąd one pochodzą i jak je zagrywać?

A: Jest to wspaniały dodatek "Myth" (Faith po francusku) stworzony przez Shima i dostępny na: gusandco.net oraz boardgamegeek.com. Możesz pobrać karty i zasady z tych stron.

Q: Czy mogę kupić lub odsprzedać swój 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 " 1001jeux ".

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

ILUSTRATORZY : **Cover by Tarrzan.** Aledin, Andreas Rocha, Flaviobolla, Lifebytes, Miguel Coimbra, Noah Bradley, Nurkular, Radojavor, Stanislav Stoyanov, Thegryph, Tyler Edlin and lot of other illustrators of Assassin's Creed and Prince of Persia.

TŁUMACZENIE : Ernin.

KOREKTA: Refresh, Werty, mczlonka.





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.



RUINS



Uważasz, że twoje wyniki są za wysokie? Zwłaszcza z tymi wszystkimi pozytywnymi dodatkami? Koniec z tym. Z Ruinami twoja cywilizacja jest na krawędzi upadku. Czy przywrócisz jej poprzednią chwałę, czy ludzie będą przychodzić i odwiedzać jej ruiny? Z tym dodatkiem ciesz się nowym rodzajem rozgrywki i dostosuj swoją strategię. Czy wykorzystasz upadek swoich wrogów podczas odbudowy własnego imperium?



KONTAKT

Szukaj informacji o nowych wersjach i aktualizacjach na mojej stronie:
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