

INKU'S MOD

All components needed to implement this MOD are on the last two pages in an easy-to-print PDF file format (A4)

Wonder cards

Replace **The Pyramids** with **Atlantis**.



Construct a building you have already used to build one of your wonders, including this wonder. This action does not alter the fact that the wonder has already been built or not, and it does not enable a wonder to be built more than once, nor does it allow eight wonders to be built.

It's recommended to keep track of the removed card from under an already built wonder by replacing it with one of the Guild cards not used in the current game.

When playing with **The Messe** and **Statue of Liberty**, I would suggest replacing **The Sphinx** and **Circus Maximus**.

Age II cards

Replace **Courthouse** with **Planetarium**.



Chain symbol that counts

At the end of the game, this card is worth 2 victory points for each blue card with a chain symbol in your city.

Doesn't count



Example:

The card **Baths** features the  chain symbol icon.

The card **Aqueduct** does not grant a chain symbol.

Age III cards

Replace **Obelisk** with **Prostas** and **Town Hall** with **Gymnasium**.



At the end of the game, this card is worth 2 victory points for each green and yellow card with a chain symbol in your city.

Progress Tokens

To make **The Great Library** less risky and random, play only 8 out of 10 tokens. Remove **Masonry** and **Mathematics**.

If you still want some randomness, you can remove only **Masonry** and have **The Great Library** pull from 3 out of 4.



Guild cards

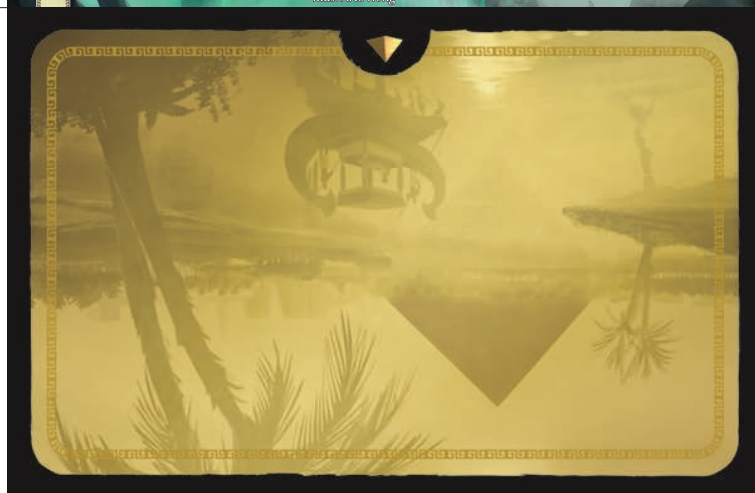
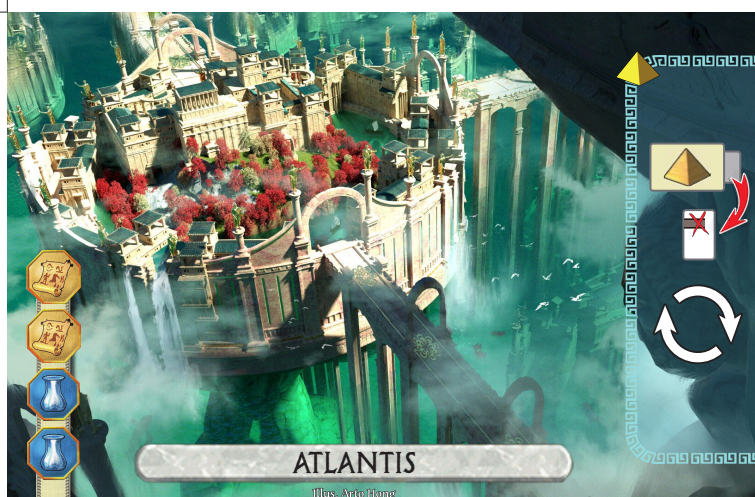
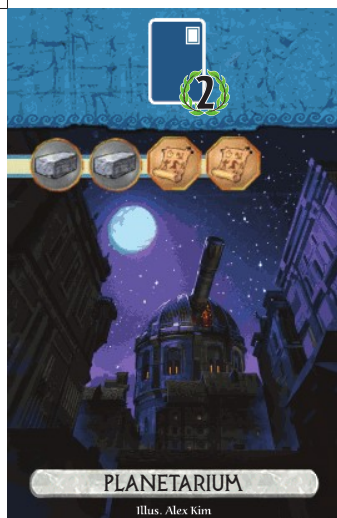
Before the start of the game, while preparing an Age III deck, reveal the 3 Guild cards chosen at random before adding them to the Age III deck.

(To focus more on strategy, not memory, you can play through ages I and II with the 3 Guild cards revealed, and shuffle them into the Age III deck after you played through Age II.)

Disclaimer

This fan-made MOD to the base game of **7 WONDERS DUEL** is an unofficial addition and is not associated with the original creators or publishers.

The cards can be cut out in two ways. Either cut out only the fronts, which should then be sleeved with the card they are intended to replace in the respective deck. Alternatively, without cutting the backs, fold them in half and place them in a new sleeve.



INKU'S MOD

Wszystkie elementy potrzebne do zaimplementowania tego MODa znajdują się na ostatnich stronach w formacie PDF (A4).

Karty Cudów

Zamień cud **Piramida Cheopsa** na cud **Atlantyda**.



Wybuduj budowlę, którą już wykorzystasteś do budowy jednego ze swoich cudów, włączając w to ten cud. Wykonanie tej akcji nie zmienia faktu, że ten cud został już zbudowany, ani nie umożliwia zbudowania cudu więcej niż raz. Nie umożliwia również zbudowania ośmiu cudów.

Zaleca się zastąpienie usuniętej karty spod już zbudowanego cudu kartą Gildii, która nie bierze udziału w obecnej grze.

W przypadku grania kartami **The Messe** oraz **Statue of Liberty**, zaleca się nie granie kartami **Sfinks** i **Circus Maximus**.

Karty Epoki II

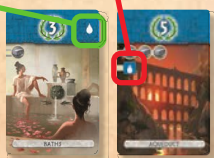
Zamień kartę **Gmach Sadu** na **Planetarium**.



Na koniec gry ta karta jest warta 2 punkty za każdą niebieską kartę w twoim mieście posiadającą biały symbol.

Biały symbol budowy

Nieprawidłowy symbol



Przykład:

Karta **łażnie** posiada biały symbol  darmowej budowy.

Karta **Akwedukt** nie daje białego symbolu.

Karty Epoki III

Zamień kartę **Obelisk** na **Prostas** oraz **Ratusz** na **Gimnazjon**.



Na koniec gry ta karta jest warta 2 punkty za każdą zieloną oraz żółtą kartę w twoim mieście posiadającą biały symbol.

Żetony Postępu

Aby zmniejszyć ryzyko i losowość cudu **Biblioteka Aleksandryjska**, użyj tylko 8 z 10 żetonów. Usuń **Budownictwo** i **Matematykę** z puli.

Jeżeli chciałbyś zachować pewną losowość, usuń tylko **Budownictwo**, aby **Biblioteka Aleksandryjska** losowała 3 wśród 4 żetonów.



Karty Gildii

Przed rozpoczęciem gry, przygotowując talie Epoki III, ujawnij 3 losowo wybrane karty Gildii przed dodaniem ich do talii Epoki III.

(By skupić się bardziej na strategii, a nie zapamiętywaniu, możecie także najpierw rozegrać epoki I i II z ujawnionymi 3 kartami Gildii i wtasować je do talii Epoki III dopiero po rozegraniu Epoki II.)

Zastrzeżenie

Ten MOD do gry **7 CUDÓW ŚWIATA POJEDYNEK** jest nieoficjalnym dodatkiem i nie jest powiązany z twórcami ani wydawcami tej gry.

Karty można wyciąć na dwa sposoby. Wyciąć tylko fronty, które następnie należy włożyć do koszulki z kartą którą mają zamienić w odpowiedniej talii. Bądź nierozcinając tyłów złożyć na pół i włożyć w nową koszulkę.

