

7 WONDERS™
DUEL
PANTHEON

SZABÁLYOK



Antoine Bauza & Bruno Cathala

fordította: ԵԵԵԵ (2016)

„Nem szabad túl közel kerülni az istenek titkaihoz.”

Aiszküloosz

JÁTÉKTARTOZÉKOK

- 1 Pantheon tábla
- 15 istenkártya
- 1 kapukártya
- 5 Nagy Templom kártya
- 2 csodakártya
- 10 mitológiajelző
- 3 felajánlásjelző
- 1 kígyójelző
- 3 fejlődésjelző
- 1 Minerva jelző
- 1 pontozótömb
- 1 szabálykönyv
- 1 játékos segédlet

JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Ebben a 7 Wonders: Duel játék-kiegészítőben a játékosok nagyhatalmú istenekhez fohászhatnak, hogy részesülhessenek azok hatalmából. Az I. Korban a játékosok isteneket választhatnak maguknak, akikhez majd a II. és III. korokban fohászhatnak. A Nagy Templomok biztosítják az istenek külső megjelenítését, és helyettesítik a Céheket.



JÁTÉKTARTOZÉKOK

Istenkártyák

Minden egyes istenkártya egy-egy istent testesít meg. Ezek az istenek 5 különböző mitológiai körbe tartoznak, és mindegyikük egyetlen dologra fókuszál: **görög (polgárok)**, **föníciai (kereskedelem)**, **mezopotámiai (tudomány)**, **egyiptomi (csodák)** és **római (katonaság)**.



Kapukártya

Utolsó kártyaként kell majd a Pantheonban elhelyezni. A kapukártya speciális hozzáférést biztosít a különböző istenekhez.



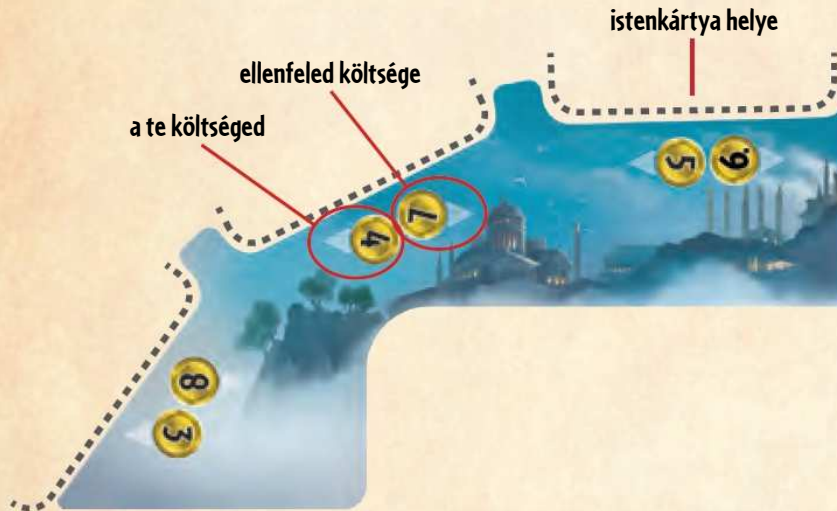
Nagy Templom kártyák

A Nagy Templomok olyan épületek, amelyek győzelmi pontokat érnek. Ezek veszik át a Céhek helyét a III. Korban.



Pantheon tábla

Ez a tábla a Pantheont, ahol a különböző istenségek ülnek. Minden egyes mezőhöz 2 aktivációs költséget nyomtattunk, egyet-egyét mindegyik játékosnak.



Mitológiajelzők

Ezek mutatják az istenségekkel való evilági kapcsolatot. Néhányat ezek közül az I. Korban el fogtok majd helyezni a fejjel lefelé fordított kártyákon, és annak megállapítására használjátok, hogy mely istenek fogják majd a Pantheont képezni. Minden jelző egy-egy speciális mitológiakörhöz kapcsolódik.



Felajánlásjelzők

Ezeket a jelzőket arra használjátok, hogy csökkentsétek a Pantheon aktiválásának költségeit. Ezeket majd a II. Korban néhány lefelé fordított kártyára fogjátok rátenni.



Kígyójelző

Ez a jelző Nisaba istennő hatalmát jelzi.



Minerva jelző

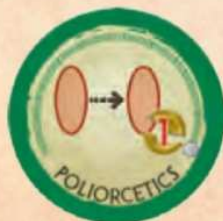
Ez a figura Minerva istennő hatalmát jelzi.



Csodakártyák és fejlődésjelzők

Ezt a 2 új csodakártyát és a 3 új fejlődésjelzőt hozzá kell keverni a már meglévőkhöz.

A csodakártyákon és a fejlődésjelzőkön a név mellett egy-egy csillag szimbólum jelzi, hogy ezen kiegészítő része, így segít abban, hogy gyorsabban el tudjátok majd pakolni őket a játék után.



JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

I. Kor előkészületei:

- Készítsd elő az alapjátékot az I. Kor előírásai alapján!
- Tégy 5 véletlenszerűen kiválasztott mitológiai jelzőt képpel lefelé az alábbi ábrán jelzett kártyákra, majd fordítsd meg őket! A többi jelzőt tedd vissza a dobozba!
- Végezzétek el a csodák kiválasztása procedúrát!
- Tedd a Pantheon táblát az alap játéktábla fölé!
- Válogasd szét az istenkártyákat mitológiai körök szerint, keverd meg őket képpel lefelé, és tedd őket 5 pakliba a tábla fölé!
- A felajánlásjelzőket, a kapukártyát, a kígyójelzőt és a Minerva jelzőt tedd a Pantheon tábla mellé!



II. Kor előkészületei:

- A kapukártyát tedd képpel felfelé a Pantheon üres mezőjére!
- Fedd fel a Pantheonban lévő isteneket!
- Készítsd elő az alapjáték II. Kor előírásai alapján a kártyákat! Tedd a 3 felajánlásjelzőt véletlenszerűen képpel lefelé az alábbi ábrán jelzett kártyákra, majd fordítsd meg őket!



III. Kor előkészületei:

Tedd vissza az összes Céhkártyát és 3 véletlenszerűen kiválasztott III. Korkártyát a játék dobozába! Véletlenszerűen válassz ki 3 Nagy Templom kártyát, és anélkül hogy megnéznéd őket keverd bele a III. Kor paklijába! A megmaradt kártyákat anélkül hogy megnéznéd őket, tedd vissza a játék dobozába!



JÁTÉKSZABÁLYOK

A játékot az alapjáték szabályai szerint kell játszani. Az alábbiakban csak az ettől eltérő szabályokat ismertetjük.

Lefelé néző kártya megfordítása

Ha a köröd végén át kell fordítanod egy vagy több képpel lefelé néző kártyát, amin mitológiajelző, vagy felajánlásjelző van, vedd el azt a jelzőt, és tedd magad elé!



Egy mitológiajelző hatása

Amikor egy mitológiajelzőt helyezel el magad előtt:

- Húzd fel a 2 felső istenkártyát a megfelelő (a mitológiajelző szimbólumával azonos mitológiakörhöz tartozó) isten pakliból!
- Válassz közülük egyet, és tedd azt képpel lefelé a Pantheon tábla egy általad választott tetszőleges üres mezőjére!
- A másik istenkártyát tedd vissza a megfelelő isten pakli tetejére, továbbra is képpel lefelé!



Egy felajánlásjelző hatása

A felajánlásjelzők olyan egyszer használatos kedvezményt adnak, amivel csökkenteni lehet egy-egy Pantheonban lévő istenkártya aktiválásának költségét. Használat után dobd el a felhasznált jelzőt!

Nagy Templom

Ha egy olyan mitológiajelzőt birtokolsz, amelynek szimbóluma egy Nagy Templom kártyádon szerepel, akkor megépítheted azt a Nagy Templom kártyát ingyen. Ezt a jelzőt nem kell eldobnod. Nagy Templomot az építési költsége megfizetésével is fel tudsz építeni. A játék végén 5, 12, 21 pontot kapsz, ha 1, 2, vagy 3 Nagy Templomot építettél fel.

Például: a játék végére Elodie 2 Nagy Templomot épített fel, Jack pedig egyet. Elodie 12 pontot kap, Jack pedig 5-öt.

Egy Pantheon kártya aktiválása

A II. Kortól kezdve egy új akció lehetőség is lesz.

Tudsz:

- épületet felépíteni
- kártyát eldobni és ezzel érméket szerezni
- csodát felépíteni
- Pantheonban lévő kártyát aktiválni

Ehhez az új akció lehetőséghez nem használz fel kártyát!

Ha egy Pantheonban lévő kártyát szeretnél aktiválni:

- Fizesd ki az adott mezőn lévő istenkártya, vagy kapukártya költségét érmékben és/vagy felajánlásjelzőkben!

Figyelj oda, hogy minden mező alatt 2 költség is szerepel! Egyik a tied, egyik pedig az ellenfeledé. Mindig azt a költséget kell megfizetned, amelyik hozzád közelebb van (a nyíl feléd mutat). Figyelj oda arra is, hogy a kapukártyának kétszeres költsége van!

- Vedd el az istenkártyát, vagy kapukártyát, tedd magad elé, és azonnal hajtsd végre annak hatását!

Például: Elodie aktiválja Marsot. Ennek költsége a számára 5 érme, amit 2 érme és egy 3 érmés felajánlásjelzővel fizet meg. Ezután elveszi Mars kártyáját, leteszi azt maga elé, majd ellenfele felé mozgatja a összetűzés jelzőt 2 mezővel.



A JÁTÉK VÉGE

A játék vége ugyanúgy történik, mint az alapjátékban. Ne feledd az adott mezőkön lévő istenkártyák által biztosított győzelmi pontokat is feltüntetni a pontozótömbön!

KÉSZÍTŐK

Szerző: Antoine Bauza és Bruno Cathala

Illusztrálta: Miguel Coimbra

Fejlesztők: „a szombrérót hordó belgák”

vagyis Cédric Caumont és Thomas Provoost

Szabálykönyv: Théo Rivière

Angol fordítás: Eric Harlaux

Angol korrektor: Eric Franklin

Termékmenedzser: Guillaume Pilon

Látványfelelős: Alexis Vanmeerbeeck

Tördelés: Cédric Chevalier, Éric Azagury

A 7 WONDERS DUEL PANTHEON a REPOS PRODUCTION játéka, amit a SOMBREROS PRODUCTION adott ki.

22, Rue des comédiens 1000 Brussels - Belgium

www.rprod.com Tél.+32 471 95 41 32

©SOMBREROS PRODUCTION 2016. ALL RIGHTS RESERVED.



E doboz tartalma csak privát szórakozás céljára használható!



Antoine köszöni a La Cafetière törzsvendégeinek, különösen Bruno Goube úrnak, aki belefolyt ebbe a kiegészítőbe számos ötletével!

Bruno köszönetet mond Maël

Cathala, François Blanc, Christophe Mercier, Julien Gilles hölgyeknek és uraknak, valamint a Jeux au Boute játékosainak!

A Repos Production nagyon köszöni Dim és Anne Cat értékes munkáját, Ben és a Kígyók óriási tesztelési alkalmait, és minden kedves tesztelőnek, akik verejtékezve dolgoztak. Külön köszönet Alain, Floriane, Horian, Justine, Nelson és Yves hölgyeknek és uraknak!

AZ ISTENSÉGEK ISMERTETÉSE

Mezopotámiai mitológiakör



Enki

Amikor Enki felfedésre kerül, húzz 2 fejlődésjelzőt a játék elején eldobottak közül! Ezt a 2 jelzőt tedd képpel felfelé Enki kártyájára! Amikor Enkit aktiválsz, vedd el a kártyáján lévő egyik fejlődésjelzőt, tedd magad elé, a másikat pedig tedd vissza a játék dobozába!



Ishtar

Ez az istenség egy „törvény” tudományos szimbólumot ad (azonos a „törvény” fejlődésjelző által adottal).



Nisaba

Tedd a kígyójelzőt ellenfeled egyik zöld kártyájára! Nisaba ennek a kártyának a tudományos szimbólumát biztosítja a számodra.

Föníciai mitológiakör



Astarte

Tegyél a bankból 7 érmét Astarte kártyájára! Ezek nem részei a városod kincstárának, így védve vannak. Normál módon költhetsz innen érmét. A játék végén minden itt maradt érme után 1-1 győzelmi pontot kapsz.



Baal

Lopj el egy barna vagy szürke kártyát ellenfeledtől és add a városodhoz!



Tanit

Kapsz 12 érmét a banktól.

Görög mitológiakör



Aphrodite

9 győzelmi pontot ér.



Hades

Vedd föl az összes eldobott kártyát, válassz közülük egyet, és építsd azt meg ingyen!



Zeusz

Dobj el egy általad kiválasztott kártyát a tábla mellett elrendezettek közül (akár képpel felfelé van, akár lefelé), minden esetleg rajta lévő jelzővel együtt!

Egyiptomi mitológiakör



Anubis

Dobj el egy csoda aktiválására felhasznált, a csodakártya alá csúsztatott kártyát (sajátodat, vagy ellenfeledét)! Az érintett játékos nem veszíti el az adott csodája megépítésekor kapott jutalmakat (pajzsok, érmék, fejlődésjelzők, megépített vagy eldobott kártyák, újbóli kör). A tulajdonos még egyszer megépítheti ezt a csodáját, és még egyszer megkaphatja érte a jutalmát.



Isis

Válassz egy kártyát az eldobottak közül, és építsd meg vele az egyik csodádat ingyen!



Ra

Lopd el ellenfeled egyik még meg nem épített csodáját, és add azt a sajátjaidhoz!

Római mitológiai kör



Mars

Ez az isten 2 pajzsot ad neked.

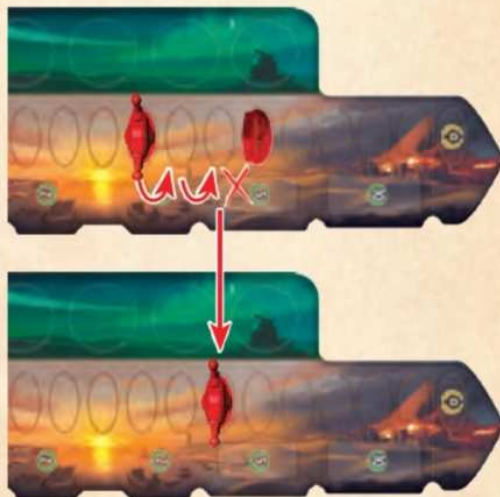


Minerva

Tedd a Minerva jelzőt a katonai sáv bármelyik mezőjére! Ha az összetűzés jelző rálépne arra a mezőre, ahol a Minerva figura éppen áll, a mozgása megszakad és véget is ér.

Ezután dobd el a Minerva jelzőt! **Emlékeztetőül: az összetűzés jelzővel minden alkalommal egyesével kell lépdelni.**

Például: Elodi megépíti a „Courthouse” épületet, ami miatt 3-al mozgatná előre az összetűzés jelzőt. Az összetűzés jelző csak 2 mezőt lép az ellenfele irányába, majd meg kell állnia a Minerva jelző miatt. Ez után el kell dobnia a Minerva jelzőt! (A 3. lépés elvész.)



Neptun

Válassz ki egy még táblán lévő katonai jelzőt és dobd azt el mindenféle hatás nélkül! Ezután válassz ki egy másik, még a táblán lévő katonai jelzőt, és alkalmazd annak hatását, majd dobd el azt a jelzőt is!

Például: Elodie aktiválja Neptun hatalmát, és eldob egy olyan katonai jelzőt, amitől ő veszítene 5 érmét. Ezután kiválasztja az ellenfele felé eső hasonló jelzőt, aminek következtében Jack 5 érmét veszít. Ezután ezt a jelzőt is eldobja.

A KAPUKÁRTYA ISMERTETÉSE

Figyelj oda arra, hogy a kapukártya aktiválásának költsége kétszerese a normál aktiválás költségének!



Fedd fel az összes isten pakli legfelső lapját! Ezután válassz közülük egyet, és aktiváld azt ingyen! A többi istenkártyát tedd vissza képpel lefelé a saját paklija tetejére!

A CSODÁK ISMERTETÉSE



The Sanctuary (A szentély)

Minden Pantheonban lévő istent 2 érmével kevesebbet aktiválhatsz.

Azonnal még egyszer sorra kerülsz.



The Divine Theater (Az Istenek Színháza)

Fedd fel az egyik általad választott isten pakli összes lapját! Válassz egy istenkártyát közülük, vedd el, és aktiváld azt ingyen! A többi istenkártyát tedd vissza tetszés szerinti sorrendben a kiválasztott isten pakliba!

Ez a csoda 2 győzelmi pontot ér.



A FEJLŐDÉSJELZŐK ISMERTETÉSE



Miszticizmus

A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden általad birtokolt mitológiajelződ és megmaradt felajánlásjelződ után.

Például: A játék végén Elodie birtokában van 2 mitológiajelző és 1 fel nem használt felajánlásjelző. Elodie ezért 6 győzelmi pontot kap.



Poliorketika *

Minden alkalommal, amikor az összetűzés jelzővel előre mozogsz a katonai sávon, ellenfeled elveszít 1-1 érmét minden mező után, amit a jelzővel léptél.

Például: Elodie birtokában van ez a fejlődésjelző, amikor felépít egy „Courthouse” épületet, ami miatt 3-al mozgatja előre az összetűzés jelzőt. Ellenfele emiatt 3 érmét veszít.



Mérnöki tudományok

1 érméért építhetsz meg (ha akarsz) minden olyan épületet, amelynek költségei között szerepel valamilyen lánc-építkezés szimbóluma. Ezt akkor is megteheted, ha amúgy a városod nem tartalmazza a lánc-építkezés követelményének épületét.

Például: Elodie birtokában van ez a fejlődésjelző, amikor felépít egy „Fortifications” épületet. Bár nincs a birtokában a „Palisade” épület (ami a lánc-építkezés előfeltétele), mégis 1 aranyért építheti meg a „Fortifications” épületet.

* ostrom hadviselés (bizánci kifejezés)

GYIK

K: Egy játékos aktiválhat egy istenkártyát, ha annak hatalmát amúgy lehetetlenség alkalmazni?

V: Igen, egy játékos akkor is aktiválhat egy istenkártyát, ha annak hatalmát amúgy lehetetlenség alkalmazni.

K: A játékos visszakap érmét, ha egy felajánlásjelzőt használ fel?

V: Nem, a felajánlásjelző csak költségcsökkentésre szolgál.

K: Ha ellopom ellenfelem egyik csodáját Ra hatalma segítségével, akkor felépíthetek akár 5 csodát is?

V: Igen, az egyik játékos által felépíthető csodák száma nincs 4-ben korlátozva. Ám ekkor is összesen csak 7 csoda épülhet meg.

K: 7 csoda épült fel, és ekkor aktiválom Anubis hatalmát. Mi történik a korábban a dobozba visszatett 8. csodakártyával?

V: Semmi, a 8. csodakártya a dobozban marad.

K: Ha lemásolok egy törvény szimbólumot Nisaba hatalmával, akkor Isthtar segítségével kaphatok egy fejlődésjelzőt?

V: Igen, a „törvény” ugyanúgy tudományos szimbólumnak számít.

K: Tehetem Minerva jelzőjét a saját fővárosom mezőjére?

V: Igen, ez ugyanúgy egy mezőnek számít a katonai sávon.

K: Mi történik, ha Enkit nem választják ki, amikor a kapukártyát vagy az Istenek Színházát aktiváljuk?

V: A felfedett fejlődésjelzők visszakerülnek a játék dobozába, a játék elején eldobott többi ilyen jelző mellé.

K: Mi történik a dobozba visszakerült fejlődésjelzőkkel?

V: Vissza kell keverni a már a dobozba lévő többi jelző közé.

K: Mi történik, ha összehozok egy pár tudományos szimbólumot, de már nincs több fejlődésjelző a játéktáblán?

V: Ebben az esetben nem kapsz semmit sem jutalmul.

K: Ha nálam van a mérnöki tudományok és a városiasodás fejlődésjelző, kapok 4 érmét, ha építek a mérnöki tudományok segítségével?

V: Nem, ez számít nem lánc-építkezésnek.

K: Neptun segítségével a játékos választhatja a saját oldalán lévő katonai jelzőt, hogy az ellenfele pénzt veszítsen?

V: Igen, Neptun segítségével bármelyik két jelzőt kiválaszthatod.