

7 WONDERSTM DUEL PANTHEON

ПРАВИЛА



Antoine Bauza & Bruno Cathala

AC

«Не придивляйся зблизька до тайнства Богів».

Есхіл

ВМІСТ

- 1 поле Пантеону
- 15 карт Богів
- 1 карта Брами
- 5 карт Великих Храмів
- 2 карти Чудес
- 10 токенив Міфологій
- 3 токени Дарів
- 1 токен Змії
- 3 токени Прогресу
- 1 маркер Мінерви
- 1 блокнот для підрахунку переможних балів
- правила гри
- 1 пам'ятка

ОГЛЯД

Це доповнення до гри «7 Чудес: Дуель» пропонує вам можливість пробудити прадавніх Богів, аби використати їхню неймовірну силу.

Протягом I Епохи гравці обирають Богів, які пробудяться в II та III Епохах.

Також з'являються Великі Храми, які замінюють Гільдії у грі.



КОМПОНЕНТИ ГРИ

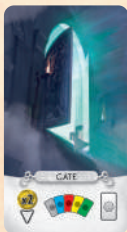
Карти Богів

На цих картах зображені різноманітні Боги, кожен з яких належить до однієї з 5 різних Міфологічних груп (які мають свою унікальну спеціалізацію): **Грецька (цивільні будівлі)**, **Фінікійська (комерційні)**, **Месопотамська (наукові)**, **Єгипетська (Чудеса)** та **Римська (військові)**.



Карта Брами

Ця карта викладається у Пантеон останньою. При виконанні спеціальних умов Брама надає вам можливість активувати Богів.



Карта Великих Храмів

Великі Храми – будівлі, які приносять переможні бали. Карти Великих Храмів використовують замість карт Гільдій під час III Епохи.



Поле Пантеону

Це поле представляє Пантеон, у якому знаходяться різноманітні Боги. На кожному місці для карти Богів зображена вартість його активації для вас та вашого суперника.



Токени Міфологій

Ці токени символізують земний зв'язок із Богами. Під час I Епохи токени Міфологій розміщуються на деяких картах, що лежать долілиць. Саме вони визначають, які Боги потраплять до Пантеону. Кожен токен пов'язаний з певною міфологією.



Токени Дарів

Щоб зменшити вартість активації карт Богів у Пантеоні, запропонуйте Богам Дари. Вони розміщуються на деяких картах II Епохи, що лежать долілиць.



Токен Змії

Цей токен представляє силу Богині Нісаби.



Маркер Мінерви

Цей токен представляє силу Богині Мінерви.



Карти Чудес та токени Прогресу

У цьому доповненні з'являються 2 нові карти Чудес та 3 токени Прогресу. Додайте їх до карт Чудес та токенів Прогресу базової гри.

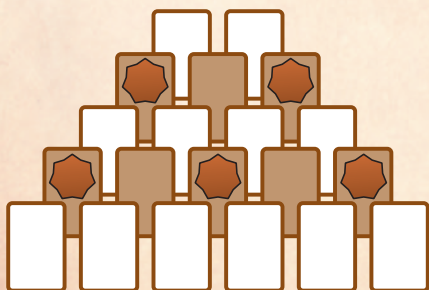
Карти Чудес та токени Прогресу позначені зірочкою біля назви, щоб ви могли відрізнити їх. ☆



ПІДГОТОВКА

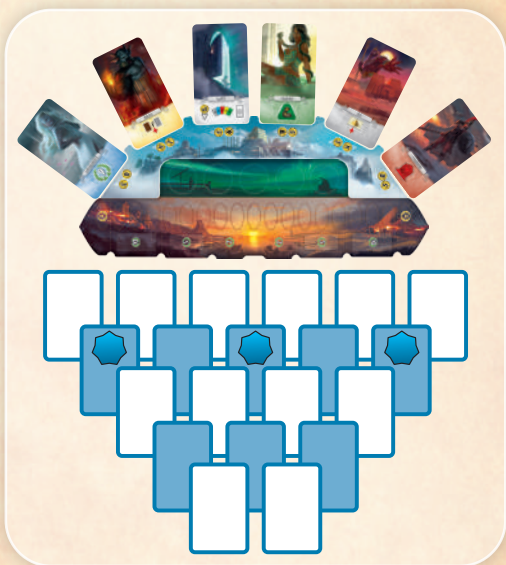
Підготовка I Епохи

- Підготуйте базове ігрове поле та викладіть карти I Епохи згідно зі схемою.
- Покладіть 5 токенів Міфологій, обраних випадковим чином, долілиць на вказані у схемі місця. Потім переверніть ці токени, а решту поверніть у коробку.
- **Виконайте фазу вибору Чудес світу.**
- Розмістіть поле Пантеону над ігровим полем базової гри.
- Перемішайте карти Богів кожної Міфології, отримані 5 стопок покладіть поряд із полем Пантеону.
- Покладіть токени Дарів, карту Брами, токен Змії та маркер Мінерви поряд із полем Пантеону.



Підготовка II Епохи

- Викладіть карту Брами горілиць на вільне місце поля Пантеону.
- **Відкрийте** карти Богів, що знаходяться в Пантеоні.
- Викладіть карти II Епохи згідно зі схемою. Довільно розкладіть 3 токени Дарів долілиць на вказані у схемі місця, потім переверніть токени.



Підготовка III Епохи

Поверніть карти Гільдій та 3 випадково обрані карти III Епохи до коробки. Випадковим чином оберіть 3 карти Великих Храмів та, не дивлячись, додайте їх до колоди III Епохи. Решту карт Великих Храмів поверніть у коробку, не дивлячись.



ХІД ГРИ

Гра проходить за базовими правилами за винятком пунктів, наведених нижче.

Перевертання карт

Якщо наприкінці свого ходу вам потрібно перевернути горілиць одну або більше карт зі структури, на яких є токен Міфології або Дарів – ви повинні покласти цей токен перед собою.



Ефект токенів Міфології

Коли ви поклали токен Міфології перед собою:

- Одразу візьміть перші дві карти Богів із колоди відповідної Міфології.
- Оберіть одну з них і покладіть її **долілиць** на будь-яке пусте місце у Пантеоні (на ваш вибір).
- Покладіть другу карту Богів долілиць на верх колоди відповідної Міфології.



Ефект токенів Дарів

Ці токени дають **одноразову** знижку на активацію карти з Пантеону. Розмір знижки вказано на токени. Скиньте токен після використання.

Великі Храми

Якщо у вас є токен Міфології з тим самим символом, що й на карті Великого Храму, ви можете збудувати цей Храм безкоштовно. Токен при цьому не скидається.

Також ви можете збудувати Великий Храм, просто оплативши його вартість.

Наприкінці гри ви отримуєте 5, 12 або 21 переможний бал відповідно, якщо побудували 1, 2 або 3 Великих Храми.

Приклад: наприкінці гри у Ірини збудовано 2 Великі Храми, а у Антона – 1. Тому Ірина отримує 12 переможних балів, а Антон – 5.

Активация карт із Пантеону

Починаючи з II Епохи, стає доступною нова дія.

У свій хід ви можете:

- Спорудити Будівлю.
- Скинути карту, щоб отримати монети.
- Побудувати Чудо.
- **Активувати карту з Пантеону.**

Нова дія не використовує карти зі структури епохи!

Якщо ви хочете активувати карту з Пантеону:

- Сплатіть вартість у монетах або/та токенах Дарів, вказану біля місця, де знаходиться карта Бога або карта Брами.
Зверніть увагу, на кожному місці вказано дві ціни – для вас та для суперника. Використовуйте лише ціну, вказану для вас. Що далі від вас знаходиться карта, то вища ціна.
Зверніть увагу, що ціна активації Брами вдвічі більша, ніж вказано біля її місця.
- Взявши карту Богів або карту Брами, покладіть її перед собою та **негайно** застосуйте її ефект.

Приклад: Ірина активує карту бога Марса. Вона платить 5 монет (3 завдяки токenu Дарів і ще 2 зі скарбниці свого міста). Вона розміщує карту бога Марса перед собою і пересуває маркер Конфлікту на 2 сектори.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується згідно з умовами базових правил. Не забудьте записати переможні бали за карти Богів у відповідну клітинку блокнота для підрахунку балів.

ТВОРЦІ

Автори гри: **Антуан Боза і Бруно Катала**

Художник: **Мігель Куамбра**

Розробка: **Седрік Комон і Томас Провост**

також відомі як "Les Belges à Sombreros"

Редакція правил: **Тео Рів'єре**

Директор виробництва: **Гійом Пілон**

Арт-директор: **Алексіс Ванмірбік**

Верстка: **Седрік Шевальє, Ерік Азаг'юрі**

© REPOS PRODUCTION 2016.

ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Дистриб'ютор в Україні: ТОВ «Ігромаг»

www.igromag.ua • info@igromag.ua

Компоненти цієї гри можуть використовуватися

лише для власної розваги.



Подяки:

Антуан щиро дякує завсідникам «La Cafetière», особливо Бруно Губ за його внесок у це доповнення та його численні відгуки.

Бруно щиро дякує Маель Каталі, Франсуа Бланку, Крістофу Мерсьє, Жульєну Жіль і гравцям з «Jeux au Boute».

«Repos Production» глибоко вдячні Діму та Енн Кет за їхні дорожочинні відгуки, Бену та "Зміям" за випробування гри та всім тестувальникам за плідну співпрацю. Особлива подяка Елейн, Флоріану, Хоріану, Джастіну, Нельсону та Іву.

ОПИС КАРТ БОГІВ

Месопотамська Міфологія



Енкі

Коли відкривається карта Енкі, не дивлячись, візьміть 2 токени Прогресу з тих, що були відкладені у коробку на початку гри. Покладіть їх на карту Енкі горілиць. Після активації Енкі заберіть один із tokenів собі, а інший поверніть у коробку до решти tokenів.



Іштар

Ця Богиня дарує вам науковий символ (той самий, що і token Прогресу «Закон»).



Нісаба

Покладіть token Змії на **зелену** карту суперника. Нісаба дарує вам науковий символ, вказаний на карті.

Фінікійська Міфологія



Астарта

Покладіть 7 монет із банку на карту Астарті. Вони не є частиною вашої скарбниці, тому захищені від різноманітних ефектів, через які ви можете втрачати монети. Однак, їх можна витрачати як зазвичай. Наприкінці гри кожна монета, що залишиться на карті Астарті, приносить вам по 1 переможному балу.



Баал

Оберіть **коричневу** або **сіру** карту, побудовану суперником, та додайте її до свого міста.



Таніт

Отримайте 12 монет із банку.

Грецька Міфологія



Афродіта

Ця Богиня дарує вам 9 переможних балів.



Аїд

Візьміть усі карти, що були скинуті протягом гри, оберіть одну та побудуйте її безкоштовно.



Зевс

Скиньте будь-яку карту (що лежить долілиць чи горілиць) зі **структури**. Якщо на карті був токен – заберіть його собі.

Єгипетська Міфологія



Анубіс

Скиньте карту, використану для побудови Чуда у вашому місті чи у місті суперника.

Власник зруйнованого Чуда не втрачає **МИТТЄВІ** ефекти (щити, монети, токени Прогресу, побудовані або скинуті карти, повторні ефекти).

Зруйноване Чудо можна побудувати знову, щоб застосувати його ефекти ще раз.



Ісіда

Оберіть одну зі скинутих карт і використайте її, щоб побудувати одне зі своїх Чудес безкоштовно.



Ра

Заберіть 1 непобудоване Чудо **суперника** і додайте його до свого міста.

Римська Міфологія



Марс

Бог Марс дарує вам 2 щити.



Мінерва

Розмістіть маркер Мінерви на будь-який сектор треку Війни. Маркер Конфлікту зупиняється, щойно стає на сектор із Мінервою. Після цього скиньте маркер Мінерви.

Нагадування: пересувайте маркер Конфлікту поступово, сектор за сектором.

Приклад: Антон будує «Військовий штаб». Він пересуває маркер Конфлікту на два сектори, після чого скидає маркер Мінерви (третій щит, який дає карта, не спрацьовує).



Нептун

Оберіть та скиньте Військовий токен, не застосовуючи його ефект. Після цього оберіть та застосуйте ефект іншого Військового токена (і також скиньте його).

Приклад: Ірина активує Нептуна, вона скидає Військовий токен, через який могла втратити 5 монет. Потім вона застосовує ефект Військового токена, який змушує Антона втратити 5 монет. Токен скидається.

ОПИС КАРТИ БРАМИ

Зверніть увагу, щоб активувати карту Брами, необхідно заплатити вдвічі більше, ніж вказано біля її місця.



Відкрийте верхню карту Бога у кожній колоді Міфології. Після цього оберіть одного з відкритих Богів та активуйте його **безкоштовно**. Поверніть інших Богів на верх відповідних колод долілиць.

ОПИС ЧУДЕС



Святиня

Платіть на 2 монети менше за активацію карт із Пантеону.
Одразу зробить ще один хід.



Божественний Театр

Відкрийте всі карти однієї колоди Міфології на ваш вибір. Оберіть одного з Богів цієї Міфології та активуйте його безкоштовно. Потім складіть решту відкритих карт у колоду в довільному порядку.
Це Чудо приносить 2 переможні бали.



ОПИС ТОКЕНІВ ПРОГРЕСУ



Містицизм

Наприкінці гри ви отримуєте по 2 переможні бали за кожен токен Міфології та Дарів, яким володієте.

Приклад: наприкінці гри Ірина має 2 токени Міфологій та 1 токен Дарів. Вона отримує 6 переможних балів.



Мистецтво облоги

Щоразу, коли ви пересуваєте маркер Конфлікту вбік суперника, він втрачає по 1 монеті за кожен сектор.

Приклад: Антон має токен «Мистецтва облоги» і будує «Військовий штаб» (дає 3 щити). Він пересуває маркер Конфлікту на 3 сектори в напрямку столиці суперника. Суперник втрачає 3 монети.



Інженерія

За 1 монету ви можете побудувати будь-яку карту, на якій, під її вартістю, є білий символ ланцюжка, навіть якщо у вашому місті немає Будівель чи токенів із таким символом.

Приклад: Ірина має токен «Інженерії» і хоче побудувати «Фортифікацію». У неї немає «Частоколу», тому вона віддає 1 монету в банк, аби спорудити «Фортифікацію».

ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

- З: Чи може гравець активувати карту Бога, якщо ефектом його сили скористатися неможливо?
- В: Так, гравець може активувати карту Бога, навіть якщо ефектом його сили неможливо скористатися.
- З: Чи можуть гравці повернути собі витрачені монети за допомогою tokenів Дарів?
- В: Ні, token Дарів може тільки зменшити вартість.
- З: Якщо гравець привласнює Чудо суперника за допомогою сили Бога Ра, то він може побудувати 5 Чудес, а суперник – 2?
- В: Так, кількість Чудес, які гравець може побудувати, не обмежується 4. Однак, не забувайте, що протягом гри можна побудувати лише 7 чудес.
- З: Гравець активує Анубіса після того, як 7 Чудес вже побудовано. Що відбувається з 8-им Чудом, яке раніше повернули до коробки?
- В: 8-е Чудо залишається в коробці.
- З: Чи дозволяє символ, що копіює Богиня Нісаба, та символ, що дарує Богиня Іштар, отримати token Прогресу?
- В: Так, ці наукові символи діють так само, як і решта.
- З: Чи може гравець розмістити маркер Мінерви на секторі Столиці?
- В: Так, адже це сектор на ігровому полі.
- З: Що відбувається, якщо гравець не обирає карту Енкі під час використання ефекту Брами чи Чуда «Божественний Театр»?
- В: Tokenи Прогресу, викладені на карту Енкі, повертаються у коробку до тих, що були скинуті на початку гри.
- З: Що відбувається з токенами Прогресу, які повернули до коробки?
- В: Вони змішуються з іншими токенами Прогресу, які є в коробці.
- З: Що відбувається, якщо гравець збирає пару наукових символів, але на полі не залишилося tokenів Прогресу?
- В: Гравець нічого не отримує.
- З: Якщо гравець має токени Прогресу «Інженерія» та «Урбанізм», чи отримує він 4 монети за спорудження Будівлі за допомогою «Інженерії»?
- В: Ні, така Будівля не вважається спорудженою за ланцюжком.
- З: Чи може гравець за допомогою сили Нептуна обрати Військовий token зі свого боку ігрового поля, щоб суперник втратив монети?
- В: Так, Нептун дозволяє взяти два будь-які Військові токени.