

7 DIVŮ SVĚTA™ DUEL AGORA

PRAVIDLA

Antoine Bauza & Bruno Cathala



“Člověk je tvor společenský.”

Aristotelés

OBSAH BALENÍ

- 1 deska senátu
- 24 kostek vlivu (12 bronzových a 12 stříbrných)
- 13 karet senátorů (7 Politiků a 6 Spiklenců)
- 2 karty divů
- 16 karet konspirací
- 16 žetonů dekretů
- 2 žetony pokroku
- 4 žetony vojenství
- 1 blok na výsledky
- 1 karta nápovědy
- Pravidla

PŘEHLED

Rozhodnutí v Senátu utvoří osud celé civilizace... spiklenci však v temných zákoutích kují pikle s vidinou vlastních cílů.

Toto rozšíření hry *7 divů světa: Duel* přidává senátory a jejich vliv v senátu. Snažte se ovládat jeho komory a získávat výhody z dekretů, nebo povolejte spiklence, kteří dokáží celou situaci zvrátit.

Toto rozšíření také přidává novou podmínku k vítězství: Politickou nadvládu.



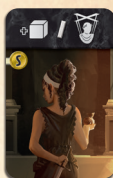
HERNÍ PRVKY

Karty senátorů

Tyto karty představují **senátory**, kteří se k vám mohou přidat. Dělí se na dvě kategorie: **politici** (bílé karty) a **spiklenci** (černé karty). Tyto karty se přidají ke kartám věků ze základní hry, ale mají jiný rub.



*Politik
Senátoři*



*Spiklenec
Senátor*



Rub

Karty spiknutí

Tyto karty představují spiknutí, které můžete připravit a následně během hry spustit. Každá karta spiknutí má unikátní jméno a efekt na lícové straně. Na straně rubové je oblast přípravy.



Líc



Rub

Žetony dekretů

Tyto žetony představují dekrety, které najdete v každé komoře Senátu. Každý žeton dekretu má unikátní efekt.



Líc



Rub

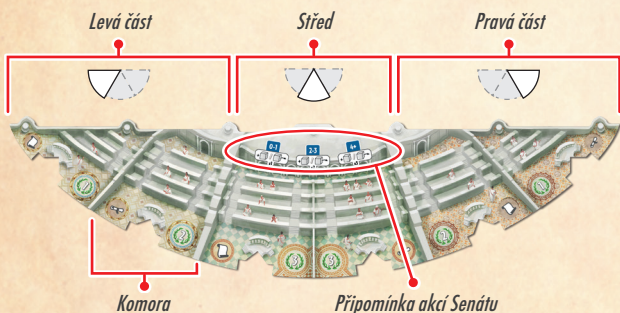
Kostky vlivu

Tyto kostky představují vliv, který máte v každé komoře Senátu. Jsou ve dvou barvách, pro každého hráče po jednu.

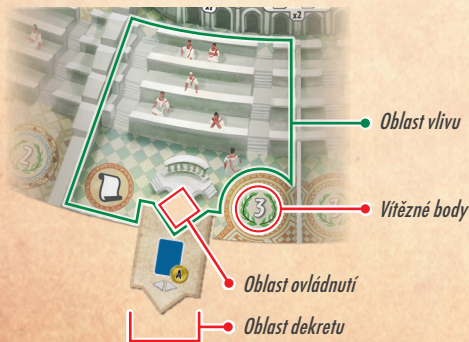


Deska senátu

Tato deska představuje **Senát**. Ten je rozdělen do **šesti politických komor**, takto: 2 v levé části, 2 ve středu a 2 v pravé části.



Každá komora má svou oblast **vlivu**, oblast **dekretu** a oblast **ovládnutí**. Z každé komory na konci hry získáváte vítězné body.



Karty divů

Karty **Curia Julia** a **Knóssos** použijete pouze, hrajete-li s tímto rozšířením. Přidejte je ke kartám divů ze základní hry.



Žetony pokroku

Korupce a **Organizovaný zločin** využijete pouze, hrajete-li s tímto rozšířením. Přidejte je k žetonům pokroku ze základní hry.



Žetony vojenství

Tyto žetony přidávají nový efekt, který platí pouze, hrajete-li s tímto rozšířením. Nahrazují žetony vojenství ze základní hry.




Blok na výsledky

Tento blok vám pomůže spočítat vítězné body na konci her s rozšířeními *Agora* a *Pantheon*.

Karta nápovědy

Tato karta vám připomene rozložení karet pro každý věk, hrajete-li s tímto rozšířením, nebo když jej kombinujete s rozšířením *Pantheon*.

Karty divů světa a žetony pokroku z rozšíření Agora mají vedle názvu logo , díky kterému je snadno po skončení hry rozřídíte.

PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry probíhá podle klasických pravidel *7 divů světa: Duel*, s výjimkou následujících pravidel:

- 1 Pod základní desku připravte **desku senátu**.
- 2 Připravte **karty věků**:
 - Zamíchejte všechny karty senátorů.
 - Každý balíček věku připravte jako v základní hře (nezapomeňte 3 karty z každého balíčku odstranit).
Náhodně přidejte:
 - I. věk: 5 karet **senátorů**
 - II. věk: 5 karet **senátorů**
 - III. věk: 3 karty **senátorů**Každý balíček věku zamíchejte lícem dolů.
- 3 Připravte **karty pro I. věk** (viz str. 8).
- 4 Zamíchejte **žetony dekretů** lícem dolů. Náhodně z nich vyberte 6 a 1 z nich položte na každou oblast dekretu na desce senátu podle následujících symbolů:

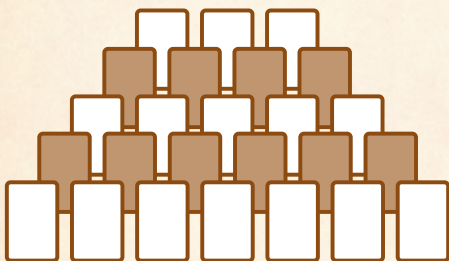


Zbytek žetonů vraťte do krabice, aniž byste se na ně podívali. Při této hře je nevyužijete.

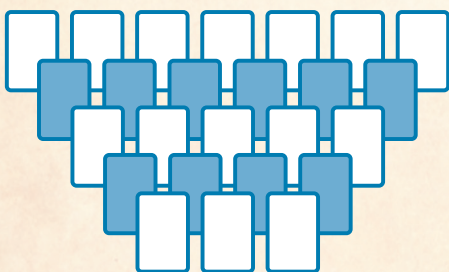
- 5 Zamíchejte **karty spiknutí** a vytvořte balíček lícem dolů.
- 6 **Žetony vojenství** dejte na příslušné místo na základní herní desce.
- 7 Každý hráč si vezme **12 kostek** vlivu jedné barvy.
- 8 Všechny **žetony pokroku** zamíchejte podle pravidel ze základní hry.
- 9 Zamíchejte **karty divů** a postupujte podle pravidel ze základní hry.

PŘÍPRAVA KARET

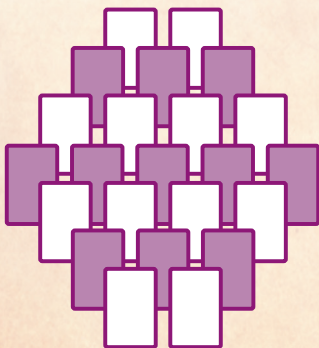
I. věk



II. věk



III. věk



JAK HRÁT


Hraje se podle standardních pravidel *7 divů světa: Duel* s výjimkou následujících pěti bodů:

- A. Najmutí senátora
- B. Příprava spiknutí
- C. Spuštění spiknutí
- D. Ovládání komory
- E. Dosažení politické nadvlády

A. NAJMUTÍ SENÁTORA

Ve struktuře karet jsou dostupné nové karty: **karty senátorů**. Kartu senátora můžete zahrát, abyste ho najali, postavili div nebo ji můžete odhodit a získat peníze z banku (stejně jako každou jinou kartu věku).

K najmutí senátora (Politika nebo Spiklence) zaplatíte jeho cenu a vyložíte ho lícem nahoru ve svém městě.

 **Cena** karty senátora se rovná počtu karet senátorů, které **už ve** městě máte (první senátor je tedy zdarma, další stojí 1 minci, třetí 2 mince atd.).


Pak využijte jeho **efekt**, ať se jedná o **politika** nebo **spiklence**.

Politik

Když najmete **politika**, můžete vykonat **akce v senátu** podle počtu **modrých** karet ve vašem městě:


Počet modrých karet ve vašem městě	0-1	2-3	4+
Počet akcí v senátu	1	2	3

V senátu můžete vykonat 2 akce: **Umístění vlivu** a **Přesun vlivu**. Každou akci v senátu můžete vykonat buď **umístění** nebo **přesun**.

- **Umístění vlivu** +  : každá karta politika přísluší k jedné oblasti (levá, střed nebo pravá), což určuje, do které senátní komory můžete svůj vliv umístit. Umístěte jednu svou **kostku vlivu** na vyznačené místo do komory dle své volby. Pokud umístíte kostku vlivu do komory s **žetonem dekretu** lícem dolů, obraťte jej lícem nahoru.

Objasnění:

- Počet kostek vlivu v jedné komoře není omezen.
- Každý hráč má celkem 12 kostek vlivu. Nemáte-li v zásobě kostky vlivu, nemůžete zahrát Umístění vlivu.
- Umístíte-li více kostek vlivu v jednom kole, můžete je rozdělit mezi 2 komory ve vyznačené oblasti.

- **Přesun vlivu**  : přesuňte 1 ze svých kostek vlivu z jedné komory do sousedící komory.

Objasnění:



- Můžete přesunout kostku vlivu, kterou jste právě umístili.
- Stejnou kostku vlivu můžete přesunout vícekrát v jednom kole.

Příklad: Najmete politika indikujícího levou oblast, ve svém městě máte už 3 modré karty. Můžete provést 2 akce v senátu. Rozhodli jste se jednou umístit vliv a 1 vliv přesunout.



Spiklenec

Najmete-li **spiklence**, můžete provést **jednu** z následujících akcí:

- **Umístění vlivu** +  : umístěte **pouze 1** ze svých kostek vlivu do **libovolné** komory.
- **Osnování spiknutí**  : doberte si 2 karty **spiknutí**. Z nich si vyberte 1 a vyložte ji před sebe lícem dolů, druhou vraťte buď navrch nebo dospod balíčku (vaše volba).

B. OSNOVÁNÍ SPIKNUTÍ

Když si doberete kartu, můžete ji využít k **zosnování spiknutí ve svém vlastnictví**. Abyste tak učinili, zvolenou kartu vyložte do přípravné oblasti této karty spiknutí, aby byla zakrytá přesně polovina. Spiknutí je zosnováno a vaše kolo končí. Tato akce nic nestojí.



Zosnovat spiknutí

Poznámka: *K zosnování spiknutí můžete využít jakoukoliv dostupnou kartu. Tato karta neslouží k ničemu jinému než k zosnování spiknutí.*

C. SPUŠTĚNÍ SPIKNUTÍ

Na začátku svého kola, máte-li zosnované spiknutí, jej můžete spustit. To uděláte tak, že odhalíte spuštěnou kartu spiknutí a využijete její efekt. Kartu spiknutí mějte lícem nahoru před sebou, kartu věku, kterou jste použili k jejímu zakrytí, založte pod ni.

Spuštění spiknutí nastává **navíc k vašemu kolu**. Po spuštění spiknutí své kolo normálně odehrajete.

Důležité: *Můžete před sebou mít více karet spiknutí, zosnovaných či nikoliv, ale spustit můžete **pouze jedno** spiknutí za kolo, a to **vždy na začátku vašeho kola**.*

PŘEHLED MOŽNÝCH AKCÍ

Ve svém kole můžete:

1. Spustit zosnované spiknutí (volitelné).
2. Využít jakoukoliv kartu ze středu stolu, abyste provedli **jednu ze čtyř následujících akcí** (povinné):
 - Postavení **budovy** nebo najmutí **senátora**
 - Odhození karty a získání **mincí**
 - Postavení **divu**
 - Zosnování **spiknutí**

D. OVLÁDÁNÍ KOMORY

Máte-li v komoře **víc** kostek vlivu než váš protivník, **tuto komoru ovládáte**.

Pro přehlednost přesuňte jednu svou kostku vlivu v komoře do oblasti ovládání (tato kostka se stále počítá pro určení vaší většiny v komoře). Nyní pro vás platí bonusový **efekt z dekretu** (viz dekreta na str. 14).

Příklad: V jedné komoře senátu máte 1 kostku vlivu a váš protivník žádnou. Máte zde většinovou převahu, přesuňte svou kostku vlivu v komoře do oblasti ovládnutí. Nyní pro vás platí efekt dekretu této komory.



Máte-li v jedné komoře kostek vlivu stejně, žádný hráč tuto komoru neovládá a z dekretu tedy výhody nezískává nikdo. V tomto případě není v oblasti ovládnutí žádná kostka.

Na konci hry získáte **vítězné body** za každou ovládanou komoru (1, 2, nebo 3 body podle toho, o kterou komoru jde).

E. DOSAŽENÍ POLITICKÉ NADVLÁDY








Pokud v kterémkoliv okamžiku hry **ovládáte všech 6 komor senátu**, ihned se stáváte vítězem díky **politické nadvládě**.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů dosáhne **vojenské, vědecké** nebo **politické nadvlády**. Pokud žádný z hráčů takto nevyhrál a skončil III. věk, spočítejte si body pomocí bloku.

Na tento řádek zaznamenejte počet vítězných bodů z vámi ovládaných komor.

Na tento řádek zaznamenejte vítězství díky politické nadvládě.

		
		
		
		
Σ		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hráč s nejvíce body se stává vítězem.

V případě remízy je vítězem hráč s největším počtem **modrých** karet. Je-li to i poté nerozhodně, hráči se o vítězství dělí.

ROZŠÍŘENÍ AGORA A PANTHEON

Když kombinujete rozšíření *Agora* a *Pantheon*, postupujte podle karty nápovědy.

Během hry udělejte akce v tomto pořadí:

1. Spusťte spiknutí (volitelné).
2. Zahrajte kartu z balíčku **NEBO** aktivujte kartu Panteonu (povinné).

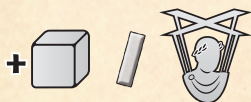


POPIS SYMBOLŮ

Senátoři



Proveďte akce v senátu: **Umístit** do vyznačené oblasti a/nebo **Přesunout**.



Buď můžete umístit 1 kostku vlivu do libovolné komory, **nebo** si doberte 2 karty spiknutí a jednu z nich si ponechte.

Dekrety



Ignorujte 1 symbol ceny (zvolte si **bud'** zdroj **nebo** mince), stavíte-li kartu této barvy.



Při stavbě divu zaplatíte o 1 libovolný zdroj méně.



Kdykoli vy **nebo** váš protivník postavíte kartu této barvy, vezměte si počet mincí odpovídající současnému věku (1, 2 nebo 3 mince).



Kdykoli vy **nebo** váš protivník postavíte div světa, vezměte si počet mincí odpovídající současnému věku (1, 2 nebo 3 mince).



Za každý zdroj (hnědý nebo šedý), který jste od banky koupili, zaplat'te o 1 minci méně.

Důležité: Tímto efektem nemůžete získat zdroje zdarma, **vždy** musíte zaplatit alespoň 1 minci.



Za účelem určení počtu dostupných akcí v senátu si k celkovému číslu přičtete 2 **modré** karty.



Získejte 1 štít a okamžitě posuňte figurku konfliktu o 1 pole k protivníkovo hlavnímu městu.

Objasnění: Když přestanete ovládat tento dekret, štít ztratíte a figurka se přesune o 1 pole k vašemu hlavnímu městu. Přebere-li od vás tento dekret protivník, figurka se přesune o 2 pole směrem k vašemu hlavnímu městu.



Když odhazujete kartu za účelem zisku mincí, vezměte si z banky dvě mince navíc.



Když stavíte budovu, získejte výhody z řetězců postavených vaším protivníkem, stejně jako kdybyste je měli postavené vy.



Po najmutí spiklence okamžitě zahrajte další kolo.

Divy

Dva nové divy mají efekty (v levém horním rohu), které okamžitě působí, jakmile si je zvolíte.



Vyberete-li si tento div, doberte si 2 karty spiknutí. 1 z nich si vyberte a vyložte před sebe lícem dolů a druhou vraťte navrch nebo dospod balíčku (vaše volba).

Postavíte-li tento div, okamžitě:

- Spustíte nezosnované spiknutí ve vašem vlastnictví (volitelné).
- Vezměte si 6 mincí z banku.
- Zahrajte další kolo.



Vyberete-li si tento div, 1 ze svých kostek vlivu dejte do komory dle své volby.

Postavíte-li tento div:

- Umístěte 1 svou kostku vlivu do komory dle své volby.
- Přesuňte 1 ze svých umístěných kostek vlivu do přilehlé komory (volitelné).
- Na konci hry získáte 3 vítězné body.

Žetony pokroku



Od teď najímáte všechny senátory (politiky i spiklence) zdarma.



Když osnujete spiknutí, ponechte si obě karty a vyložte je lícem dolů před sebe.

Spiknutí a žetony vojenství



Umístěte 1 ze svých kostek vlivu do komory dle své volby.



1 ze svých kostek vlivu můžete přesunout do sousední komory.



Odstraňte ze senátu 1 libovolnou soupeřovu kostku vlivu.



Získejte tolik mincí, kolik máte v senátu umístěných kostek vlivu.



Váš protivník ztratí tolik mincí, kolik má v senátu umístěných kostek vlivu.



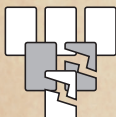
Zvolte 1 pokrok na desce **nebo** u protivníka **nebo** mimo hru a umístěte jej lícem dolů na toto spiknutí. Během hry jej nikdo nemůže použít.



Umístěte 1 protivníkovu **modrou** kartu na odhazovací hromádku.



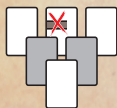
Umístěte 1 protivníkovu **žlutou** kartu na odhazovací hromádku.



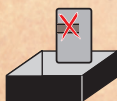
Umístěte 1 dostupnou kartu ze středu stolu na odhazovací hromádku. Tuto akci můžete okamžitě opakovat ještě jednou.



Zvolte jeden **postavený** div u protivníka a vraťte jej do krabice. Po zbytek hry je nepoužitelný a všechny jeho efekty přestávají platit.

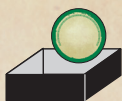


Zdarma postavte 1 **budovu** umístěnou na konci dostupných karet ve středu stolu. Nemůžete si zvolit senátory.



- V I. věku se podívejte na 3 odstraněné karty I. věku.
- V II. věku se podívejte na 6 odstraněných karet I. a II. věku (3 z každého věku).
- Ve III. věku se podívejte na 9 odstraněných karet I., II., a III. věku (3 z každého věku).

Z těchto karet si zvolte 1, kterou zdarma zahrajete.



Podívejte se na všechny žetony pokroku mimo hru a zvolte 1, který zahrajete.



Vezměte 1 **nevystavěný** div od svého protivníka a přidejte ho ke svému městu.



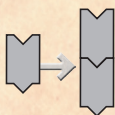
Od protivníka si vezměte **polovinu** (zaokrouhleno nahoru) mincí a přidejte je do své pokladnice.



Od protivníka si vezměte 1 **hnědou** nebo **šedou** kartu dle své volby a přidejte ji ke svému městu.



Od protivníka si vezměte 1 **modrou** nebo **zelenou** kartu dle své volby a přidejte ji ke svému městu. Výměnou jim dejte 1 ze svých karet **téže barvy**.



Zvolte si 1 dekret v senátu a umístěte ho do komory dle své volby, pod již umístěný dekret.

Objasnění:

- Po zbytek hry nebude v jedné komoře žádný dekret a v jiné budou 2.
- Komora bez dekretu stále přináší vítězné vody a započítává se i do vítězství díky politické nadvládě.

*Potřebujete s něčím poradit?
Jednoduše si vyhledejte náš FAQ,
www.7wondersduel.com/faq
nebo naskenujte tento kód:*



PODĚKOVÁNÍ

Autoři: **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Ilustrace: **Miguel Coimbra**

Vývoj a publikace: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombremos »
a tým **Repos Production**

Všechny zásluhy na adrese: **www.7wondersduel.com/credits**

© REPOS PRODUCTION 2020.

VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA.

Rue des comédiens, 22 - 1000 Brusel - Belgie

www.rprod.com - Tel. +32471954132

Obsah této hry může být použit striktně
pro osobní a soukromé účely.

