

7 DIVŮ SVĚTA™ DUEL AGORA

PRAVIDLÁ

Antoine Bauza & Bruno Cathala



„Človek je tvor spoločenský.“

Aristoteles

OBSAH BALENIA

- 1 doska senátu
- 24 kociek vplyvu (12 bronzových a 12 strieborných)
- 13 kariet senátorov (7 Politikov a 6 Sprisahancov)
- 2 karty divov
- 16 kariet konšpirácií
- 16 žetónov dekrétov
- 2 žetóny pokroku
- 4 žetóny vojenstva
- 1 blok na výsledky
- 1 karta pomoci
- Pravidlá

PREHL'AD

Rozhodnutie v Senáte utvorí osud celej civilizácie... sprisahanci však v temných zákutiach robia intrigy s vidinou vlastných cieľov.

Toto rozšírenie hry *7 divov sveta: Duel* pridáva senátorov a ich vplyv v senáte. Snažte sa ovládať jeho komory a získavať výhody z dekrétov, alebo povolajte sprisahancov, ktorí dokážu celú situáciu zvrátiť.

Toto rozšírenie tiež pridáva novú podmienku víťazstva: Politickú nadvládu.



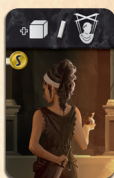
HERNÉ PRVKY

Karty senátorov

Tieto karty predstavujú **senátorov**, ktorí sa k vám môžu pridať. Delia sa na dve kategórie: **politici** (biele karty) a **sprisahanci** (čierne karty). Tieto karty sa pridajú ku kartám vekov zo základnej hry, ale majú iný rub.



*Politik
Senátori*



*Sprisahanec
Senátor*



Rub

Karty sprisahania

Tieto karty predstavujú sprisahanie, ktoré môžete pripraviť a následne počas hry spustiť. Každá karta sprisahania má unikátne meno a efekt na lícovej strane. Na strane rubovej je oblasť prípravy.



Líc



Rub

Žetóny dekrétu

Tieto žetóny predstavujú dekréty, ktoré nájdete v každej komore Senátu. Každý žetón dekrétu má unikátny efekt.



Líc



Rub

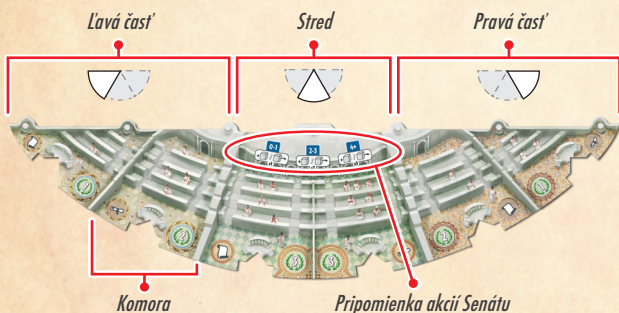
Kocky vplyvu

Tieto kocky predstavujú vplyv, ktorý máte v každej komore Senátu. Sú v dvoch farbách, pre každého hráča po jednej.

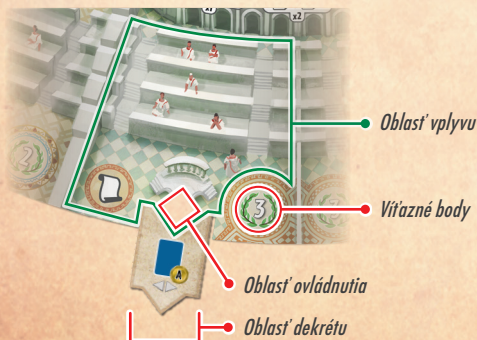


Doska senátu

Táto doska predstavuje **Senát**. Ten je rozdelený do **šiestich politických komôr**, takto: 2 v ľavej časti, 2 v strede a 2 v pravej časti.



Každá komora má svoju oblasť **vplyvu**, oblasť **dekrétu** a oblasť **ovládnutia**. Z každej komory na konci hry získavate víťazné body.



Karty divu

Karty **Curia Julia** a **Knóssos** použijete len vtedy, keď hráte s týmto rozšírením. Pridajte ich ku kartám divov zo základnej hry.



Žetóny pokroku

Korupce a **Organizovaný zločin** využijete len vtedy, keď hráte s týmto rozšírením. Pridajte ich k žetónom pokroku zo základnej hry.



Žetóny vojenstva

Tieto žetóny pridávajú nový efekt, ktorý platí len vtedy, keď hráte s týmto rozšírením. Nahradzujú žetóny vojenstva zo základnej hry.




Blok na výsledky

Tento blok vám pomôže spočítať víťazné body na konci hier s rozšíreniami *Agora* a *Pantheon*.

Karta pomoci

Táto karta vám pripomenie rozloženie kariet pre každý vek, ak hráte s týmto rozšírením, alebo keď ho kombinujete s rozšírením *Pantheon*.

Karty divov sveta a žetóny postupu z rozšírenia Agora majú podľa názvu logo , vďaka ktorému ich ľahko po skončení hry roztriedite.

PRÍPRAVA HRY

Príprava hry prebieha podľa klasických pravidiel *7 divov sveta: Duel*, s výnimkou nasledujúcich pravidiel:

- 1 Pod základnú dosku pripravte **dosku senátu**.
- 2 Pripravte **karty vekov**:
 - Zamiešajte všetky karty senátorov.
 - Každý balíček veku pripravte ako v základnej hre (nezabudnite 3 karty z každého balíčka odstrániť).Náhodne pridajte:
 - I. vek: 5 kariet **senátorov**
 - II. vek: 5 kariet **senátorov**
 - III. vek: 3 karty **senátorov**Každý balíček veku zamiešajte lícom dolu.
- 3 Pripravte **karty pre I. vek** (pozri str. 8).
- 4 Zamiešajte **žetóny dekrétov** lícom dolu. Náhodne z nich vyberte 6 a 1 z nich položte na každú oblasť dekrétu na doske senátu podľa nasledujúcich symbolov:



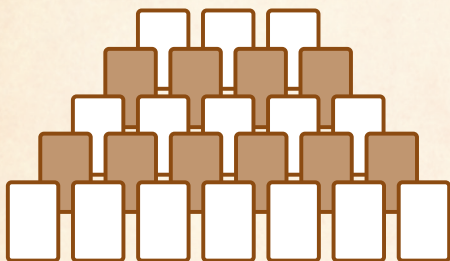
Zbytok žetónov vráťte do krabice, bez toho, že by ste sa na ne pozreli. Pri tejto hre ich nevyužijete.

- 5 Zamiešajte **karty sprisahání** a vytvorte balíček lícom dolu.
- 6 **Žetóny vojenstva** dajte na príslušné miesto na základnej hernej doske.
- 7 Každý hráč si vezme **12 kociek vplyvu** jednej farby.
- 8 Všetky **žetóny postupu** zamiešajte podľa pravidiel zo základnej hry.
- 9 Zamiešajte **karty divov** a postupujte podľa pravidiel zo základnej hry.

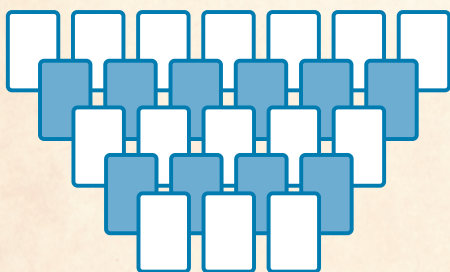


PRÍPRAVA KARIET

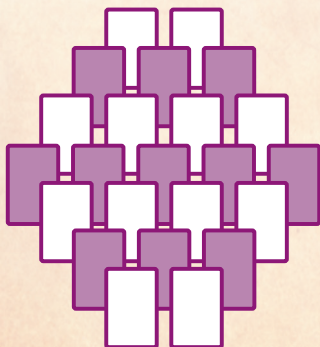
I. vek



II. vek



III. vek



AKO HRAŤ

Hrá sa podľa štandardných pravidiel *7 divov sveta: Duel* s výnimkou nasledujúcich piatich bodov:

- A. Najatie senátora
- B. Príprava sprisahania
- C. Spustenie sprisahania
- D. Ovládanie komory
- E. Dosiahnutie politickej nadvlády

A. NAJATIE SENÁTORA

V štruktúre kariet sú dostupné nové karty: **karty senátorov**. Kartú senátora môžete zahráť, aby ste ho najali, postavili div alebo ju môžete odhodiť a získať peniaze z banku (rovnako ako každú inú kartu veku).

Na **najatie senátora** (Politika alebo Sprisahanca) zaplatíte jeho **cenu** a vyložíte ho lícom nahor vo svojom meste.

S **Cena** karty senátora sa rovná **počtu kariet senátorov, ktoré už v meste máte** (prvý senátor je teda zadarmo, ďalší stojí 1 mincu, tretí 2 mince atď.).


Potom využijete jeho **efekt**, či ide o **politika** alebo **sprisahanca**.

Politik

Keď najmete **politika**, môžete vykonať **akcie v senáte** podľa počtu **modrých** kariet vo svojom meste:


Počet modrých kariet vo vašom meste	0-1	2-3	4+
Počet akcií v senáte	1	2	3

V senáte môžete vykonať 2 akcie: **Umiestnenie vplyvu** a **Presun vplyvu**. Každou akciou v senáte môžete vykonať buď **umiestnenie** alebo **presun**.

- **Umiestnenie vplyvu** + : každá karta politika patrí k jednej oblasti (ľavá, stred alebo pravá), čo určuje, do ktorej senátnej komory môžete svoj vplyv umiestniť. Umiestnite jednu svoju **kocku vplyvu** na vyznačené miesto do komory podľa svojej voľby. Ak umiestniete kocku vplyvu do komory so **žetónom dekrétu** lícom dolu, obráťte ho lícom nahor.

Objasnenie:

- Počet kociek vplyvu v jednej komore nie je obmedzený.
- Každý hráč má celkovo 12 kociek vplyvu. Ak nemáte v zásobe kocky vplyvu, nemôžete zahrať Umiestnenie vplyvu.
- Ak umiestňujete viac kociek vplyvu v jednom kole, môžete ich rozdeliť medzi 2 komory vo vyznačenej oblasti.

- **Presun vplyvu**  : presuňte 1 svoju kocku vplyvu z akejkoľvek komory do komory susediacej.

Objasnenie:



- Môžete presunúť kocku vplyvu, ktorú ste práve umiestnili.
- Rovnakú kocku vplyvu môžete presunúť viackrát v jednom kole.

Príklad: Najmete politika indikujúceho ľavú oblasť, vo svojom meste máte už 3 modré karty. Môžete vykonať 2 akcie v senáte. Rozhodli ste sa raz umiestniť vplyv a 1 vplyv presunúť.



Sprisahanec

Ak najmete **sprisahanca**, môžete vykonať **jednu** z nasledujúcich akcií:

- **Umiestnenie vplyvu** +  : umiestnite **len 1** zo svojich kociek vplyvu do **ľubovolnej** komory.
- **Osnovanie sprisahania**  : doberte si 2 karty **sprisahania**. Z nich si vyberte 1 a vyložte ju pred seba lícom dolu, druhú vráťte buď' navrch alebo dospodu balíčka (vaša voľba).

B. OSNOVANIE SPRISAHANIA

Keď si doberiete kartu, môžete ju využiť na **zosnovanie sprisahania vo svojom vlastníctve**. Aby ste tak učinili, zvolenú kartu vyložte do prípravnej oblasti tejto karty sprisahania, aby bola zakrytá presne polovica. Sprisahanie je zosnované a vaše kolo končí. Táto akcia nič nestojí.



*Zosnovat
spiknutí*

Poznámka: Na zosnovanie sprisahania môžete využiť **akúkoľvek** dostupnú kartu. Táto karta neslúži na nič iné, než na zosnovanie sprisahania.

C. SPUSTENIE SPRISAHANIA

Na začiatku svojho kola, ak máte zosnované sprisahanie, môžete ho spustiť. To urobíte tak, že odhalíte spustenú kartu sprisahania a využijete jej efekt. Kartu sprisahania majte lícom nahor pred sebou, kartu veku, ktorú ste použili na jej zakrytie, založte pod ňu.

Spustenie sprisahania nastáva **navyššie k vášmu kolu**. Po spustení sprisahania svoje kolo normálne odohráte.

Dôležité: : Môžete pred sebou mať viac kariet sprisahania, zosnovaných či nie, ale spustiť môžete **len jedno** sprisahanie za kolo, a to **vždy na začiatku vášho kola**.

PREHĽAD MOŽNÝCH AKCIÍ

Vo svojom kole môžete:

1. Spustiť zosnované sprisahanie (voliteľné).
2. Využiť akúkoľvek kartu zo stredú stola, aby ste vykonali **jednu zo štyroch nasledujúcich akcií** (povinné):
 - Postavenie **budovy** alebo najatie **senátora**
 - Odhodenie karty a získanie **mincí**
 - Postavenie **divu**
 - Zosnovanie **sprisahania**

D. OVLÁDANIE KOMORY

Ak máte v komore **viac** kociek vplyvu než váš protivník, **túto komoru ovládate**.

Pre prehľadnosť presuňte jednu svoju kocku vplyvu v komore do oblasti ovládania (táto kocka sa stále počíta na určenie vašej väčšiny v komore). Teraz pre vás platí bonusový **efekt z dekrétu** (pozri dekréty na str. 14).

Príklad: V jednej komore senátu máte 1 kocku vplyvu a váš protivník žiadnu. Máte tu väčšinovú prevahu, presuňte svoju kocku vplyvu v komore do oblasti ovládnutia. Teraz pre vás platí efekt dekrétu tejto komory.



Ak máte v jednej komore kociek vplyvu rovnako, žiadny hráč túto komoru neovláda a z dekrétu teda výhody nezískava nikto. V tomto prípade nie je v oblasti ovládnutia žiadna kocka.

Na konci hry získate **vít'azné body** za každú ovládanú komoru (1, 2, alebo 3 body podľa toho, o ktorú komoru ide).

E. DOSIAHNUTIE POLITICKEJ NADVLÁDY








Ak v ktoromkoľvek okamihu hry **ovládate všetkých 6 komôr senátu**, ihneď sa stávate víťazom vďaka **politickej nadvláde**.

KONIEC HRY

Hra končí v okamihu, keď jeden z hráčov dosiahne **vojenskú, vedeckú alebo politickú nadvládu**. Ak žiaden z hráčov takto nevyhral a skončil III. vek, spočítajte si body pomocou bloku.

Na tento riadok zaznamenajte počet víťazných bodov z vami ovládaných komôr.

Na tento riadok zaznamenajte víťazstvá vďaka politickej nadvláde.

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

Hráč s najviac bodmi sa stáva víťazom.

V prípade remízy je víťazom hráč s najväčším počtom **modrých** kariet. Ak je to aj potom nerozhodne, hráči sa o víťazstvo delia.

ROZŠÍRENIE **AGORA A PANTHEON**

Keď kombinujete rozšírenie *Agora* a *Pantheon*, postupujte podľa karty pomoci.

Počas hry urobte akcie v tomto poradí:

1. Spustíte sprisahanie (voliteľné).
2. Zahrajte kartu z balíčka **ALEBO** aktivujte kartu Panteonu (povinné).

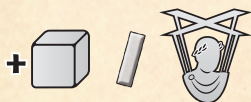


POPIS SYMBOLOV

Senátori



Uskutečnite akcie v senáte: **Umiestniť** vo vyznačenej oblasti a/alebo **Presunúť**.



Buď môžete umiestniť 1 kocku vplyvu do ľubovoľnej komory, **alebo** si doberte 2 karty sprisahania a jednu z nich si ponechajte.

Dekréty



Ignorujte 1 symbol ceny (zvoľte si **bud'** zdroj **alebo** mince), ak staviate kartu tejto farby.



Pri stavbe divu zaplaťte o 1 ľubovoľný zdroj menej



Kedykoľvek vy **alebo** váš protivník postavíte kartu tejto farby, vezmite si počet mincí zodpovedajúci súčasnému veku (1, 2 alebo 3 mince).



Kedykoľvek vy **alebo** váš protivník postavíte div sveta, vezmite si počet mincí zodpovedajúci súčasnému veku (1, 2 alebo 3 mince).



Za každý zdroj (hnedý alebo sivý), ktorý ste od banky kúpili, zaplaťte o 1 mincu menej.

Dôležité: *Týmto efektom nemôžete získať zdroje zadarmo, vždy musíte zaplatiť aspoň 1 mincu.*



S cieľom určenia počtu dostupných akcií v senáte si k celkovému číslu pripočítajte 2 **modré** karty.



Získajte 1 štít a okamžite posuňte figúrku konfliktu o 1 pole k protivníkovmu hlavnému mestu.

Objasnenie: *Keď prestanete ovládať tento dekrét, štít stratíte a figúrka sa presunie o 1 pole k vášmu hlavnému mestu. Ak získa od vás túto výhodu protivník, figúrka sa presunie o 2 polia smerom k vášmu hlavnému mestu.*



Keď odhadzujete kartu s cieľom zisku mincí, vezmite si z banky dve mince navyše.



Keď staviate budovu, získajte výhody z reťazcov postavených vašim protivníkom, rovnako ako keby ste ich mali postavené vy.



Po najatí sprisahanca okamžite zahrajte ďalšie kolo.

Divy

Dva nové divy majú efekty (v ľavom hornom rohu), ktoré okamžite pôsobia, keď si ich zvolíte.



Ak si vyberiete tento div, doberte si 2 karty sprisahania. 1 z nich si vyberte a vyložte pred seba lícom dolu a druhú vráťte navrch alebo dospodu balíčka (vaša voľba).

Ak postavíte tento div:

- Spustíte **nezosnované** sprisahanie vo vašom vlastníctve.
- Z banku si vezmite 6 mincí.
- Ihneď zahrajte ďalšie kolo.



Ak si vyberiete tento div, 1 zo svojich kociek vplyvu dajte do komory podľa svojej voľby.

Ak postavíte tento div:

- Umiestnite 1 svoju kocku vplyvu do komory podľa svojej voľby.
- 1 zo svojich umiestnených kociek vplyvu môžete presunúť do príľahlej komory.
- Na konci hry získate 3 víťazné body.

Žetóny pokroku



Od teraz najímate všetkých senátorov (politikov i sprisahancov) zadarmo.



Keď doberiete karty sprisahania, ponechajte si obidve a vyložte ich lícom dolu pred seba.

Sprisahanie a žetóny vojenstva



Umiestnite 1 zo svojich kociek vplyvu do komory podľa svojej voľby.



1 zo svojich kociek vplyvu môžete presunúť do susednej komory.



Odstráňte zo senátu 1 ľubovoľnú kocku vplyvu súpera.



Získajte toľko mincí, koľko máte v senáte umiestnených kociek vplyvu.



Váš protivník stráca toľko mincí, koľko má v senáte umiestnených kociek vplyvu.



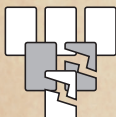
Zvoľte 1 postup na doske **alebo** u protivníka **alebo** mimo hru a umiestnite ho lícom dolu na toto sprisahanie. Počas hry ho nikto nemôže použiť.



Umiestnite 1 protivníkovu **modrú** kartu na odhadzovaciu hromádku.



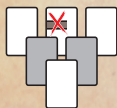
Umiestnite 1 protivníkovu **žltú** kartu na odhadzovaciu hromádku.



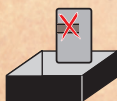
Umiestnite 1 dostupnú kartu zo stredu stola na odhadzovaciu hromádku. Túto akciu môžete okamžite opakovať ešte raz.



Zvoľte jeden **postavený** div u protivníka a vráťte ho do krabice. Po zbytok hry je nepoužiteľný a všetky jeho efekty prestávajú platiť.

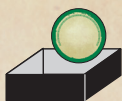


Zadarmo postavte 1 **budovu** umiestnenú na konci dostupných kariet v strede stola. Nemôžete si zvoliť senátorov.



- V I. veku sa pozrite na 3 odstránené karty I. veku.
- V II. veku sa pozrite na 6 odstránených kariet I. a II. veku (3 z každého veku).
- Ve III. veku sa pozrite na 9 odstránených kariet I., II., a III. veku (3 z každého veku).

Z týchto kariet si zvoľte 1, ktorou zadarmo zahráte.



Pozrite sa na všetky žetóny postupu mimo hru a zvolte 1, ktorý zahráte.



Vezmite 1 **nevystavaný** div od svojho protivníka a pridajte ho k svojmu mestu.



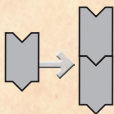
Od protivníka si vezmite **polovicu** (zaokrúhlené nahor) mincí a pridajte ich do svojej pokladnice.



Od protivníka si vezmite 1 **hnedú** alebo sivú kartu podľa svojej voľby a pridajte ju k svojmu mestu.



Od protivníka si vezmite 1 **modrú** alebo **zelenú** kartu podľa svojej voľby a pridajte ju k svojmu mestu. Výmenou im dajte 1 zo svojich kariet **rovnakej farby**.



Zvolte si 1 dekrét v senáte a umiestnite ho do komory podľa svojej voľby, pod už umiestnený dekrét.

Objasnenie:

- Po zbytok hry nebude v jednej komore žiadny dekrét a v inej budú 2.
- Komora bez dekrétu stále prináša víťazné vody a započítava sa aj do víťazstva vďaka politickej nadvláde.

*Potrebujete s niečím poradiť?
Jednoducho si vyhládajte náš FAQ,
www.7wondersduel.com/faq
alebo naskenujte tento kód:*



POĎAKOVANIE

Autori: **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Ilustrácie: **Miguel Coimbra**

Vývoj a publikácia: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros »
a tím **Repos Production**

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

© REPOS PRODUCTION 2020.

VŠETKY PRÁVA VYHRADENÉ.

Rue des comédiens, 22 - 1000 Brusel - Belgicko

www.rprod.com - Tel. +32471954132

Obsah tejto hry môže byť použitý striktne
na osobné a súkromné účely.

