7 CUDÓW ŚWIATA

POJEDYNEK

AGORA

INSTRUKCJA

Antoine Bauza & Bruno Cathala

„Człowiek jest zwierzęciem politycznym."
Arystoteles

ZAWARTOŚĆ

- plansza Senatu
- 24 znaczniki Wpływu (12 brązowych i 12 srebrnych)
- 13 kart Senatorów (7 Polityków i 6 Spiskowców)
- 2 karty Cudów
- 16 kart Spisku
- 16 żetonów Dekretów
- 2 żetony postępu
- 4 znaczniki militarne
- notes punktacji
- karta pomocy
- instrukcja

WPROWADZENIE

Podczas posiedzeń Senatu zapadają decyzje, które zaważą na losach cywilizacji. Tymczasem w ciemnych korytarzach spiskowcy realizują własne cele...

Niniejszy dodatek do gry *7 Cudów Świata: Pojedynek* wprowadza Senatorów, którzy dążą do zwiększenia swoich wpływów w Senacie. Spróbujcie przejąć kontrolę nad przebiegiem posiedzeń senackich, by czerpać korzyści z wydawanych Dekretów, albo zwróćcie się po pomoc do Spiskowców, którzy swoimi knowaniami mogą zupełnie zmienić układ sił w Senacie.

Dodatek ten wprowadza także nowy warunek zwycięstwa: dominację polityczną.

ELEMENTY GRY

Karty Senatorów

Karty te reprezentują **Senatorów**, którzy mogą wesprzeć działania gracza. Są dwa rodzaje kart Senatorów: **Politycy** (białe karty) i **Spiskowcy** (czarne karty). Karty te są dokładane do kart Epok z gry podstawowej, mają jednak inny rewers.

Senatorowie Politycy

Senator Spiskowiec

rewers

Karty Spisku

Karty te reprezentują Spiski, które gracz może przygotować i aktywować w trakcie gry. Na awersie każdej karty Spisku znajduje się jej unikatowa nazwa oraz efekt, a na rewersie obszar Przygotowania.

awers

rewers

Żetony Dekretów

Żetony te reprezentują Dekrety, które zostają umieszczone w każdej Sali Posiedzeń Senatu. Każdy żeton Dekretu ma unikatowy efekt.

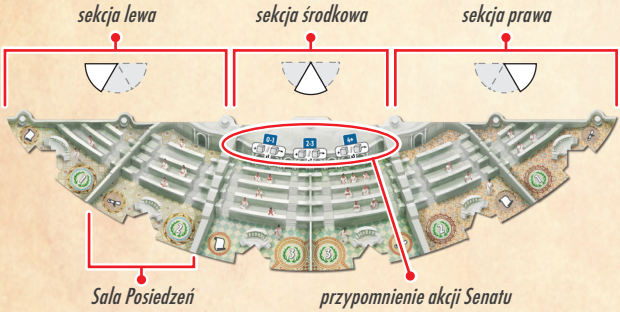
awers *rewers*

Znaczniki Wpływu

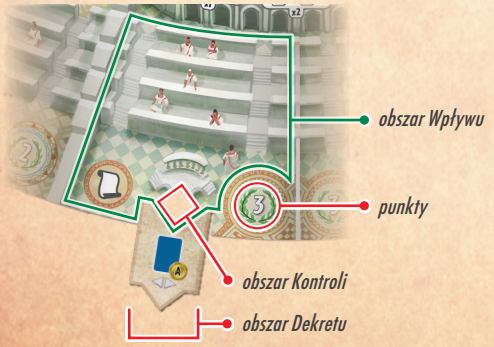
Znaczniki te reprezentują wpływ, jaki gracz ma w każdej Sali Posiedzeń Senatu. Występują w dwóch kolorach, po jednym dla każdego gracza.

Plansza Senatu

Plansza ta reprezentuje **Senat**. Jest podzielona na **6 Sal Posiedzeń**: 2 w lewej sekcji, 2 w środkowej oraz 2 w prawej.



Każda Sala Posiedzeń ma obszar **Wpływu**, obszar **Dekretu** i obszar **Kontroli**. Na koniec gry każda Sala Posiedzeń zapewnia także punkty graczowi, który ją kontroluje.



Karty Cudów

Karty Cudów „**Curia Iulia**" i „**Knossos**" wykorzystuje się tylko w grze z tym dodatkiem. Należy je dodać do kart Cudów z gry podstawowej.

Żetony postępu

Żetony postępu „**Korupcja**" i „**Przestępczość zorganizowana**" wykorzystuje się tylko w grze z tym dodatkiem. Należy je dodać do żetonów postępu z gry podstawowej.

Znaczniki militarne

Znaczniki te wprowadzają nowy efekt, który ma zastosowanie tylko w grze z tym dodatkiem. Zastępują one znaczniki militarne z gry podstawowej.

Notes punktacji

Notes punktacji służy do liczenia punktów zdobytych w rozgrywkach z dodatkami: *Agora* i *Panteon*.

Karta pomocy

Karta pomocy przypomina, jak należy przygotować układ kart dla poszczególnych Epok w rozgrywce z tym dodatkiem albo z obydwoma dodatkami, tj. *Agorą* i *Panteonem*.

Karty Cudów i żetony postępu z dodatku Agora *zostały oznaczone symbolem ▢, umieszczonym obok ich nazwy, tak aby po zakończeniu rozgrywki łatwiej było je oddzielić.*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry przebiega jak w podstawowej wersji *7 Cudów Świata: Pojedynek* z następującymi wyjątkami:

1. Połóżcie **planszę Senatu** poniżej planszy z gry podstawowej.
2. Przygotujcie **karty Epok**:
   - Potasujcie wszystkie karty Senatorów.
   - Przygotujcie poszczególne talie Epok jak w grze podstawowej (pamiętajcie, by odłożyć po 3 karty z każdej talii). Następnie losowo dołóżcie:
     - 5 kart **Senatorów** do talii I Epoki
     - 5 kart **Senatorów** do talii II Epoki
     - 3 karty **Senatorów** do talii III Epoki

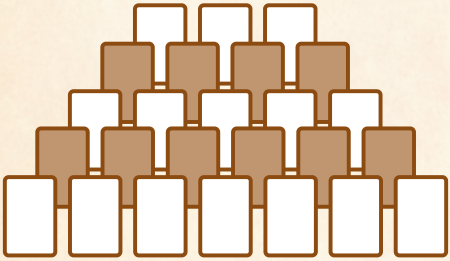
     Potasujcie osobno każdą talię Epoki, nie podglądając kart.
3. Przygotujcie **układ kart dla I Epoki** (zob. s. 8).
4. Pomieszajcie zakryte **żetony Dekretów**. Losowo dobierzcie 6 z nich i połóżcie po 1 w każdym obszarze Dekretu na planszy Senatu zgodnie z symbolami:

   Pozostałe żetony Dekretów odłóżcie bez podglądania do pudełka. Nie będą wykorzystywane w grze.
5. Potasujcie **karty Spisku** i utwórzcie z nich zakrytą talię.
6. Połóżcie nowe **znaczniki militarne** w odpowiednich strefach na planszy z gry podstawowej.
7. Każdy gracz bierze **12 znaczników Wpływu** w jednym kolorze.
8. Pomieszajcie wszystkie **żetony postępu** i przygotujcie je zgodnie z zasadami gry podstawowej.
9. Potasujcie wszystkie **karty Cudów** i przygotujcie je zgodnie z zasadami gry podstawowej.

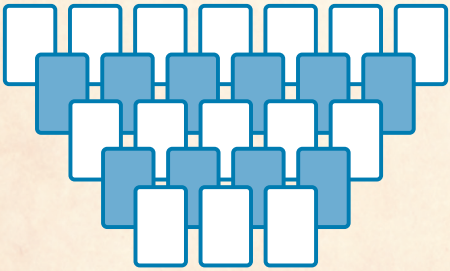
2
5
8
6
4
1
7
3
9

PRZYGOTOWANIE UKŁADU KART

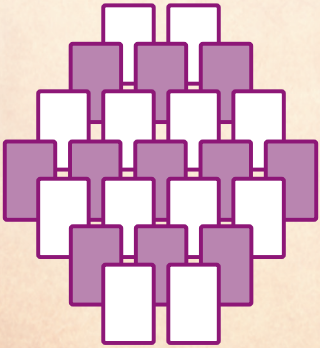
I Epoka



II Epoka



III Epoka



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega jak w podstawowej wersji gry *7 Cudów Świata: Pojedynek* z uwzględnieniem 5 nowych zasad:

A. Rekrutacja Senatora
B. Przygotowanie Spisku
C. Aktywowanie Spisku
D. Kontrolowanie Sali Posiedzeń
E. Osiągnięcie dominacji politycznej

A. REKRUTACJA SENATORA

W układzie kart dostępne są teraz nowe karty: **karty Senatorów**. Gracz może zagrać kartę **Senatora**, aby przeprowadzić rekrutację Senatora, zbudować Cud albo pobrać monety z banku po jej odrzuceniu (jak w przypadku każdej karty Epoki).

Aby przeprowadzić rekrutację Senatora (Polityka albo Spiskowca), gracz opłaca **koszt w monetach** i kładzie kartę odkrytą w swoim mieście.

Koszt karty Senatora jest równy **liczbie kart Senatorów, które gracz już ma** w swoim mieście (koszt rekrutacji pierwszego Senatora wynosi zatem 0, drugiego 1 monetę, trzeciego 2 monety itd.).

Następnie gracz rozpatruje **efekt** karty Senatora, niezależnie od tego, czy jest to **Polityk**, czy **Spiskowiec**.

Polityk

Gdy gracz rekrutuje **Polityka**, może wykonać **akcje Senatu**. Ich maksymalna liczba zależy od liczby niebieskich kart, które ma w swoim mieście:

Liczba niebieskich kart w mieście gracza	**0–1**	**2–3**	**4+**
Maksymalna liczba akcji Senatu	1	2	3

Dostępne są 2 akcje Senatu: **umieszczenie znacznika Wpływu** oraz **przesunięcie znacznika Wpływu**. W przypadku każdej akcji Senatu gracz może dowolnie decydować, czy będzie to **umieszczenie** znacznika Wpływu czy jego **przesunięcie**.

- **Umieszczenie znacznika Wpływu** +: każda karta Polityka jest powiązana z sekcją Senatu (lewą, środkową albo prawą) określającą, w której Sali Posiedzeń gracz może umieścić swój znacznik Wpływu.
  Gracz umieszcza 1 ze swoich **znaczników** Wpływu w dowolnej Sali Posiedzeń mieszczącej się we wskazanej sekcji. Gdy umieści znacznik Wpływu w Sali Posiedzeń, w której leży zakryty żeton **Dekretu**, odwraca go.

Objaśnienie:

- Nie ma ograniczenia co do liczby znaczników Wpływu, które mogą znajdować się w jednej Sali Posiedzeń.

- Każdy gracz ma w sumie 12 znaczników Wpływu. Jeśli nie ma przed sobą znaczników Wpływu, nie może wykonywać akcji umieszczenia znacznika Wpływu.

- Jeśli gracz w jednej turze wykonuje akcję umieszczenia znacznika Wpływu kilka razy, może rozdzielić znaczniki Wpływu między 2 Sale Posiedzeń we wskazanej sekcji Senatu.

- **Przesunięcie znacznika Wpływu** : gracz przesuwa 1 ze swoich znaczników Wpływu z **dowolnej** Sali Posiedzeń do sąsiedniej Sali Posiedzeń.

Objaśnienie:

- Gracz może przesunąć znacznik Wpływu, który właśnie umieścił.

- Gracz może przesunąć ten sam znacznik Wpływu kilka razy.

Przykład. *Piotr rekrutuje Polityka, który wskazuje lewą sekcję Senatu. W swoim mieście ma 3 niebieskie karty, może zatem wykonać 2 akcje Senatu. Piotr umieszcza 1 znacznik Wpływu we wskazanej sekcji i przesuwa swój dowolny znacznik Wpływu.*

Spiskowiec

Gdy gracz rekrutuje **Spiskowca**, może wykonać **tylko 1** z następujących akcji:

- **Umieszczenie znacznika Wpływu** +▢: gracz umieszcza **tylko 1** ze swoich znaczników Wpływu w **dowolnej** Sali Posiedzeń.
- **Spiskowanie** : gracz dobiera 2 karty **Spisku**. Ogląda je, a następnie wybiera 1 i kładzie zakrytą przed sobą. Drugą kartę odkłada na wierzch albo spód stosu (według swojego uznania).

B. PRZYGOTOWANIE SPISKU

Gdy gracz dobiera kartę z układu, może ją wykorzystać, by **przygotować Spisek, który posiada**. Aby to zrobić, umieszcza dobraną kartę zakrytą w obszarze Przygotowania karty Spisku, tj. wsuwa ją pod kartę Spisku, tak aby połowa wkładanej karty została zasłonięta. Spisek został przygotowany i tura gracza dobiega końca. Akcja ta nie wymaga opłacania żadnego kosztu.

przygotowanie Spisku

Uwaga! *Aby przygotować Spisek, gracz może wykorzystać* ***dowolną kartę*** *dostępną w układzie (również Senatora). Karta służąca do przygotowania Spisku nie ma żadnego efektu.*

C. AKTYWOWANIE SPISKU

Jeśli gracz ma przygotowany Spisek, może go aktywować **na początku swojej tury**. Aby to zrobić, odkrywa aktywowaną kartę Spisku i natychmiast rozpatruje jej efekt. Gracz zatrzymuje odkrytą kartę Spisku przed sobą, a kartę Epoki wykorzystaną do przygotowania Spisku pozostawia pod nią.

Aktywowanie Spisku jest **dodatkową akcją**. Po rozpatrzeniu efektu karty Spisku gracz musi zatem rozegrać zwykłą turę.

Ważne! *Gracz może mieć przed sobą kilka kart Spisku, zarówno przygotowanych, jak i nieprzygotowanych, ale w jednej turze może aktywować* ***tylko 1*** *Spisek i może to zrobić* ***tylko*** *na początku swojej tury.*

PRZEGLĄD MOŻLIWYCH AKCJI

W swojej turze gracz może:

1. Aktywować przygotowany Spisek (opcjonalnie).
2. Wykorzystać dowolną kartę z układu, by wykonać **1 z 4 następujących akcji** (obowiązkowo):
   - wzniesienie **Budowli** albo rekrutacja **Senatora**
   - odrzucenie karty w celu pobrania **monet**
   - budowa **Cudu**
   - przygotowanie **Spisku**

D. KONTROLOWANIE SALI POSIEDZEŃ

Gracz, który ma w Sali Posiedzeń **więcej** znaczników Wpływu niż przeciwnik, **kontroluje tę Salę Posiedzeń**.
Aby zaznaczyć swoją kontrolę, gracz przesuwa 1 ze swoich znaczników Wpływu znajdujących się w tej Sali Posiedzeń do obszaru Kontroli (znacznik wciąż się liczy podczas ustalania większości). Gracz korzysta teraz z **efektu Dekretu** (zob. „Dekrety" s. 14).

***Przykład**. W jednej z Sal Posiedzeń Senatu Kasia ma 1 znacznik Wpływu, a Piotr nie ma żadnych znaczników. Kasia ma większość, przesuwa zatem swój znacznik Wpływu do obszaru Kontroli tej Sali Posiedzeń i korzysta z efektu znajdującego się w niej Dekretu.*

Jeśli gracze mają po tyle samo znaczników Wpływu w danej Sali Posiedzeń, żaden z nich jej nie kontroluje i nie korzysta z efektu Dekretu. W takiej sytuacji żaden znacznik nie może się znajdować w obszarze Kontroli.
Na koniec gry gracz otrzymuje **punkty** za każdą Salę Posiedzeń, którą kontroluje (1, 2 albo 3 punkty w zależności od Sali Posiedzeń).

E. OSIĄGNIĘCIE DOMINACJI POLITYCZNEJ

Jeśli w dowolnym momencie gry gracz będzie **kontrolować wszystkie 6 Sal Posiedzeń Senatu**, natychmiast wygrywa grę poprzez **dominację polityczną**.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast zwycięstwem gracza, gdy osiągnie on **dominację militarną, naukową albo polityczną**. Jeśli do końca III Epoki nikt nie osiągnie dominacji, gracze liczą punkty i zapisują je w notesie punktacji.

W tej rubryce należy wpisać sumę punktów, jakie dają Sale Posiedzeń kontrolowane przez danego gracza.

W tej rubryce należy oznaczyć zwycięstwo poprzez dominację polityczną.

Gracz, który uzyskał wyższy wynik, wygrywa grę.
W razie remisu zwycięzcą zostaje ten gracz, który zdobył więcej punktów z niebieskich kart. Jeśli wciąż jest remis, gracze współdzielą zwycięstwo.

DODATKI *AGORA* ORAZ *PANTEON*

Przygotowując grę z dodatkami *Agora* i *Panteon*, należy skorzystać z karty pomocy, która pokazuje, jak rozłożyć układ kart i żetony na nich. Podczas rozgrywki akcje rozpatruje się w następującej kolejności:

1. Aktywowanie Spisku (opcjonalnie).
2. Zagranie karty z układu **ALBO** aktywowanie karty z Panteonu (obowiązkowo).

OPIS SYMBOLI

Senatorowie

Wykonaj akcje senatu (**umieszczenie** swojego znacznika Wpływu we wskazanej sekcji Senatu lub **przesunięcie** swojego dowolnego znacznika Wpływu) w liczbie zależnej od posiadanych niebieskich kart.

Możesz umieścić 1 ze swoich znaczników Wpływu w dowolnej Sali Posiedzeń **albo** dobrać 2 karty Spisku i zatrzymać 1 z nich.

Dekrety

Gdy budujesz karty tego koloru, wybierz 1 symbol w koszcie karty (materiał **albo** monety) i zignoruj go. Jeśli wybierzesz monety – nie płacisz pełnej ich liczby podanej w symbolu.

Gdy budujesz Cuda, zapłać o 1 sztukę dowolnego materiału mniej.

Za każdym razem, gdy budujesz kartę tego koloru **albo** robi to Twój przeciwnik, pobierz z banku monety w liczbie odpowiadającej aktualnej Epoce (1, 2 albo 3 monety).

Za każdym razem, gdy budujesz Cud **albo** robi to Twój przeciwnik, pobierz z banku monety w liczbie odpowiadającej aktualnej Epoce (1, 2 albo 3 monety).

Zapłać o 1 monetę mniej za każdy materiał (brązowy albo szary), który kupujesz z banku.

Ważne! *Korzystając z tego efektu, nie możesz uzyskać materiału za darmo.* ***Zawsze*** *musisz zapłacić minimalny koszt wynoszący 1 monetę.*

Gdy określasz liczbę akcji Senatu, jaką możesz wykonać, dodaj 2 do liczby niebieskich kart, które masz.

Otrzymujesz 1 Tarczę. Natychmiast przesuń pion konfliktu o 1 pole w kierunku stolicy przeciwnika.

Objaśnienie*. Gdy stracisz kontrolę nad tym Dekretem, stracisz także tę Tarczę. Przesuń wtedy pion konfliktu o 1 pole w kierunku swojej stolicy. Jeśli przeciwnik odbierze Ci kontrolę nad tym Dekretem, pion konfliktu należy przesunąć o 2 pola w kierunku Twojej stolicy.*

Gdy odrzucasz kartę, by otrzymać monety z banku, pobierz 2 dodatkowe monety.

Gdy wznosisz Budowlę, możesz korzystać z białych symboli darmowej budowy na kartach przeciwnika, tak jakbyś to Ty je posiadał.

Gdy przeprowadzisz rekrutację Spiskowca, natychmiast rozegraj jeszcze jedną turę.

Cuda

Dwie nowe karty Cudów mają efekt (przedstawiony w lewym górnym rogu), który należy rozpatrzyć natychmiast po ich wybraniu.

Gdy wybierzesz ten Cud, dobierz 2 karty Spisku. Wybierz 1 z nich i połóż ją zakrytą przed sobą. Drugą odłóż na wierzch albo spód stosu (według swojego uznania).

Gdy zbudujesz ten Cud, natychmiast:

- Aktywuj **nieprzygotowaną** kartę Spisku, którą posiadasz (opcjonalnie).
- Pobierz 6 monet z banku.
- Rozegraj jeszcze jedną turę.

Gdy wybierzesz ten Cud, umieść 1 ze swoich znaczników Wpływu w dowolnej Sali Posiedzeń.

Gdy zbudujesz ten Cud:

- Umieść 1 ze swoich znaczników Wpływu w dowolnej Sali Posiedzeń.
- Przesuń 1 ze swoich znaczników Wpływu do sąsiedniej Sali Posiedzeń (opcjonalnie).
- Na koniec gry otrzymujesz 3 punkty.

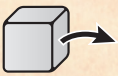
Żetony postępu

Od tej chwili przeprowadzasz rekrutację wszystkich Senatorów (Polityków i Spiskowców) za darmo.

Od tej chwili, gdy wykonujesz akcję Spiskowania, zatrzymaj obydwie dobrane karty Spisku i połóż je zakryte przed sobą.

Karty Spisku i znaczniki militarne

Umieść 1 ze swoich znaczników Wpływu w dowolnej Sali Posiedzeń.



Możesz przesunąć 1 ze swoich znaczników Wpływu do sąsiedniej Sali Posiedzeń.

Usuń z Senatu 1 dowolny znacznik Wpływu przeciwnika i zwróć go właścicielowi.

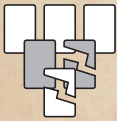
Pobierz tyle monet z banku, ile masz znaczników Wpływu w Senacie.

Przeciwnik traci tyle monet, ile ma znaczników Wpływu w Senacie.

Wybierz 1 żeton postępu spośród tych na planszy albo tych w posiadaniu przeciwnika, albo tych niewykorzystywanych w grze, a następnie połóż ten żeton zakryty na tej karcie Spisku. Nikt nie może go wykorzystać podczas gry.

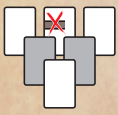
Wybierz 1 niebieską kartę zbudowaną przez przeciwnika i odłóż ją na stos kart odrzuconych.

Wybierz 1 żółtą kartę zbudowaną przez przeciwnika i odłóż ją na stos kart odrzuconych.

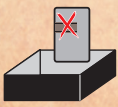


Odłóż 1 dostępną kartę z układu na stos kart odrzuconych. Możesz natychmiast wykonać tę akcję drugi raz.

Wybierz 1 z Cudów **zbudowanych** przez przeciwnika i odłóż go do pudełka razem z umieszczoną pod nim kartą Epoki. Nie będzie już wykorzystywany w grze, a jego efekty przestają działać.

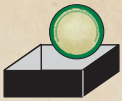


Weź 1 kartę **Budowli** znajdującą się w ostatnim rzędzie układu i zbuduj ją za darmo. Nie możesz wybrać karty Senatora.



- W I Epoce weź 3 karty tej Epoki, które zostały odłożone do pudełka.
- W II Epoce weź 6 kart I i II Epoki, które zostały odłożone do pudełka (po 3 z każdej Epoki).
- W III Epoce weź 9 kart I, II i III Epoki, które zostały odłożone do pudełka (po 3 z każdej Epoki).

Wybierz 1 z nich i zagraj ją za darmo.



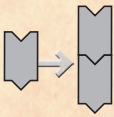
Wybierz 1 spośród wszystkich żetonów postępu odłożonych na początku gry do pudełka i zagraj go.

Zabierz przeciwnikowi 1 dowolną **niezbudowaną** kartę Cudu i umieść ją w swoim mieście.

Zabierz przeciwnikowi **połowę** jego monet (zaokrąglając w górę) i dołóż je do swojego skarbca.

Zabierz przeciwnikowi 1 dowolną brązową albo szarą kartę i umieść ją w swoim mieście.

Zabierz przeciwnikowi 1 dowolną niebieską albo zieloną kartę i umieść ją w swoim mieście. W zamian oddaj mu 1 swoją kartę **tego samego koloru**.



Wybierz 1 z Dekretów umieszczonych w Senacie i połóż go w dowolnej Sali Posiedzeń pod znajdującym się tam Dekretem.

Objaśnienie.

- Od tej pory w jednej Sali Posiedzeń będą znajdować się 2 Dekrety, a w innej nie będzie żadnego.

- Sala Posiedzeń bez Dekretu wciąż zapewnia punkty na koniec gry oraz liczy się do określenia dominacji politycznej.

Masz pytania dotyczące zasad tego dodatku?
Przejrzyj nasz FAQ
www.7wondersduel.com/faq
albo zeskanuj kod:

OPRACOWANIE

Projekt gry: **Antoine Bauza** i **Bruno Cathala**
Ilustracje: **Miguel Coimbra**
Opracowanie i publikacja: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros »
oraz zespół **Repos Production**

Pełne informacje na stronie: **www.7wondersduel.com/credits**

© REPOS PRODUCTION 2020.
WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE
Rue des comédiens, 22 - 1000 Bruxelles – Belgium
www.rprod.com – Tel. +32471954132
Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.