

7 WONDERS™

DUEL

PANTHEON

REGLAS



Antoine Bauza & Bruno Cathala

A stylized signature or logo in the bottom right corner of the illustration.

«La victoria, incluso sin gloria, los dioses la honran».

Esquilo

CONTENIDO

- 1 Tablero Panteón
- 15 cartas de Divinidad
- 1 Carta de Portal
- 5 Cartas de Gran Templo
- 2 Cartas de Maravilla
- 10 Fichas de Mitología
- 3 Fichas de Ofrenda
- 1 Ficha de Serpiente
- 3 Fichas de Progreso
- 1 Peón de Minerva
- 1 Cuadernillo de puntuación
- 1 Reglamento
- 1 Carta de ayuda de juego

RESUMEN

Esta expansión para 7 Wonders Duel ofrece a los jugadores la capacidad de invocar a poderosos Dioses para beneficiarse de sus poderes.

Durante la Era I, los jugadores eligen qué Dioses podrán invocar durante las Eras II y III.

Aparecen los Grandes Templos, que sustituyen a los Gremios.



ELEMENTOS DEL JUEGO

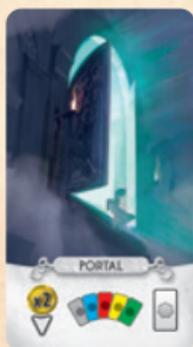
Cartas de Divinidad

Cada carta de Divinidad representa a un Dios. Los Dioses están agrupados en 5 Mitologías, cada una centrada en un aspecto: la mitología griega (civil), la fenicia (comercial), la mesopotámica (científica), la egipcia (maravillas) y la romana (militar).



Carta de Portal

Es la última carta que se colocará en el Panteón. Ofrece un acceso especial a los diferentes Dioses.



Cartas de Gran Templo

Las cartas de Gran Templo representan Edificios que otorgan puntos de victoria. Sustituyen a los Gremios en la Era III.



Tablero de Panteón

El tablero representa el Panteón donde se sientan los diferentes Dioses. En cada casilla aparecen 2 costes de activación, uno para cada jugador.



Fichas de Mitología

Representan la conexión terrenal con los Dioses. Se colocan encima de algunas de las cartas boca debajo de la Era I y se usan para determinar los Dioses presentes en el Panteón. Cada ficha está vinculada a una Mitología específica.



Fichas de ofrenda

Las fichas de Ofrenda se utilizan para reducir el coste de activación del Panteón. Se colocan en algunas de las cartas boca abajo de la Era II.



Ficha de serpiente

Esta ficha representa el poder de la diosa Nisaba.



Peón de Minerva

Esta ficha representa el poder de la diosa Minerva.



Cartas de Maravilla y fichas de Progreso

Las 2 nuevas cartas de Maravilla y las 3 fichas de Progreso se añaden a las ya disponibles.

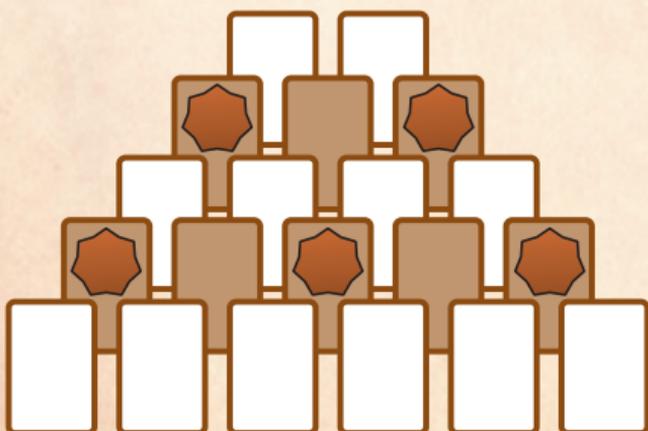
Las cartas de Maravilla y las fichas de Progreso tienen un icono de estrella al lado de su nombre para que puedas ordenar el juego más rápido después de la partida. ★



PREPARACIÓN

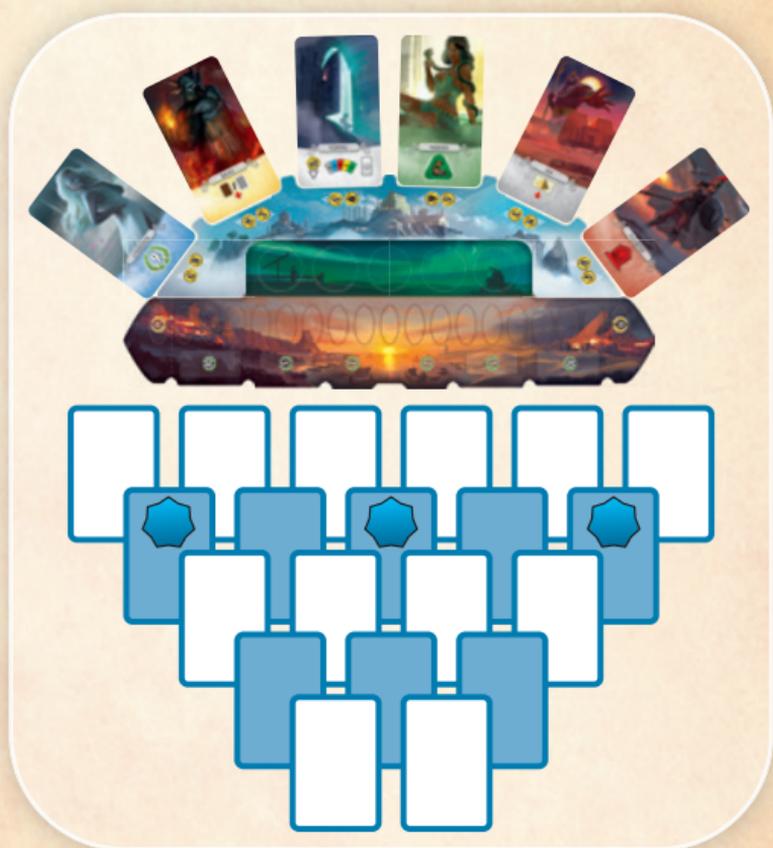
Preparación Era I

- Prepara el juego básico y la estructura de la Era I.
- Coloca 5 fichas de Mitología seleccionadas al azar boca abajo en las cartas de la estructura indicadas. Después, da la vuelta a las fichas. Devuelve el resto de fichas a la caja.
- Realiza la fase de selección de Maravilla.
- Coloca el tablero de Panteón pegado por encima al tablero del juego básico.
- Baraja cada mazo de Mitología y colócalos formando 5 mazos de robo al lado del tablero de Panteón.
- Coloca las fichas de Ofrenda, la carta de Portal, la ficha de Serpiente y el peón de Minerva cerca del tablero de Panteón.



Preparación Era II

- Coloca la carta de Portal boca arriba en la casilla vacía del Panteón.
- Descubre las cartas de Divinidad presentes en el Panteón.
- Prepara la estructura de la Era II y coloca boca abajo 3 fichas de Ofrenda escogidas al azar en las cartas de la estructura que muestra el diagrama. Hecho esto, descubre las fichas.



Preparación Era III

Devuelve a la caja los Gremios y 3 cartas de la Era III elegidas al azar, sin mirarlas. Coge 3 cartas de Gran Templo y añádelas, sin mirarlas, al mazo de la Era III. Devuelve el resto de Grandes Templos a la caja, sin mirarlos.



RESUMEN DEL JUEGO

La partida se desarrolla tal y como se explica en el juego básico. Estas reglas solo describen los elementos específicos de esta expansión.

Dar la vuelta a cartas boca abajo

Si al final de tu turno debes dar la vuelta a una o más cartas boca abajo de la estructura que tengan encima una ficha de Mitología o de Ofrenda, primero debes colocar esa ficha delante de ti.



Efectos de las fichas de Mitología

Cuando colocas una ficha de Mitología frente a ti:

- Inmediatamente robas las dos primeras cartas de Divinidad del mazo de Mitología correspondiente.
- Escoges una de las dos cartas de Divinidad y la colocas, **boca abajo**, en la casilla vacía que elijas del Panteón.
- Por último, colocas la otra carta de Divinidad de nuevo en la parte superior de su mazo de Mitología.



Efectos de las fichas de Ofrenda

La Ofrenda es un descuento de **un solo uso** para activar una carta del Panteón. El número impreso en ella indica su valor. La ficha se descarta después de su uso.

Gran Templo

Si tienes una ficha de Mitología que tiene el símbolo de un Gran Templo, puedes construir esa carta sin coste. La ficha no se descarta.

También puedes construir un Gran Templo pagando su coste.

Al final de la partida, ganarás 5, 12 o 21 puntos de victoria en función de si has construido 1, 2 o 3 Grandes Templos.

Ejemplo: al final de la partida, Elodie ha construido 2 Grandes Templos y Jack ha construido 1. Elodie consigue 12 puntos de victoria y Jack 5.

Activar una carta del Panteón

Al comenzar la Era II hay una nueva acción disponible.

Podéis:

- Construir una Estructura.
- Descartar para conseguir monedas.
- Construir una Maravilla.
- **Activar una carta del Panteón.**

¡Esta nueva acción no utiliza ninguna carta de la figura!

Cuando quieras activar una carta del Panteón:

- Paga el coste que marca la casilla en la que está la carta de Divinidad, o de Portal, en monedas y/o fichas de Ofrenda.
Ten cuidado, cada casilla muestra dos costes. Uno es para ti y el otro para tu oponente. Siempre debes pagar tu coste. Las casillas más alejadas de ti te costarán más. Presta atención ya que el coste del Portal es el doble de lo que marque su casilla.
- Coge la carta de Divinidad o de Portal, colócala frente a ti y aplica su efecto inmediatamente.

Ejemplo: Elodie activa Marte. Paga 5 monedas (3 utilizando fichas de Ofrenda y 2 de la tesorería de su ciudad). Coloca la carta de Marte delante de ella y mueve el medidor de conflicto dos casillas.



FIN DE LA PARTIDA

El final de la partida es igual que en el juego básico. No os olvidéis de añadir los puntos que otorgan los Dioses en la casilla apropiada del cuadernillo de puntuación.

CRÉDITOS

Autores: Antoine Bauza y Bruno Cathala

Ilustraciones: Miguel Coimbra

Desarrollo: «Los Belgas del sombrero» conocidos como
Cédric Caumont y Thomas Provoost

Redacción de reglas: Théo Rivière

Traducción española: Diego García

Director de producción: Guillaume Pilon

Director visual: Alexis Vanmeerbeeck

Maquetación: Cédric Chevalier, Éric Azagury

© REPOS PRODUCTION 2016.

ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Los contenidos de este juego solo pueden usarse para el entretenimiento privado.



Agradecimientos:

Antoine quiere agradecer a los clientes de La Cafetière, especialmente Bruno Goube por su implicación en esta expansión y sus numerosos consejos.

Bruno quiere mostrar su agradecimiento a Maël Cathala, François Blanc, Christophe Mercier, Julien Gilles y los jugadores de Jeux au Boute.

Repos Production agradece profundamente a Dim y Anne Cat por sus valiosas opiniones, a Ben y the Snakes por su gran oportunidad para probarlo, y a todos los probadores que han dejado su esfuerzo en nuestro trabajo, en especial a Alain, Floriane, Horian, Justine, Nelson y Yves.

DESCRIPCIÓN DE LOS DIOSES

Mitología mesopotámica



Enki

Cuando se revela Enki, roba al azar dos fichas de Progreso de las descartadas al principio de la partida. Estas fichas se colocan, boca arriba, sobre la carta de Enki. Cuando invoques a Enki, escoge una de las dos fichas de Progreso y quédatela. La otra ficha se devuelve a la caja con las que descartaste al principio de la partida.



Ishtar

Esta Diosa proporciona el símbolo científico que muestra (de la misma forma que la ficha de Progreso «Derecho»).



Nisaba

Coloca la ficha de Serpiente sobre una carta verde de tu oponente. Nisaba te proporciona el símbolo científico que muestra esa carta.

Mitología fenicia



Astarte

Coloca 7 monedas del banco en la carta de Astarte. Estas monedas no pertenecen a la tesorería de tu ciudad, y por lo tanto están protegidas contra pérdidas de monedas. Puedes gastarlas de la forma normal. Al final de la partida, cada moneda que quede en la carta de Astarte te otorga un punto de victoria.



Baal

Roba una carta marrón o gris construida por tu oponente. Añádela a las cartas de tu Ciudad.



Tanit

Coge 12 monedas del banco.

Mitología griega



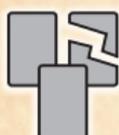
Afrodita

Esta Diosa otorga 9 puntos de victoria.



Hades

Coge todas las cartas descartadas desde el principio de la partida, escoge una y constrúyela gratis.



Zeus

Pon en la pila de descartes la carta de la **figura** que tú quieras (boca arriba o boca abajo) y cualquier ficha que pueda haber en esa carta.

Mitología egipcia



Anubis

Descarta una carta que se haya utilizado para construir una Maravilla (de tu oponente o tuya propia). El jugador afectado no pierde los efectos **instantáneos** que pudo ganar al construir la Maravilla (escudos, monedas, fichas de Progreso, cartas construidas o descartadas, turnos extra). Es posible reconstruir esta Maravilla y, por lo tanto, aplicar sus efectos de nuevo.



Isis

Escoge una carta de la pila de descartes y construye una de tus Maravillas sin pagar su coste utilizando esa carta.



Ra

Roba una Maravilla de tu **oponente** que todavía no haya construido y añádela a tus Maravillas.

Mitología romana



Marte

Este Dios proporciona 2 escudos.



Minerva

Coloca el peón de Minerva en cualquier casilla del tablero militar. En el momento en el que el medidor de conflicto vaya a entrar en la casilla en la que se encuentra el peón de Minerva, se detiene sin entrar y termina su movimiento. Después se descarta el peón de Minerva.

Recordatorio: el medidor de conflicto se mueve casilla a casilla.

Ejemplo: Elodie construye el Palacio de Justicia. Mueve el medidor de Conflicto dos casillas. Después retira el peón de Minerva (el último escudo otorgado por el Palacio de Justicia se pierde).



Neptuno

Escoge y descarta una ficha Militar sin aplicar su efecto. Después escoge y aplica el efecto de otra ficha Militar (que se descarta).

Ejemplo: Elodie activa el poder de Neptuno, descarta la ficha Militar que le obligaría a perder 5 monedas. Después activa la ficha Militar que provoca que Jack pierda 5 monedas. La ficha se descarta.

DESCRIPCIÓN DEL PORTAL

Cuidado: el coste de activación del Portal es el doble del coste de activación normal indicado por su casilla.



Revela la carta de Divinidad superior de cada mazo de Mitología. Después escoge uno de los Dioses revelados y actívalo sin pagar nada. Por último, vuelve a colocar el resto de las cartas, boca abajo, en sus mazos respectivos.

DESCRIPCIÓN DE LAS MARAVILLAS



El Santuario

Reduce en 2 monedas tus costes de activación del Panteón. Juega inmediatamente un segundo turno.



El Teatro Divino

Revela todas las cartas del mazo de Mitología que elijas. Escoge uno de los Dioses descubiertos y actívalo sin coste. Después coloca las cartas que no hayas usado formando un mazo, en el orden que quieras. Esta Maravilla otorga 2 puntos de victoria.

DESCRIPCIÓN DE LAS FICHAS DE PROGRESO



Misticismo

Al final de la partida, consigues 2 puntos de victoria por cada ficha de Mitología y cada ficha de Ofrenda que poseas.

Ejemplo: al final de la partida, Elodie tiene 2 fichas de Mitología y 1 ficha de Ofrenda. Consigue 6 puntos de victoria.



Poliorcética

Cada vez que avanzas el indicador de Conflicto, tu oponente pierde una moneda por cada casilla que lo muevas.

Ejemplo: Elodie tiene la ficha de Poliorcética y construye un Palacio de Justicia (3 escudos). Avanza el indicador de Conflicto 3 casillas hacia la capital de su oponente. Su oponente pierde 3 monedas.



Ingeniería

Puedes construir, pagando solo 1 moneda, cualquier carta que tenga, bajo su coste, un símbolo de cadena (símbolo blanco), incluso si no tienes el Edificio o la ficha que indica el símbolo.

Ejemplo: Elodie tiene la ficha de Ingeniería y quiere construir las Fortificaciones. No ha construido el Palenque. Por lo tanto, paga 1 moneda al banco para construir las Fortificaciones.

PREGUNTAS FRECUENTES

P: ¿Puede un jugador activar el poder de un Dios cuando dicho poder no puede resolverse?

R: Sí, el jugador puede activar un Dios aunque su poder no pueda resolverse.

P: ¿Pueden conseguirse monedas utilizando fichas de Ofrenda?

A: No, las fichas de Ofrenda son únicamente reducciones de coste.

Q: Si un jugador utiliza el poder de Ra para robar una Maravilla de su oponente ¿significa que puede construir 5 maravillas y su oponente 2?

A: Sí, un jugador puede construir más de 4 Maravillas. Sin embargo, solo puede construirse un total de 7 Maravillas.

Q: Ya hay 7 Maravillas construidas y se activa el poder de Anubis. ¿Qué sucede con la 8ª Maravilla que se había devuelto a la caja?

A: La 8ª Maravilla permanece en la caja.

Q: El símbolo copiada por Nisaba y el otorgado por Ishtar ¿permiten al jugador conseguir una ficha de Progreso?

A: Sí, estos símbolos científicos se tratan como el resto.

Q: ¿Puede colocarse el peón de Minerva en la casilla de la Capital?

A: Sí, es una casilla del tablero militar.

Q: ¿Qué sucede si no se elige a Enki cuando se activa el Portal o el Teatro Divino?

A: Las fichas de Progreso reveladas vuelven a la caja junto con aquellas que se descartaron al principio de la partida.

Q: ¿Qué sucede con las fichas de Progreso que vuelven a la caja?

A: Se mezclan con las que ya están en la caja.

Q: ¿Qué pasa si un jugador consigue una pareja de símbolos científicos para los que no queda ninguna ficha de Progreso disponible?

A: El jugador no consigue nada.

Q: Si un jugador posee Ingeniería y Urbanismo ¿consigue 4 monedas si construye una Estructura utilizando Ingeniería?

A: No, esta construcción no se considera una cadena.

Q: Con Neptuno ¿puede un jugador escoger una ficha Militar de su lado del tablero para que su oponente pierda monedas?

A: Sí, Neptuno te permite coger dos fichas Militares.

