

7 CUDOW SWIATATM
POJEDYNEK
PANTEON

INSTRUKCJA



Antoine Bauza & Bruno Cathala

*Nie zgłębiaj zbyt gorliwie sekretów bogów.
Ajschylos*

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza Panteonu
- 15 kart Bóstw
- karta Bramy
- 5 kart Wielkich Świątyń
- 2 karty Cudów
- 10 żetonów mitologii
- 3 żetony ofiary
- żeton węża
- 3 żetony postępu
- pion Minerywy
- notes punktacji
- instrukcja
- karta podsumowania zasad

WPROWADZENIE

Ten dodatek do gry *7 Cudów Świata: Pojedynek* pozwoli graczom korzystać z mocy potężnych Bóstw.

W Epoce I gracze wybiorą Bóstwa, do których będą mogli się zwracać w Epokach II i III.

W grze pojawiają się Wielkie Świątynie, które zastąpią Gildie.



ELEMENTY GRY

Karty Bóstw

Każda karta Bóstwa przedstawia jakiegoś boga. Każde z Bóstw pochodzi z jednej z 5 mitologii, którym przyporządkowano odpowiednie dziedziny: **grecka (cywilna)**, **fenicka (handlowa)**, **mezo-potamska (naukowa)**, **egipska (cuda)** albo **rzymska (militarna)**.



Karta Bramy

To ostatnia karta w Panteonie. Karta Bramy zapewnia graczom dostęp do różnych Bóstw.



Karty Wielkich Świątyń

Wielkie Świątynie to Budowle zapewniające punkty zwycięstwa. W Epoce III Wielkie Świątynie zastępują Gildie.



Plansza Panteonu

Plansza przedstawia Panteon, w którym zasiadają różne Bóstwa. Na każdym polu umieszczono 2 koszty aktywacji (po jednym na gracza).



Żetony mitologii

Te żetony przedstawiają więź łączącą Bóstwa ze śmiertelnikami. Należy je umieścić na niektórych zakrytych kartach z Epoki I. Służą do ustalenia Bóstw, które znajdą się w Panteonie. Każdy z żetonów nawiązuje do konkretnej mitologii.



Żetony ofiary

Żetony ofiary służą do obniżania kosztu aktywacji Panteonu. Należy je umieścić na niektórych zakrytych kartach z Epoki II.



Żeton węża

Ten żeton przedstawia moc bogini Nisaby.



Pion Minerwy

Ten pion przedstawia moc bogini Minerwy.



Karty Cudów i żetony postępu

Dwie nowe karty Cudów i 3 żetony postępu należy dodać do kart i żetonów z gry podstawowej.

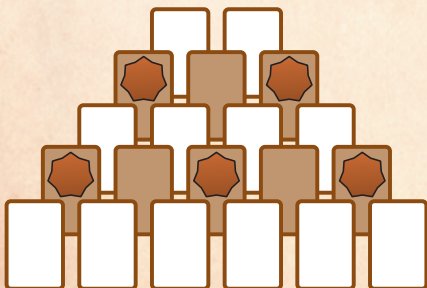
Karty Cudów i żetony postępu z tego dodatku zostały oznaczone symbolem gwiazdy umieszczonym obok ich nazwy, tak aby po zakończeniu rozgrywki łatwiej było je oddzielić od reszty. 



PRZYGOTOWANIE DO GRY

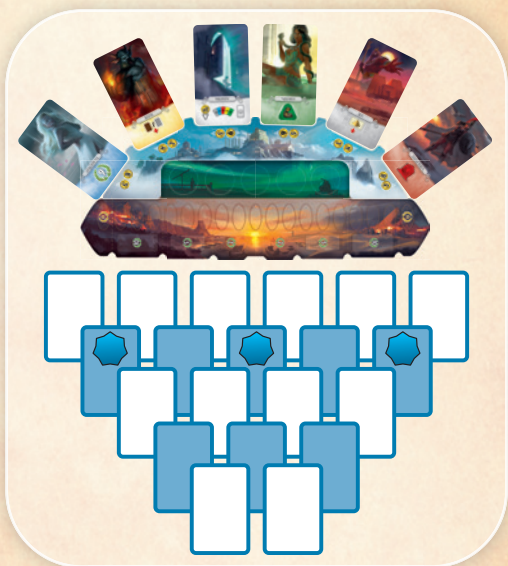
Przygotowanie do epoki I

- Przygotujcie grę podstawową i układ Epoki I.
- Umieście 5 losowych zakrytych żetonów mitologii na wskazanych polach układu kart, a następnie je **odkryjcie**. Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka.
- **Przeprowadźcie fazę wyboru Cudów.**
- Umieście planszę Panteonu nad planszą z gry podstawowej.
- Potasujcie każdą z talii Mitologii i umieśćcie je w 5 stosach obok planszy Panteonu.
- Umieśćcie żetony ofiary, kartę Bramy, żeton węża i pion Minierwy obok planszy Panteonu.



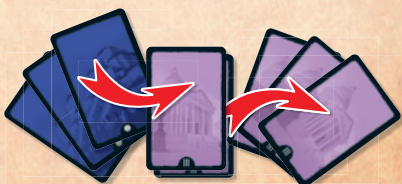
Przygotowanie do epoki II

- Umieśćcie odkrytą kartę Bramy na pustym polu Panteonu.
- **Odkryjcie** karty Bóstw znajdujące się w Panteonie.
- Przygotujcie układ Epoki II i umieśćcie 3 zakryte żetony ofiary na wskazanych polach układu kart (tak jak pokazano to poniżej), a następnie je **odkryjcie**.



Przygotowanie do epoki III

Odłóżcie Gildie i 3 losowe karty Epoki III do pudełka. Wylosujcie 3 karty Wielkich Świątyń i, nie podglądając ich, dodajcie je do talii Epoki III. Pozostałe karty Wielkich Świątyń odłóżcie do pudełka (ich także nie podglądajcie).



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami gry podstawowej. Poniższe zasady opisują jedynie elementy z tego dodatku.

Odwracanie zakrytych kart

Jeśli pod koniec tury gracz musi odwrócić jedną lub więcej zakrytych kart z układu, a na którejś z nich znajduje się żeton mitologii albo ofiary, gracz musi go wpierw zabrać i umieścić go przed sobą.



Efekt żetonów mitologii

Gdy gracz umieści przed sobą żeton mitologii:

- Musi natychmiast dobrać dwie wierzchnie karty Bóstw z odpowiadającej żetonowi talii Mitologii.
- Następnie musi wybrać jedną z tych dwóch kart i umieścić ją **zakrytą** na wybranym pustym polu Panteonu.
- Wreszcie musi odłożyć niewybraną zakrytą kartę Bóstwa na wierzch odpowiedniej talii Mitologii.



Efekt żetonów ofiary

Ofiara to **jednorazowy** upust wykorzystywany podczas aktywacji karty z Panteonu. Wartość upustu została wydrukowana na żetonie. Po wykorzystaniu żeton należy odrzucić.

Wielka Świątynia

Jeśli gracz posiada żeton mitologii z takim samym symbolem, jak na karcie Wielkiej Świątyni, może zbudować daną świątynię za darmo. Gracz nie odrzuca przy tym swojego żetonu. Wielką Świątynię można również zbudować, płacąc jej koszt. Pod koniec rozgrywki gracz otrzyma 5, 12 albo 21 punktów za zbudowane Wielkie Świątynie (odpowiednio za 1, 2 albo 3 świątynie).

Przykład. Pod koniec gry Ela zbudowała 2 Wielkie Świątynie, a Jacek tylko jedną. Ela otrzymuje 12 punktów zwycięstwa, a Jacek 5.

Aktywowanie kart z Panteonu

Począwszy od Epoki II, gracze będą mogli wykonać nową akcję.

Mogą:

- Wznieść Budowlę.
- Odrzucić karty i pozyskać monety.
- Zbudować Cud.
- **Aktywować kartę z Panteonu.**
Ta nowa akcja nie zużywa karty z układu!

Gdy gracz chce aktywować kartę z Panteonu:

- Płaci koszt wskazany na polu, na którym znajduje się dane Bóstwo albo *Brama*. Koszt należy ponieść w monetach i/albo w żetonach ofiary.
Należy pamiętać, że przy każdym polu znajdują się dwa koszty: po jednym dla każdego gracza. Każdy z graczy zawsze musi płacić własny koszt; pola znajdujące się dalej od niego będą go kosztować więcej.
Należy pamiętać, że koszt Bramy jest równy dwukrotności wartości jej pola.
- Zabiera kartę Bóstwa albo kartę Bramy, umieszcza ją przed sobą i **natychmiast** wprowadza w życie jej efekt.

Przykład. Ela aktywuje „Marsa”. Musi zapłacić 5 monet.

Zamiast 3 monet wykorzystuje żeton ofiary, pozostałe 2 będą pochodzić z jej miasta. Ela umieszcza kartę „Marsa” przed sobą i przesuwa pion Konflikty o 2 pola do przodu.



KONIEC GRY

Koniec gry następuje w tych samych okolicznościach, co w grze podstawowej. W odpowiedniej rubryce notesu gracze powinni zanotować punkty zwycięstwa zapewniane przez Bóstwa.

AUTORZY

Autorzy: Antoine Bauza i Bruno Cathala

Oprawa graficzna: Miguel Coimbra

Opracowanie projektu: „Belgowie w sombreroch”, czyli
Cédric Caumont i Thomas Provoost

Zasady: Théo Rivière

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Redakcja i korekta: Zespół REBEL

Kierownik produkcji: Guillaume Pilon

Kierownik artystyczny: Alexis Vanmeerbeeck

Skład: 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

The contents of this box may only be used
for purposes of private entertainment.



Podziękowania:

Antoine dziękuje stałym bywalcom „La Cafetière”, zwłaszcza Bruno Goubé’owi za jego wkład w to rozszerzenie i liczne powroty.

Bruno dziękuje Maël Cathali, François Blankowi, Christophe’owi Mercierowi, Julienowi Gillesowi i graczom z „Jeux au Boute”.

Repos Production chciałoby podziękować Dim i Anne Cat za ich cenne powroty, Benowi i Wężom za możliwość przeprowadzenia testów, a także wszystkim testerom, którzy podczas pracy nad grą przelewali pot, zwłaszcza Alainowi, Floriane’owi, Horianowi, Justine’owi, Nelsonowi i Yves.



OPIS BÓSTW

Mitologia mezopotamska



Enki

Po odkryciu *Enkiego* wylosuj 2 żetony postępu z tych, które odrzucono na początku gry.

Umieść te żetony odkryte na karcie *Enkiego*. Gdy aktywujesz *Enkiego*, wybierz jeden z tych żetonów – otrzymujesz go. Drugi żeton odłóż do pudełka.



Isztar

To Bóstwo zapewnia wskazany symbol naukowy (taki sam jak na żetonie postępu *Prawo*).



Nisaba

Umieść żeton węża na zielonej karcie **przeciw-nika**. *Nisaba* zapewnia wskazany na tej karcie symbol naukowy.

Mitologia fenicka



Astarte

Umieść 7 monet z banku na karcie *Astarte*. Te monety nie znajdują się w skarbcu twojego miasta, jesteś więc chroniony przed ich utratą. Możesz wydawać je w normalny sposób. Pod koniec gry otrzymasz 1 punkt zwycięstwa za każdą monetę, która pozostała na karcie *Astarte*.



Baal

Ukradnij brązową albo szarą kartę zbudowaną przez przeciwnika. Umieść ją w swoim mieście.



Tanit

Weź 12 monet z banku.

Mitologia grecka



Afrodyta

To Bóstwo zapewnia 9 punktów zwycięstwa.



Hades

Weź wszystkie odrzucone od początku gry karty, wybierz jedną i zbuduj ją za darmo.



Zeus

Umieść **wybraną kartę z układu** (odkrytą lub zakrytą) na stosie kart odrzuconych. Wraz z kartą odrzuć znajdujące się na niej żetony.

Mitologia egipska



Anubis

Odrzuć kartę użytą wcześniej do budowy Cudu (własną albo przeciwnika). Gracz, który stał się celem tej akcji, nie traci **natychmiastowego** efektu zapewnionego wcześniej przez dany Cud (Tarcz, monet, żetonów postępu, zbudowanych lub odrzuconych kart ani powtórnego efektu). „Uszkodzony” Cud można odbudować, raz jeszcze uzyskując jego efekt. „Uszkodzony” Cud nie zapewnia punktów na koniec gry, nie produkuje też surowców itd.



Izyda

Wybierz kartę ze stosu kart odrzuconych i przy jej pomocy zbuduj jeden ze swoich Cudów za darmo.



Ra

Ukradnij Cud **przeciwnika**, który nie został jeszcze zbudowany. Ten Cud staje się Twoim Cudem.

Mitologia rzymska



Mars

To Bóstwo zapewnia 2 Tarcze.



Minerwa

Umieść pion Minierwy na dowolnym polu toru rywalizacji militarnej. Jeśli pion Konfliktu miałby znaleźć się na polu piona Minierwy, zamiast tego należy go zatrzymać, jego ruch dobiega końca. Następnie należy odrzucić pion Minierwy.

Pamiętaj! Pion konfliktu nie może „przeskakiwać” piona Minierwy!

Przykład. Ela zbudowała „Siedzibę Trybuna”. Przesuwa pion Konfliktu o dwa pola, zatrzymuje go i odrzuca pion Minierwy.

Ostatnia Tarcza zapewniana przez „Siedzibę Trybuna” przepada.



Neptun

Wybierz i odrzuć znacznik militarny, nie stosując jego efektu. Następnie wybierz i zastosuj efekt innego znacznika militarnego (który także należy odrzucić).

Przykład. Ela aktywuje moc „Neptuna” i odrzuca znacznik militarny, który spowodowałby utratę przez nią 5 monet.

Następnie stosuje efekt znacznika, który zmusza Jacka do utraty 5 monet, i odrzuca ten znacznik.

OPIŚ BRAMY

Uwaga! Koszt aktywacji Bramy wynosi dwukrotność normalnego kosztu aktywacji danego pola.



Odkryj po wierzchniej karcie Bóstwa z każdej talii Mitologii, po czym wybierz jedno z odkrytych Bóstw i aktywuj je **za darmo**. Następnie zakryj pozostałe Bóstwa i odłóż je na wierzchy odpowiadających im talii. Karta bramy trafia do gracza, który ją aktywował.

OPIŚ CUDÓW



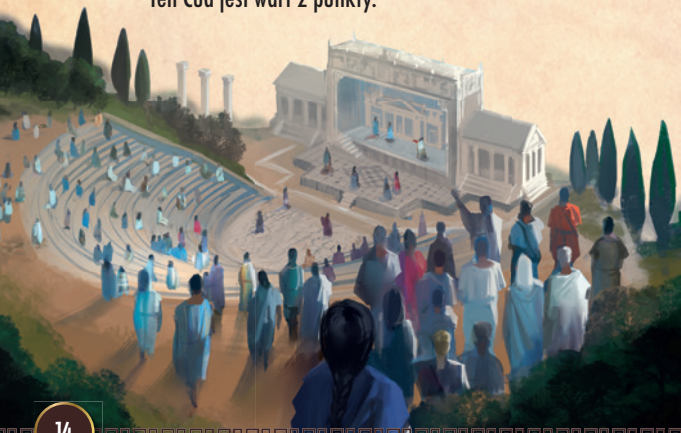
Sanktuarium

Aktywacja Panteonu kosztuje Cię o 2 monety mniej. Natychmiast rozegraj jeszcze jedną turę.



Boski Teatr

Odkryj wszystkie karty z wybranej talii Mitologii. Wybierz jedno z odkrytych w ten sposób Bóstw i aktywuj je za darmo. Niewykorzystane karty odłóż z powrotem na stół w wybranej przez siebie kolejności. Ten Cud jest wart 2 punkty.



OPIS ŻETONÓW POSTĘPU



Mistycyzm

Pod koniec gry otrzymasz po 2 punkty za każdy posiadany żeton mitologii i żeton ofiary.

Przykład. Pod koniec gry Ela posiada 2 żetony mitologii i 1 żeton ofiary. Otrzyma za nie 6 punktów zwycięstwa.



Techniki oblężnicze

Za każdym razem, gdy przesuniesz do przodu pion Konflikту, przeciwnik straci po 1 monecie za każde pokonane pole. Jeżeli przeciwnik nie posiada już pieniędzy, nie ponosi dalszych konsekwencji.

Przykład. Ela posiada żeton „Techniki oblężniczych” i wznosi Budynek zapewniający 3 Tarcze. Przesuwa pion Konflikту o 3 pola w kierunku stolicy przeciwnika, a przeciwnik traci 3 monety.



Inżynieria

Każdą kartę, pod kosztem której widnieje biały symbol, możesz zbudować za 1 monetę. Możesz to zrobić nawet wtedy, gdy w Twoim mieście nie ma Budowli ani żetonu o takim symbolu.

Przykład. Ela posiada żeton inżynierii. Chce zbudować „Fortyfikację”, mimo że nie posiada „Palisady”. Ela wpłaca 1 monetę do banku i buduje „Fortyfikację”.

FAQ

P: Czy gracz może aktywować Bóstwo, jeśli wykorzystanie jego mocy jest niemożliwe?

O: Tak.

P: Czy wykorzystując żeton ofiary, gracze otrzymują monety?

O: Nie. Żeton ofiary zapewnia jedynie obniżenie kosztu pozyskania bóstw.

P: Dzięki mocy *Ra* gracz ukradł przeciwnikowi Cud. Czy to oznacza, że może zbudować 5 Cudów, a jego przeciwnik tylko 2?

O: Tak. Gracz nie jest ograniczony do 4 Cudów. Należy jednak pamiętać, że w grze w sumie może się znajdować tylko 7 Cudów.

P: Zbudowano 7. Cud, a następnie aktywowano *Anubisa*. Co dzieje się z 8. Cudem, który wcześniej trafił do pudełka?

O: 8. Cud pozostaje w pudełku.

P: Czy symbole zapewniane *Nisabę* i *Isztar* pozwalają graczowi zdobyć żetony postępu?

O: Tak, te symbole naukowe należy traktować w taki sam sposób jak inne.

P: Czy gracz może umieścić pion *Minerwy* na polu swojej stolicy?

O: Tak, to w końcu pole toru rywalizacji militarnej.

P: Co się stanie, jeśli po aktywacji *Bramy* lub *Boskiego Teatru* gracz nie wybierze *Enkiego*?

O: Odkryte żetony postępu należy odłożyć do pudełka wraz z tymi, które do tej pory odrzucono.

P: Co dzieje się z żetonami postępu odłożonymi do pudełka?

O: Miesza się je z żetonami postępu, które już się tam znajdowały.

P: Co się stanie, jeśli gracz zbiera parę symboli naukowych, ale na planszy nie będzie już dostępnych żetonów postępu?

O: Gracz niczego nie otrzyma.

P: Gracz posiada *Inżynierię* i *Urbanistykę*. Czy w związku z tym otrzyma 4 monety, kiedy zbuduje coś przy użyciu *Inżynierii*?

O: Nie, bowiem tej budowy nie uznaje się za użycie białego symbolu.

P: Czy, używając *Neptuna*, gracz może wybrać znacznik militarny ze swojej strony planszy, tak aby przeciwnik musiał stracić monety?

O: Tak, *Neptun* pozwala graczowi odrzucić dwa dowolne znaczniki militarne.