

7 ЧУДЕС™

ДУЭЛЬ

ПАНТЕОН

ПРАВИЛА ИГРЫ



Антуан Боза и Бруно Катала

A stylized signature in the bottom right corner.

«Не пытайся постичь тайны богов.»

Эсхил

КОМПОНЕНТЫ

- 1 поле Пантеона
- 15 карт богов
- 1 карта Врат
- 5 карт Великих Храмов
- 2 карты Чудес света
- 10 жетонов Мифологии
- 3 жетона Жертвоприношения
- 1 жетон Змеи
- 3 жетона Развития
- 1 фишка Минервы
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 1 правила игры
- 1 памятка

ОБЗОР

Это дополнение к игре «7 Чудес: Дуэль» предоставляет игрокам возможность призывать на помощь могущественных богов и пользоваться их способностями. В Эпоху I игроки выбирают карты богов, которые они смогут активировать во время Эпох II и III. Также в игре появляются карты Великих Храмов, заменяющие карты Гильдий из базовой игры.



ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

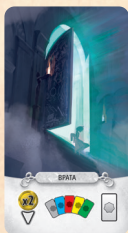
Карты богов

На этих картах изображены различные боги. Каждый бог относится к одной из 5 Мифологий (каждая из этих Мифологий, в свою очередь, обладает своей специализацией): **Греческая (гражданская)**, **Финикийская (торговля)**, **Месопотамская (научная)**, Египетская (Чудеса света) и **Римская (военная)**.



Карта Врат

Карта Врат — последняя выкладываемая в Пантеон карта. Она предоставляет возможность активировать карту бога на особых условиях.



Карты Великих Храмов

Великие Храмы — это Здания, которые приносят победные очки. Карты Великих Храмов используются вместо карт Гильдий в Эпохе III.



Поле Пантеона

В пустых слотах поля Пантеона располагаются карты богов. Под каждым слотом указаны 2 стоимости активации карты: для вас и вашего соперника.



Жетоны Мифологии

Жетоны Мифологии символизируют земную связь с богами. Они размещаются на некоторых картах Эпохи I, лежащих лицом вниз, и используются для определения богов, которые будут представлены в Пантеоне. Каждый жетон соответствует определённой Мифологии.



Жетоны Жертвоприношения

Эти жетоны используются для уменьшения стоимости активации карты из Пантеона. Они размещаются на некоторых картах Эпохи II, лежащих рубашкой вверх.



Жетон Змеи

Этот жетон обозначает способность богини Нисабы.




Фишка Минервы

Эта фишка обозначает способность богини Минервы.



Карты Чудес света и жетоны Развития

Добавьте 2 новые карты Чудес света и 3 новых жетона Развития к картам Чудес света и жетонам Развития из базовой игры соответственно.

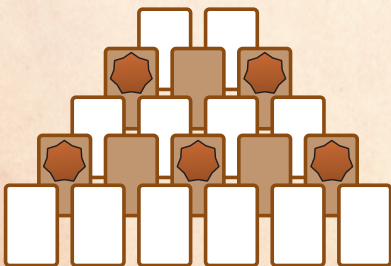
Рядом с названием новых карт Чудес света и жетонов Развития изображён символ звезды, чтобы после партии можно было легко отсортировать компоненты. 



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

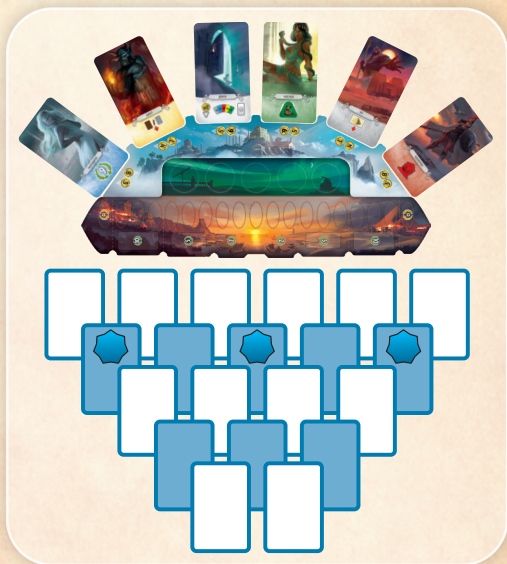
Подготовка к Эпохе I

- Выполните подготовку к игре по базовым правилам и выложите карты колоды Эпохи I в соответствии со схемой раскладки для Эпохи I.
- Случайным образом выберите 5 жетонов Мифологии и положите их лицом вниз на указанные карты из раскладки, а затем переверните эти жетоны. Оставшиеся жетоны уберите обратно в коробку.
- **Разыграйте фазу выбора Чудес света.**
- Поместите поле Пантеона над основным игровым полем.
- Отдельно перемешайте карты богов каждой Мифологии и положите получившиеся 5 стопок рядом с полем Пантеона.
- Положите жетоны Жертвоприношения, карту Врат, жетон Змеи и фишку Минервы рядом с полем Пантеона.



Подготовка к Эпохе II

- Положите карту Врат лицом вверх в пустой слот поля Пантеона.
- **Откройте** карты богов, находящиеся в слотах поля Пантеона.
- Выложите карты из колоды Эпохи II в соответствии со схемой раскладки для Эпохи II. Случайным образом выберите 3 жетона Жертвоприношения и положите их лицом вниз на указанные карты из раскладки, а затем переверните эти жетоны.



Подготовка к Эпохе III

Уберите карты Гильдий, а также 3 выбранные случайным образом карты Эпохи III обратно в коробку. Случайным образом вытяните 3 карты Великих Храмов и, не глядя на них, замешайте в колоду карт Эпохи III. Оставшиеся карты Великих Храмов также уберите обратно в коробку, не глядя на них.



ХОД ИГРЫ

Игра проходит по базовым правилам. Следующие правила описывают только игровые механизмы, используемые в данном дополнении.

Перевоорачивание карт

Если в конце своего хода вы должны перевернуть одну или несколько лежащих лицом вниз карт из раскладки, на которых есть жетон Мифологии или Жертвоприношения, то сначала вы должны взять этот жетон и положить его перед собой:



Эффект жетонов Мифологии

Когда вы кладёте жетон Мифологии перед собой:

- Возьмите две верхние карты богов из стопки Мифологии, соответствующей этому жетону.
- Выберите одну из этих двух карт богов и положите её **лицом вниз** в любой пустой слот поля Пантеона на свой выбор.
- Наконец, положите вторую карту бога лицом вниз на стопку соответствующей Мифологии.



Эффект жетонов Жертвоприношения

Жетон Жертвоприношения предоставляет **одноразовую** скидку при активации карты из Пантеона. Её размер соответствует указанному на жетоне числу. Сбросьте жетон Жертвоприношения после использования.

Великий Храм

Если перед вами лежит жетон Мифологии с таким же символом, как и на карте Великого Храма, вы можете построить этот Великий Храм бесплатно. При этом сам жетон вы не сбрасываете. Вы также можете построить Великий Храм, просто заплатив необходимое количество ресурсов/монет. В конце игры вы получаете 5, 12 или 21 победное очко, если построите 1, 2 или 3 Великих Храма соответственно.

Пример: в конце игры у Маши построено 2 Великих Храма, а у Антона — 1. Маша получает 12 победных очков, а Антон — 5.

Активация карты из Пантеона

Начиная с Эпохи II, вам становится доступно новое действие.

Вы можете:

- Построить Здание.
- Сбросить карту и получить монеты.
- Построить Чудо света.
- **Активировать карту из Пантеона.**

Это новое действие не требует использования карты из раскладки

Чтобы активировать карту из Пантеона:

- Заплатите количество монет, указанное под слотом, в котором находится карта бога или карта Врат (вы также можете использовать свои жетоны Жертвоприношения). **Под каждым слотом указаны две стоимости активации карты из Пантеона: одна — для вас, другая — для вашего соперника. Вы всегда должны платить количество монет, указанное для вас. Чем дальше от вас находится слот, тем дороже вам обойдётся активация карты из Пантеона. Обратите внимание на то, что стоимость активации карты Врат равна удвоенной стоимости, указанной под её слотом.**
- Возьмите карту бога или карту Врат, положите её перед собой и **немедленно** примените её эффект.

Пример: Маша активирует карту Марса и должна заплатить 5 монет. Она сбрасывает жетон Жертвоприношения, дающий скидку в размере 3 монет, и отдаёт в банк 2 монеты из казны своего Города. Она кладёт карту Марса перед собой и передвигает маркер Конфликта на 2 деления в сторону Города соперника.



КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры и определение победителя проходят по правилам базовой игры. Не забудьте учесть победные очки, которые приносят карты богов (для этого в блокноте для подсчёта очков предусмотрена специальная графа).

О СОЗДАТЕЛЯХ

Авторы игры: **Антуан Боза и Бруно Катала**

Иллюстратор: **Мигель Коимбра**

Разработка: **Седрик Комон и Томас Провост**
ака « Les Belges à Sombreros »

Автор правил: **Тео Ривьер**

Руководитель производства: **Гийом Пилон**

Художественный руководитель: **Алексис Ванмеербек**

Вёрстка: **Седрик Шевалье, Эрик Азагюри**

© REPOS PRODUCTION 2016. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Gamegenic and the Gamegenic logo are ®

and © Gamegenic GmbH, Germany.

Содержимое коробки предназначено исключительно для личного пользования.



Благодарности:

Антуан благодарит завсегдаев La Safetière, особенно Бруно Губа за его вклад в разработку этого дополнения, а также подробную обратную связь.

Бруно благодарит Маэля Катала, Франсуа Блана, Кристофа Мерсье, Жюльена Жилия и игроков из Jeux au Boute.

Издательство Repos Production глубоко благодарит Дима и Анн-Кат за ценную обратную связь, Ben and the Snakes за помощь с тестированием, а также всех тестировщиков, которые приложили руку к созданию игры, особенно Алена, Флориану, Ориана, Жюстин, Нельсона и Ива.

ОПИСАНИЕ КАРТ БОГОВ

Месопотамская мифология



Энки

Когда открывается карта Энки, выберите случайным образом 2 жетона Развития среди тех, что были отложены в коробку при подготовке к игре. Положите эти жетоны Развития лицом вверх на карту Энки. Когда вы активируете карту Энки, выберите один из этих двух жетонов Развития и возьмите его себе. Второй жетон уберите обратно в коробку.



Иштар

Эта богиня предоставляет вам указанный на карте научный символ (символ, аналогичный предоставляемому жетоном Развития «Закон»).



Нисаба

Положите жетон Змеи на **зелёную** карту вашего **соперника**. Нисаба предоставляет вам указанный на этой карте научный символ.

Финикийская мифология



Астарта

Положите 7 монет из банка на карту Астарты. Эти монеты не относятся к казне вашего Города и поэтому защищены от различных эффектов, из-за которых вы можете терять монеты. Тем не менее, их можно тратить по обычным правилам. В конце игры каждая монета, оставшаяся на карте Астарты, приносит вам 1 победное очко.



Баал

Заберите у соперника одну из построенных им **коричневых** или **серых** карт и добавьте её к картам вашего Города.



Танит

Возьмите 12 монет из банка.

Греческая мифология



Афродита

Эта богиня приносит вам 9 победных очков.



Аид

Возьмите все карты из сброса, выберите одну из них и бесплатно постройте её.



Зевс

Сбросьте одну карту **из раскладки** на свой выбор (какой бы стороной вверх она ни лежала) и заберите себе все жетоны с этой карты.

Египетская мифология



Анубис

Сбросьте карту, использованную для постройки Чуда света в вашем Городе или Городе вашего соперника. Владелец разрушенного Чуда света не теряет **мгновенные** эффекты (монеты, жетоны Развития, построенные или сброшенные карты, право дополнительного хода), полученные им в результате постройки этого Чуда света. Разрушенное Чудо света можно построить заново и вновь применить указанные на нём эффекты.



Исида

Выберите одну карту из стопки сброса и используйте её, чтобы бесплатно построить одно из своих Чудес света.



Ра

Заберите у **соперника** карту ещё не построенного им Чуда света и добавьте её к своим Чудесам света.

Римская мифология



Марс

Этот бог приносит вам 2 Щита.

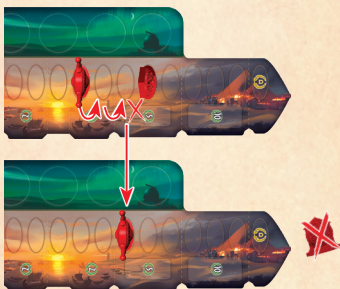


Минерва

Поместите фишку Минервы на любое деление игрового поля. Если маркер Конфликта должен переместиться на деление, на котором уже находится фишка Минервы, то вместо этого он останавливается перед ней и завершает своё перемещение. Затем уберите фишку Минервы с игрового поля.

Напоминание: при перемещении маркер Конфликта последовательно проходит через каждое деление.

Пример: Маша строит Штаб. Она перемещает маркер Конфликта на 2 деления в сторону Города соперника и убирает фишку Минервы с игрового поля (эффект третьего Щита, предоставленного ей картой Штаба, не срабатывает).



Нептун

Выберите один Военный жетон и сбросьте его, не применяя его эффект. Затем выберите ещё один Военный жетон и примените его эффект (и также сбросьте его).

Пример: Маша активирует карту Нептуна. Она сбрасывает Военный жетон, из-за которого она могла бы потерять 5 монет. Затем Маша применяет эффект другого Военного жетона, в результате чего Антон должен сбросить 5 монет. Она также сбрасывает этот Военный жетон.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ ВРАТ

Обратите внимание: стоимость активации карты Врат равна удвоенной стоимости, указанной под её слотом.



Откройте верхнюю карту бога каждой из 5 стопок Мифологий. Выберите одну из этих 5 карт и **бесплатно** активируйте её. Остальные карты богов переверните лицом вниз и положите каждую из них сверху соответствующей стопки.

ОПИСАНИЕ ЧУДЕС СВЕТА



Святылище

Вы платите на 2 монеты меньше, когда активируете карту Пантеона.

Немедленно сыграйте ещё один ход.



Божественный театр

Откройте все карты богов одной из стопок Мифологий на свой выбор. Затем выберите одну из этих карт и бесплатно активируйте её. Остальные карты сложите в стопку в любом порядке на своё усмотрение и верните стопку на место.

Это Чудо света приносит 2 победных очка.



ОПИСАНИЕ ЖЕТОНОВ РАЗВИТИЯ



Мистицизм

В конце игры вы получаете 2 победных очка за каждый оставшийся у вас жетон Мифологии и жетон Жертвоприношения.

Пример: в конце игры у Маши осталось 2 жетона Мифологии и 1 жетон Жертвоприношения. Она получает 6 победных очков.



Осадная техника

Каждый раз, когда вы перемещаете маркер Конфликта в сторону Города соперника, ваш соперник теряет по 1 монете за каждое пройденное маркером деление.

Пример: у Маши есть жетон Развития «Осадная техника». Она строит Штаб, который предоставляет ей 3 Щита. Маша перемещает маркер Конфликта на 3 деления в сторону Города соперника, а её соперник теряет 3 монеты.



Инженерное дело

За 1 монету вы можете построить любую карту, под стоимостью которой указан символ строительства по цепочке (белый символ), даже если в вашем Городе нет ни Здания, ни жетона с таким символом.

Пример: у Маши есть жетон Развития «Инженерное дело». Она хочет построить Укрепления, но у неё нет Частокола, поэтому она строит Укрепления, заплатив 1 монету в банк.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В: Может ли игрок активировать карту бога, эффект которой нельзя применить?

О: Да, игрок может активировать карту бога, даже если её эффект применить невозможно.

В: Возвращает ли игрок себе монеты, разыграв жетон Жертвоприношения?

О: Нет, жетон Жертвоприношения используется только в качестве скидки.

В: Если игрок забирает у своего соперника Чудо света, используя способность бога Ра, то значит ли это, что он может построить 5 Чудес света, а его соперник — только 2?

О: Да. Количество Чудес света, построенных одним игроком, не ограничивается четырьмя, однако за всю игру в сумме может быть построено не более 7 Чудес света.

В: Игрок активировал карту Анубиса после того, как уже было построено 7 Чудес света. Что происходит с восьмым Чудом света, которое было убрано в коробку с игрой?

О: Восьмое Чудо света остаётся в коробке.

В: Позволяет ли научный символ, предоставляемый богиней Нисабой, и научный символ, предоставляемый богиней Иштар, получить жетон Развития?

О: Да, эти научные символы действуют так же, как и все остальные.

В: Может ли игрок поставить фишку Минервы в свой Город?

О: Да, Город — это тоже одно из делений игрового поля.

В: Что происходит, когда игрок не выбирает карту Энки, разыгрывая эффект карты Врат или карты Чуда света «Божественный театр»?

О: Выложенные на карту Энки жетоны Развития возвращаются в коробку с игрой к остальным жетонам Развития, которые были убраны в начале партии.

В: Что происходит с жетонами Развития, которые убираются в коробку?

О: Они перемешиваются с остальными жетонами Развития, находящимися в коробке.

В: Что происходит, когда игрок собирает пару научных символов, а на поле не осталось жетонов Развития?

О: Игрок ничего не получает.

В: Если у игрока есть жетоны Развития «Инженерное дело» и «Урбанизм», берёт ли он 4 монеты, когда строит Здание при помощи эффекта жетона Развития «Инженерное дело»?

О: Нет, такое Здание не считается построенным по цепочке.

В: Может ли игрок, используя способность бога Нептуна, выбрать Военный жетон со своей стороны игрового поля, чтобы его соперник потерял монеты?

О: Да, способность Нептуна позволяет брать любые Военные жетоны.