Правила настольной игры

«7 Чудес Дуэль: Пантеон»

(7 Wonders Duel: Pantheon)

Авторы игры: Антуан Боза (Antoine Bauza) и Бруно Катала (Bruno Cathala)

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

Дополнение к базовой игре «7 Чудес: Дуэль» (7 Wonders Duel)

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

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

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 из которых относится к одной из 5 Мифологий (а каждая из этих Мифологий обладает своей специализацией): Греческая

(гражданская), Финикийская (торговая), Месопотамская (научная), Египетская (Чудеса света) и Римская (военная).

Карта Врат

Врата – это 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 рубашкой вверх, 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

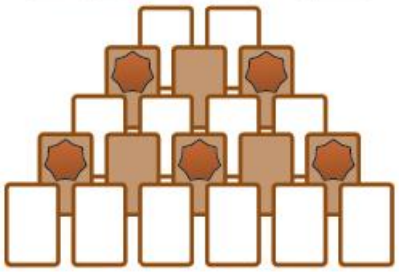
Добавьте 2 новые карты Чудес света и 3 новых жетона Развития к картам Чудес света и жетонам Развития из базовой игры «7 Чудес: Дуэль» соответственно.

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

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к Эпохе I

- Выполните подготовку к игре, как указано в правилах базовой игры. Выложите карты из колоды Эпохи I в соответствии со схемой раскладки для Эпохи I.
- Случайным образом выберите 5 жетонов Мифологии и положите их лицевой стороной вниз на указанные карты из раскладки (см. рис.), а затем переверните эти жетоны. Оставшиеся жетоны уберите в коробку с игрой.
- **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 лицевой стороной 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 лицевой стороной вниз на указанные карты из раскладки (см. рис.), а затем переверните эти жетоны.

Подготовка к Эпохе III

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

ПРОЦЕСС ИГРЫ

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

Переворачивание карт

Если в конце своего хода вы должны перевернуть одну или несколько лежащих рубашкой вверх карт из раскладки, на которых лежит 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 **рубашкой вверх** в любой пустой слот поля Пантеона на свой выбор.
- Положите вторую карту бога рубашкой вверх 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 того, как он был использован.

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 (вы также можете использовать свои жетоны Жертвоприношения), указанное под слотом, в котором находится карта бога или карта Врат.

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. При этом, 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 бога «Марс» и должна заплатить 5 монет. Она сбрасывает жетон Жертвоприношения, дающий ей скидку в 3 монеты, и отдаёт в банк 2 монеты из казны своего Города. Она кладёт карту бога «Марс» перед собой и передвигает маркер Конфликта на 2 деления вперёд (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).

ОПИСАНИЕ КАРТ БОГОВ

Месопотамская Мифология

Энки (Enki)

Когда открывается карта бога «Энки», возьмите случайным образом 2 жетона Развития из тех, что были отложены в коробку при подготовке к игре. Положите эти жетоны Развития лицевой

стороной вверх на карту бога «Энки». Когда вы активируете карту бога «Энки», выберите один из этих двух жетонов Развития и возьмите его себе. Второй жетон уберите обратно в коробку.

Иштар (Ishtar)

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

Нисаба (Nisaba)

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

Финикийская Мифология

Астарта (Astarte)

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 (Baal)

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

Танит (Tanit)

Возьмите 12 монет из банка.

Греческая Мифология

Афродита (Aphrodite)

Эта богиня приносит вам 9 победных очков.

Аид (Hades)

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

Зевс (Zeus)

Сбросьте одну карту из раскладки на свой выбор (не имеет значения, какой стороной вверх она лежит), а также все жетоны на ней.

Египетская Мифология

Анубис (Anubis)

Сбросьте карту, использованную для постройки Чуда света в вашем Городе или в Городе вашего соперника. Владелец разрушенного Чуда света не теряет **мгновенные** эффекты (Щиты, 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 (Isis)

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

Ра (Ra)

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

Римская Мифология

Марс (Mars)

Этот бог приносит вам 2 Щита.

Минерва (Minerva)

Поставьте фишку Минервы на любое деление на игровом поле. Если маркер Конфликта должен будет переместиться на деление, на котором находится фишка Минервы, то вместо этого он останавливается перед ней и заканчивает своё перемещение. Затем уберите фишку Минервы с игрового поля.

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

Пример: Маша строит Штаб (Courthouse). Она перемещает маркер Конфликта на 2 деления вперёд (в сторону Города соперника) и ставит его на деление перед фишкой Минервы, которую она затем убирает с игрового поля. Эффект третьего Щита, предоставленного ей картой Штаба, не срабатывает.

Нептун (Neptune)

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 бога «Нептун». Она сбрасывает Военный жетон, из-за которого она могла бы потерять 5 монет. Затем она применяет эффект другого Военного жетона, в результате чего Антон должен сбросить 5 монет. Она также сбрасывает этот Военный жетон.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ ВРАТ

Обратите внимание на то, что 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 рубашкой вверх и положите каждую из них сверху соответствующей стопки.

ОПИСАНИЕ ЧУДЕС СВЕТА

Святилище (The Sanctuary)
Вы платите на 2 монеты меньше, когда активируете карту из Пантеона.
Немедленно сыграйте ещё один ход.

Божественный театр (The Divine Theater)
Откройте все карты богов из стопки одной из Мифологий на ваш выбор. Выберите одну из этих карт и активируйте её бесплатно. Остальные карты сложите в стопку в любом порядке на ваше усмотрение и верните стопку на место.
Это Чудо света приносит 2 победных очка.

ОПИСАНИЕ ЖЕТОНОВ РАЗВИТИЯ

Мистицизм (Mysticism)
В конце игры вы получаете 2 победных очка за каждый жетон Мифологии и каждый жетон Жертвоприношения, оставшиеся у вас.
Пример: В конце игры у Маши осталось 2 жетона Мифологии и 1 жетон Жертвоприношения. Она получает 6 победных очков.

Осадная техника (Poliorcetics)
Каждый раз, когда вы перемещаете маркер Конфликта вперёд (в сторону Города соперника), ваш соперник теряет по одной монете за каждое пройденное маркером деление.
Пример: У Маши есть жетон Развития «Осадная техника». Она строит Штаб (Courthouse), который предоставляет ей 3 Щита. Маша перемещает маркер Конфликта на 3 деления вперёд (в сторону Города соперника), а её соперник теряет из-за этого 3 монеты.

Инженерное дело (Engineering)
За 1 монету вы можете построить любую карту, под стоимостью которой указан символ строительства по цепочке (белый символ в цветной рамке), 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 (Fortifications), но у неё нет Частокола (Palisade). 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 «Жертвоприношение»?
О: Нет, жетон «Жертвоприношение» 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 – 2?
О: Да. Количество Чудес света, построенных одним игроком, не ограничивается четырьмя, однако за всю игру может быть построено не более 7 Чудес света.

В: Игрок активировал карту бога «Анубис» после того, как уже было построено 7 Чудес света. Что происходит с 8-м Чудом света, которое было убрано в коробку с игрой?
О: 8-е 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 бога «Энки», разыгрывая эффект карты Врат или карты Чуда света «Божественный театр»?
О: Выложенные на карту бога «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 «Инженерного дела»?
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 взять два любых Военных жетона.

В: Позволяет ли эффект жетона Развития «Инженерное дело» строить Великие Храмы за 1 монету?
О: Да, позволяет.