

7 WONDERS™ DUEL PANTHEON

PRAVILA



Antoine Bauza i Bruno Cathala

A stylized signature or logo, possibly representing the artist or publisher.

“Ne zavirujte previše u tajne bogova.”

Eshil

SADRŽAJ IGRE

- 1 tabla Panteona
- 15 karata Božanstava
- 1 karta Kapije
- 5 karata Velikih hramova
- 2 karte Čuda
- 10 žetona Mitologije
- 3 žetona Podnošenja žrtve
- 1 žeton Zmije
- 3 žetona Napretka
- 1 pion Minerve
- 1 blokče za bodovanje
- 1 pravila igre
- 1 karta Pomoći za igranje

SAŽETAK

Ova ekspanzija za igru 7 Wonders Duel nudi igračima mogućnost da prizovu moćna Božanstva kako bi imali koristi od njihovih moći.

Tokom I Razdoblja igrači biraju

Božanstva koja će moći da prizovu tokom II i III Razdoblja.

Pojavljuju se Veliki hramovi i oni predstavljaju zamenu za esnafe (gilde).



ELEMENTI IGRE

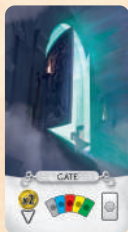
Karte Božanstava

Svaka karta Božanstva predstavlja jedno božanstvo. Božanstva su podeljena na 5 različitih mitologija od kojih svaka ima jedinstveni fokus: **grčka (građanski)**, **feničanska (trgovački)**, **mesopotamska (naučni)**, **egipatska (čudo)** i **rimski (vojni)**.



Karta Kapije

Kao poslednja karta koja treba da se postavi u Panteon, Kapija omogućava poseban pristup raznim Božanstvima.



Karte Velikih hramova

Veliki hramovi su građevine vredne pobedničkih poena. Tokom III Razdoblja, oni zamenjuju esnaf (gilde).



Tabla Panteona

Tabla predstavlja Panteon, sedište mnogih Božanstava. Kod svakog proreza stoje po 2 cene za aktivaciju, po jedna za svakog od igrača.



Žetoni Mitologije

Oni predstavljaju zemaljsku vezu sa Božanstvima. Postavljaju se na karte I Razdoblja koje stoje licem nadole i koriste se za utvrđivanje prisustva Božanstva u Panteonu. Svaki žeton je povezan sa određenom mitologijom.



Žetoni Podnošenja žrtve

Oni služe za smanjenje cene aktivacije u Panteonu. Postavljaju se na neke od karata II Razdoblja koje stoje licem nadole.



Žeton Zmije

Ovaj žeton predstavlja moć Božanstva Nisabe.



Pion Minerve

Ova figura predstavlja moć Božanstva Minerve.



Karte Čuda i žetoni Napretka

Dve nove karte Čuda i 3 žetona Napretka treba pridodati već postojećim

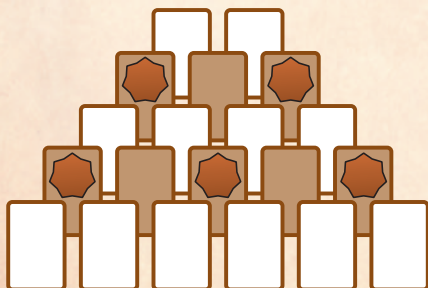
Karte Čuda i žetoni Napretka sadrže zvezdastu oznaku vidljivu pored njihovih naziva, koja služi da bi se brže razvrstale nakon igre. 



POSTAVKA IGRE

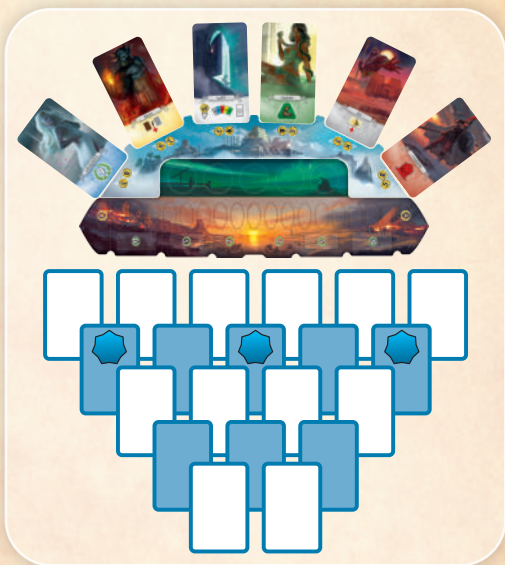
Postavka za I Razdoblje

- Pripremite osnovnu igru i strukturu za I Razdoblje.
- Postavite 5 nasumično odabranih žetona Mitologije licem nadole na predviđenim mestima strukture, a onda ih i okrenite na lice. Vratite preostale žetone u kutiju.
- **Izvedite proceduru odabira Čuda.**
- Postavite tablu Panteona iznad osnovne table.
- Promešajte posebno svaki špil sa kartama Mitologija i postavite 5 špilova za povlačenje pored table Panteona.
- Žetone Podnošenja žrtve, kartu Kapije, žeton Zmije i figure Minerve postavite pored table Panteona.



Postavka za II Razdoblje

- Postavite kartu Kapije licem nagore na u prazni prorez na Panteonu.
- **Otkrijte** karte Božanstava prisutnih u Panteonu.
- Pripremite strukturu za Razdoblje II i nasumično, licem nadole, postavite 3 žetona Podnošenja žrtve na predviđena mesta na strukturi, a onda ih i okrenite na lice.



Postavka za III Razdoblje

Vratite u kutiju Esnafe i 3 druge nasumično odabrane karte za III Razdoblje. Nasumično odaberite 3 karte Velikih hramova i bez gledanja ih dodajte u špil za III Razdoblje. Preostale Velike hramove vratite u kutiju, takođe bez gledanja u njih.



TOK IGRE

Igra se odigrava na isti način kao i osnovna igra. Ova pravila opisuju samo elemente specifične za ekspanziju.

Okretanje karata koje su licem nadole

Ukoliko moraš da na kraju svog poteza okreneš jednu ili više karata koje stoje licem nadole u strukturi koja sadrži žetone Mitologije ili Podnošenja žrtve, moraš prvo da postaviš taj žeton ispred sebe:



Efekat žetona Mitologije

Kada postaviš žeton Mitologije ispred sebe:

- Odmah povlačiš dve karte Božanstava iz odgovarajućeg špila Mitologije.
- Tada odabereš jednu od te dve karte Božanstava i postavljaš po svom izboru, **licem nadole**, u prazni prorez na Panteonu.
- Zatim, preostalu kartu Božanstva postavljaš licem nadole na vrh odgovarajućeg špila Mitologije.



Efekat žetona Podnošenja žrtve

Podnošenje žrtve predstavlja **jednokratni** popust koji se iskoristi kada se aktivira karta iz Panteona. Vrednost popusta je naznačena brojem na žetonu. Nakon upotrebe, žeton se odbacuje.

Veliki hram

Ukoliko imaš žeton Mitologije sa simbolom Velikog hrama, možeš tu kartu da izgradiš besplatno. Žeton se ne odbacuje.

Veliki hram možeš da izgradiš i tako što ćeš platiti njegovu cenu.

Na kraju igre osvajaš 5, 12 ili 21 poena ukoliko si izgradio 1, 2 odnosno 3 Velika hrama.

Primer: Na kraju igre Lav je izgradio 2 Velika hrama, a Tanja 1. Lav osvaja 12 poena, a Tanja 5.

Aktivacija karte u Panteonu

Počev od II Razdoblja, nova akcija postaje dostupna.

Možete da:

- izgradite građevinu;
- odbacite kartu da biste zaradili novčiće;
- izgradite Čudo;
- **aktivirate kartu iz Panteonua.**

Ova nova akcija ne zahteva kartu iz strukture!

Kada poželite da aktivirate kartu iz Panteona:

- Platite cenu naznačenu na prorezu koji sadrži Božanstvo ili Kapiju, u novčićima i/ili žetonima Podnošenja žrtve.

Pažljivo, svaki prorez prikazuje dve cene – jednu za vas, drugu za protivnika. Uvek morate da platite svoju cenu, a prorezi koji su dalji od vas koštaće vas više.

Budite oprezni – cena Kapije je dvostruki iznos na prorezu.

- Uzmite kartu Božanstva ili Kapije, postavite je ispred sebe i **odmah** primenite njen efekat.

Primer: Lav aktivira boga Marsa. On plaća 5 novčića (3 putem žetona Podnošenja žrtve i još 2 iz sopsvenog trezora). Postavlja kartu Marsa ispred sebe i pomera figuru štita za 2 polja napred.



KRAJ IGRE

Kraj igre je sličan kraju osnovne igre. Ne zaboravite da u tabelu za bodovanje, na mesto predviđeno za to, uračunate poene koje su vam omogućila Božanstva.

ZASLUGE

Autori: **Antoine Bauza i Bruno Cathala**

Ilustrator: **Miguel Coimbra**

Razvojni tim: **Cédric Caumont i Thomas Provoost**
aka "Les Belges à Sombremos"

Pravila napisao: **Théo Rivière**

Direktor produkcije: **Guillaume Pilon**

Umetnički direktor: **Alexis Vanmeerbeeck**

Priprema: **Cédric Chevalier, Éric Azagury**

Prevod i adaptacija: **Tanja Zogović Bogićević**

© REPOS PRODUCTION 2016.

ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Distributed in Serbia by CoolPlay d.o.o.,

Dr Nika Miljanića 18, Beograd – Serbia

www.coolplay.rs • office@coolplay.rs

Ova igra je namenjena isključivo za kućnu namenu i privatne zabave.



Zahvalnice:

Antoine zahvaljuje redovnim gostima La Cafetière, posebno Brunu Goubau na njegovoj upletenosti u ovu ekspanziju i njegovim mnogobrojnim povratcima.

Bruno se zahvaljuje Maël Cathala, François Blanc, Christophe Mercier, Julien Gilles i igračima kampa Jeux au Boute.

Repos Production izražava duboku zahvalnost: Dim i Anna Cat za njihov dragoceni povratak, Ben and the Snakes na odličnim prilikama za testiranje, i svim igračima koji su testirali i uložili svoj znoj u naš rad, us poseban osvrt na Alaina, Floriane, Horian, Justine, Nelson i Yves.

OPISI BOŽANSTAVA

Mesopotamska mitologija



Enki

Kada je Enki okrenut, nasumično uzmite 2 žetona Napretka sa gomile onik koji su uklonjeni na početku igre. Ovi žetoni se postavljaju na kartu Enkija licem nagore. Kada prizovete Enkija, odaberite jedan od ova dva žetona Napretka i uzmite ga za sebe. Drugi žeton se vraća u kutiju kod onih uklonjenih na početku igre.



Ishtar (Ištar)

Ovo Božanstvo vam omogućava prikazani naučni simbol (identičan onome koji nosi žeton Napretka zakona).



Nisaba

Postavite žeton Zmije na **protivnikovu zelenu** kartu. Nisaba vam donosi naučni simbol prikazan na toj karti.

Feničanska mitologija



Astarte (Astarta)

Postavite 7 novčića iz banke na kartu Astarte. Ovi novčići nisu iz vaše lične riznice, pa ste time pošteđeni gubitka. Možete ih trošiti uobičajeno. Na kraju igre, svaki preostali novčić na karti Astarte donosi vam po 1 poen.



Baal

Oduzmite **braon** ili **sivu** kartu svom protivniku i dodajte je svom gradu.



Tanit

Uzmite 12 novčića iz banke.

Grčka mitologija



Aphrodite (Afrodita)

Ovo Božanstvo vam donosi 9 poena.



Hades (Had)

Uzmite sve karte odbačene od početka igre, odaberite jednu i postavite je kod sebe besplatno.



Zeus (Zevs)

Uzmite **iz strukture** kartu po svom izboru (licem nagore ili licem nadole) i stavite je među odbačene karte, a zatim za sebe uzmite žeton ukoliko se nalazi na karti.

Egipatska mitologija



Anubis

Odbacite kartu koja je ranije iskorišćena za izgradnju Čuda (vašeg protivnika ili vašeg).

Igrač čija je karta odbačena ne gubi **instant** efekte koje mu je prethodno to Čudo omogućilo (novčiće, žetone Napretka, postavljene ili odbačene karte, efekat igranja zaredom).

Čudo je moguće ponovo izgraditi i povratiti njegove efekte.



Isis (Izida)

Odaberite kartu iz špila odbačenih karata i pomoću nje besplatno izgradite jedno od svojih Čuda.



Ra

Oduzmite **od protivnika** jedno Čudo koje još uvek nije izgrađeno i dodajte ih svojim Čudima.

Rimska mitologija



Mars

Ovo Božanstvo vam donosi 2 Štita.

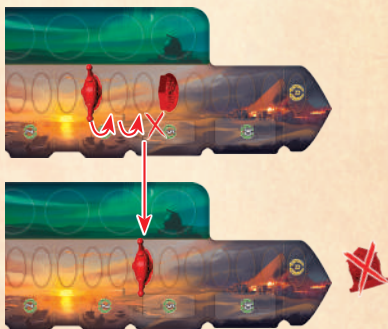


Minerva

Postavite pion Minerve na bilo koje mesto na Vojnoj stazi. Ukoliko figura Štita uđe u prostor u kome se nalazi pion Minerve, momentalno se zaustavlja njegovo kretanje. Tada uklonite pion Minerve.

Podsetnik: Figura štita se kreće polje po polje.

Primer: Lav je izgradio Pretorium kartu. Pomera figuru Štita za dva polja, a onda se pion Minerve uklanja (poslednji štit garantovan kartom je izgubljen i neodigran).



Neptune (Neptun)

Odaberite i odbacite Vojni žeton bez primene njegovog efekta. Onda odaberite i primenite efekat drugog Vojnog žetona (koji se potom odbacuje).

Primer: Lav aktivira Neptunovu moć, odbacuje Vojni žeton zbog kojeg bi mogla da izgubi 5 novčića. Zatim bira Vojni žeton zbog koga će Tanja izgubiti 5 novčića. I taj žeton se odbacuje.

OPIS KAPIJE

Budite pažljivi: aktivacija Kapije košta dvostruku sumu aktivacije prikazanu na prorezu u kome se nalazi.



Otkrijte kartu Božanstva s vrha svakog od špilova Mitologije. Odaberite jedno od otkrivenih Božanstava i aktivirajte ga **besplatno**. Zatim, ostala otkrivena Božanstva vratite nasumično, licem nadole, u pripadajuće špilove.

OPISI ČUDA



The Sanctuary (Svetilište)

Cena za aktivaciju Panteona vam se smanjuje za 2 novčića. Odmah odigrajte još jedan potez.



The Divine Theater (Božansko pozorište)

Otkrijte sve karte iz jednog špila Mitologije po izboru. Odaberite jedno od Božanstava otkriveno na ovaj način i besplatno ga aktivirajte. Zatim složite neupotrebljene karte po nasumičnom redosledu. Ovo čudo je vredno 2 poena.



OPISI ŽETONA NAPRETKA



Mysticism (Misticizam)

Na kraju igre dobijate po 2 poena za svaki žeton Mitologije i Podnošenja žrtve koji su još uvek u vašem posedu.

Primer: Na kraju igre Lavu su ostala 2 žetona Mitologije i 1 žeton Podnošenja žrtve i to mu donosi 6 poena.



Poliorcetics (Poliorketika)

Svaki put kada figuru Štita pomerite napred na Vojnoj stazi, vaš protivnik gubi po novčić za svako pređeno polje.

Primer: Lav ima žeton Poliorcetics i gradi Pretorium (3 štita). On pomera figuru Štita za 3 polja u pravcu protivnikovog Glavnog grada, a protivnik gubi 3 novčića.



Engineering (Inženjering)

Za 1 novčić možete izgraditi bilo koju kartu koja ispod svoje cene ima prikazan beli simbol za izgradnju u nizu, čak i ako vaš grad ne sadrži Građevinu ili žeton koji sadrži ovaj simbol.

Primer: Lav poseduje žeton Engineering i želi da izgradi kartu Fortifications. On nema potrebni Palisade i zato plaća banci 1 novčić kako bi izgradio Fortifications.

ČESTO POSTAVLJANA PITANJA

Q: Može li igrač da aktivira Božanstvo kada primena njegove moći nije moguća?

A: Da, igrač može da aktivira Božanstvo i kada primena njegove moći nije moguća.

Q: Da li igrači dobijaju novčiće kada se upotrebi žeton Podnošenja žrtve?

A: Ne, žetoni Podnošenja žrtve znače samo smanjenje cene.

Q: Ako, koristeći moć Božanstva Ra, igrač protivniku oduzme Čudo, da li može da izgradi 5 Čuda, a protivnik 2?

A: Da. Broj Čuda koja igrač možeda izgradi nije ograničen na 4. Međutim, i dalje važi pravilo da je 7 maksimalni broj izgrađenih Čuda u partiji.

Q: Izgrađeno je 7 Čuda, a Anubis je upravo aktiviran. Šta se dešava sa osmim Čudom koje je ranije vraćeno u kutiju?

A: Osmo Čudo ostaje u kutiji.

Q: Da li simbol koji je Nisaba kopirala i onaj koji daruje Ishtar dozvoljavaju igraču da na kraju igre uračuna to kao žetone Napretka?

A: Da, ovi naučni simboli se tretiraju ka oi svi ostali.

Q: Da li igrač može da postavi pion Minerve na svoj Glavni grad?

A: Da, i to se računa kao polje na Vojnoj stazi.

Q: Šta se dešava ako Enki nije odabran kada su Kapija ili Božansko pozorište aktivirani?

A: Otkriveni žetoni Napretka se vraćaju u kutiju sa žetonima odbačenim na početku igre.

Q: Šta se dešava sa žetonima Napretka koji se vraćaju u kutiju?

A: Pridružuju se drugim žetonima Napretka u kutiji.

Q: Šta se dešava ako igrač ostvari par istih naučnih simbola a na tabli više nema dostupnih žetona Napretka?

A: Tada igrač ne osvaja ništa.

Q: Ako igrač poseduje žetone Napretka Engineering i Urbanism, da li uzima 4 novčića kada izgradi Građevinu pomoću žetona Engineering?

A: Ne, ne uzima 4 novčića, jer se ova gradnja ne smatra gradnjom u nizu.

Q: Sa Neptunom, da li igrač može da odabere Vojne žetone sa svoje strane table kako bi njegov protivnik izgubio novčiće?

A: Da, Neptun vam dozvoljava da uzmete bilo koji Vojni žeton.