

7^{CSODA}TM PÁRBAJ PANTEON

JÁTÉKSZABÁLY



Antoine Bauza & Bruno Cathala

Artistic signature

“Ne akard túl közlelről megismerni az istenek titkait!”

Aiszhülosz

A DOBOZ TARTALMA

- 1 panteontábla
- 15 istenségkártya
- 1 kapukártya
- 5 nagytemplomkártya
- 2 csodakártya
- 10 mitológiajelző
- 3 áldozatjelző
- 1 kígyójelző
- 3 fejlődéskorong
- 1 Minerva-figura
- 1 pontozófűzet
- 1 szabályfűzet
- 1 segédletkártya

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A 7 Csoda: Párbaj e kiegészítőjével segítségül hívhatjátok a nagy hatalmú ókori isteneket.

Az I. korban kiválasztjátok, hogy mely istenekhez akartok majd segítségért folyamodni a II. és a III. korban.

A játékban megjelennek a nagytemplomok, amelyek leváltják a céhkártyákat.



A JÁTÉK ELEMEI

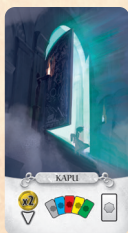
Istenségkártyák

Az istenségkártyák mindegyikén egy-egy isten látható. Az istenek 5 különböző mitológia valamelyikébe tartoznak, amelyek egy-egy létesítménytípusra vannak hatással: **görög (civil)**, **föníciai (kereskedelmi)**, **mezopotámiai (tudományos)**, egyiptomi (csodák) és **római (katonai)**.



Kapukártya

Ez a kártya kerül utoljára a panteonba, és különleges bejárást biztosít az istenségekhez.



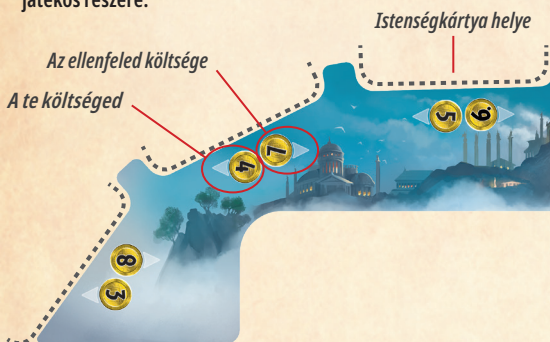
Nagytemplomkártyák

A nagytemplomok győzelmi pontot érő létesítmények. A III. korban használjuk őket a céhkártyák helyett.



A panteontábla

Ez a tábla jelképezi a panteont, az összes istenség otthonát. Minden kártyahely mellett külön költség található az egyik, illetve a másik játékos részére.



Mitológiajelzők

Ezek a jelzők az emberek világot kötik össze az istenségekével. Bizonyos képpel lefordított kártyákra kell tenni őket az I. korban, és ezek fogják meghatározni, hogy mely istenek jelennek meg a panteonban. Minden jelző az egyik mitológiához kapcsolódik.



Áldozatjelzők

Az áldozatjelzők csökkentik a panteon aktiválásának költségét. Egyes képpel lefordított kártyákra kell tenni őket a II. korban.



Kígyójelző

Ez a jelző Níszaba istennő hatalmát jelképezi.



Minerva-figura

Ez a jelző Minerva istennő hatalmát jelképezi.



Csodakártyák és fejlődéskorongok

A két új csodakártyát és a 3 fejlődéskorongot keverjétek az alapjáték hasonló alkatrészei közé.

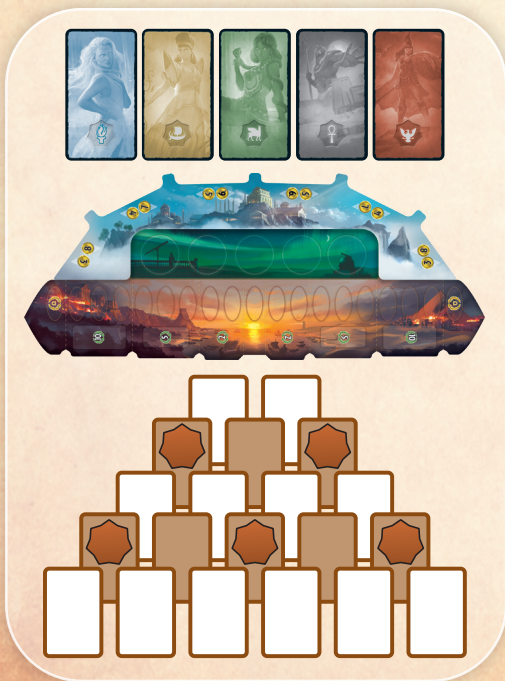
A csodakártyák és a fejlődéskorongok kis csillaggal vannak jelölve, hogy a játék után könnyen ki lehessen válogatni. ☆



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

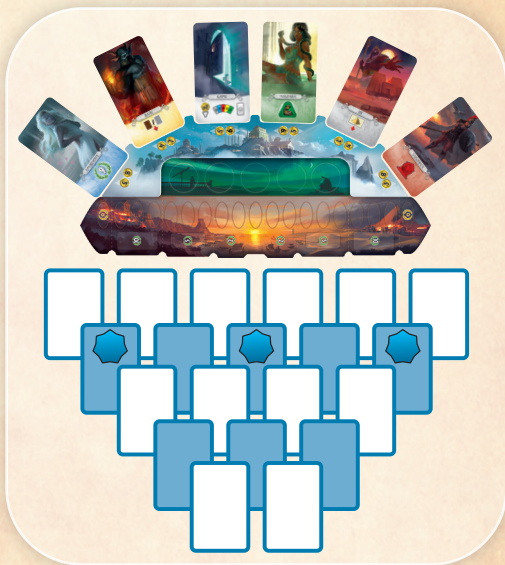
Az I. kor előkészületei

- Hajtsátok végre az alapjáték előkészületeit, és helyezzétek az I. kor kártyaelrendezését az asztalra.
- Tegyetek 5 mitológiajelzőt képpel lefordítva a kártyaelrendezés 5 megjelölt helyén lévő kártyájára, majd fordítsátok a jelzőket képpel felfelé. A többi mitológiajelzőt tegyétek vissza a játék dobozába.
- **Válasszátok ki a csodákat az alapjáték szabályai szerint.**
- Illesszétek a panteontáblát az alapjáték táblája fölé.
- Válogassátok szét az istenségkártyákat típusuk (mitológiájuk) szerint, keverjétek meg külön minden paklit, és tegyétek azokat a panteontábla fölé: ez lesz az 5 mitológiapakli.
- Tegyétek az áldozatjelzőket, a kapukártyát, a kígyójelzőt és a Minerva-figurát a panteontábla mellé.



A II. kor előkészületei

- Tegyétek a kapukártyát a panteontábla üresen maradt kártyahelyére.
- **Fordítsátok képpel felfelé** a panteonban lévő istenségkártyákat.
- Készítsétek el a II. kor kártyaelrendezését, és tegyétek a 3 áldozatjelölőt képpel lefordítva a kártyaelrendezés 3 megjelölt helyén lévő kártyájára, majd fordítsátok meg a jelzőket.



A III. kor előkészületei

Tegyétek a céhkártyákat és 3 darab III. kor kártyát vissza a dobozba. Húzzatok 3 nagytemplomkártyát, és anélkül, hogy megnéznétek, keverjétek bele őket a III. kor paklijába. A többi nagytemplomkártyát szintén megnézés nélkül tegyétek vissza a dobozba.



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék menete megegyezik az alapjáték szabályaiban leírtakkal. A következőkben a kiegészítő használatára vonatkozó szabályok olvashatók.

A képpel lefordított kártyák felfordítása

Ha a körödben az asztalon lévő kártyaelrendezés lapjai közül olyan lapot kell felfordítanod, amelyen mitológia- vagy áldozatjelző található, vedd magadhoz a jelzőt, és hajtsd végre a hatását:



A mitológiajelzők hatása

Amikor egy mitológiajelzőt magad elé veszel:

- Húzd fel a mitológiajelző típusának megfelelő mitológiapakli felső két lapját.
- Válassz egyet a felhúzott két istenségkártya közül, és tedd **képpel lefordítva** a panteontábla bármelyik üres kártyahelyére.
- A nem választott lapot képpel lefordítva tedd vissza a mitológiapakli tetejére.



Az áldozatjelzők hatása

Az áldozatjelzők **egyszer használható** kedvezményt adnak egy panteonbéli kártya aktiválásakor. A kedvezmény mértéke a jelzőn kerül feltüntetésre. Használat után dobd el az elköltött jelzőt.

A nagytemplom

A nagytemplomot ábrázoló mitológiajelzők lehetővé teszik, hogy ingyen építsd meg az adott nagytemplomkártyát. A jelzőt az építéshez nem kell eldobni.

A nagytemplomokat a szokásos módon – a költségek kifizetésével – is fel lehet építeni.

A játék végén 1, 2, illetve 3 felépített nagytemplom 5, 12, illetve 21 győzelmi pontot ér.

Példa: Erika a játék végére 2 nagytemplomot épített fel, Jani 1-et. Erika 12, míg Jani 5 győzelmi pontot kap.

Kártyák aktiválása a panteonban

A II. kortól kezdve egy új, 4. akciólehetőség áll a játékosok rendelkezésére.

- Épület megépítése.
- A kártya eldobása érmékért cserébe.
- Egy csoda megépítése.
- **Egy kártya aktiválása a panteonban.**

Ehhez az új akcióhoz nem veszünk el lapot a kártyaelrendezésből.

Ahhoz, hogy aktiválj egy kártyát a panteonban:

- Fizesd ki az aktiválni kívánt istenségkártya mellett a panteontáblán látható költséget, vagy a kapukártya költségét érmékkel és/vagy áldozatjelzőkkel.

Ne feledd, hogy minden kártyahelyhez két költség tartozik: az egyik a tiéd, a másik az ellenfeledé. Mindig a hozzád tartozó költséget kell megfizetned; a tőled távolabbi helyek egyre drágábbak.

Figyelem! A kapu használata a panteontáblán látható költség kétszerese.

- Vedd el az aktivált istenség- vagy kapukártyát, és **azonnal** hajtsd végre a hatását.

Példa: Erika Marsot aktiválja, és kifizeti az 5 érmét (ebből 3-at egy áldozatjelzővel, a maradék 2-t érmével). Maga elé teszi az istenségkártyát, és a konfliktusjelzőt 2 mezővel ellenfele városa felé tolja.



A JÁTÉK VÉGE

A játék az alapjátékban megismert módon ér véget. Ne felejtsetek el az istenségkártyákkal szerzett győzelmi pontjaitokat is beleszámolni az eredménybe: írjátok azt a pontozótömb megfelelő mezőjébe.

ALKOTÓK

Tervezők: Antoine Bauza és Bruno Cathala

Illusztráció: Miguel Coimbra

Fejlesztés: "A sombrero-t viselő belgák"

vagyis Cédric Caumont és Thomas Provoost

Játékszabály: Théo Rivière

Produkciós vezető: Guillaume Pilon

Művészeti vezető: Alexis Vanmeerbeeck

Tördelés: 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

Importálja: GÉMKER-GÉMKLUB Kft

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu • info@gemker.hu

A játék csak magánjellegű szórakozás céljára használható.



Köszönetnyilvánítás:

Antoine köszönetet mond a La Cafettérie törzsközönségének, különösen Bruno Goube-nak a rengeteg befektetett munkáért. Bruno köszönetet mond Maël Cathalának, François Blanc-nak, Christophe Mercier-nek, Julien Gilles-nek és a Jeux au Boute minden játékosának. A Repos Production köszönetet mond Dim és Anne Catnek értékes segítségükért, a Ben and the Snakesnek a tesztelési lehetőségekért, valamint az összes tesztelőnek, akik izzadságos munkájukkal járultak hozzá a játék végső formájához. Külön köszönet jár Alainnek, Floriane-nak, Horian-nak, Justine-nek, Nelsonnak és Yves-nek.



ISTENSÉGKÁRTYÁK LEÍRÁSA

Mezopotámiai mitológia



Enki

Amikor Enkit felhúzzátok, húzzatok két fejlődéskorongot a játék elején félretettek közül.

Tegyétek ezt a két korongot képpel felfelé az Enki kártyára. Amikor Enkit aktiválsz, válassz egyet a két fejlődéskorong közül, és vedd magadhoz. A másik korongot tedd vissza a játék dobozába.



Istár

Istár egy tudományos szimbólumot biztosít számodra. A rajta lévő szimbólum megegyezik a Törvény fejlődéskoronggal.



Niszaba

Tedd a kígyójelzőt **az ellenfeled** egyik zöld kártyájára. Niszaba az ezen a kártyán lévő tudományos szimbólumot másolja le számodra.

Föníciai mitológia



Astarté

Tegyél a bankból 7 érmét az Astarté kártyára. Ezek az érmék nem részei a városod kincstárának, így az érmevesztést okozó akciók nem hatnak rájuk.

Ezeket az érméket azonban sajátodként elköltheted. A játék végén minden érmeért, amit nem költöttél el innen, 1 győzelmi pontot kapsz.



Baál

Lopj el egy barna vagy egy szürke kártyát az ellenfeledtől, és add a saját városodhoz.



Tanit

Kapsz 12 érmét a bankból.

Görög mitológia



Aphrodité

A játék végén 9 győzelmi pontot ér.



Hádész

Nézd át a játék során eldobott kártyákat, válassz egyet közülük, és építsd fel ingyen.



Zeusz

Válassz ki bármelyik (akár képpel lefordított) lapot a kártyaelrendezésből, és dobd el a rajta lévő jelzőkkel együtt.

Egyiptomi mitológia



Anubisz

Dobd ki az egyik megépített csoda alól a kártyát (ez lehet saját vagy az ellenfeled csodája is). A

csoda megépítésekor kapott **azonnali** hatásra a csoda lerombolása nincs befolyással (pajzs, érme, felépített vagy kidobott kártya, bónusz kör). A lerombolt csoda még egyszer újraépíthető, és ekkor a hatása újra létrejön.



Ízisz

Válassz egy lapot az eldobottak közül, és építsd meg vele ingyen az egyik csodádat.



Ré

Lopd el **az ellenfeled** egyik megépítetlen csodakártyáját, és tedd a sajátjaid közé.

Római mitológia



Mars

Kapsz 2 pajzsot.

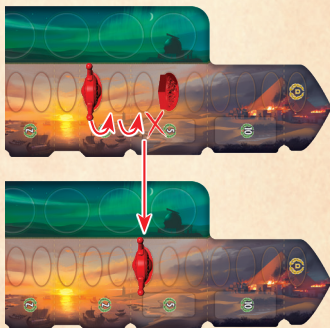


Minerva

Tedd a Minerva-figurát a katonai sáv bármelyik mezőjére. Ha a konfliktusjelző erre a mezőre érne, megáll a mező előtt, nem lép tovább, a maradék lépései elvesznek. Ezután vegyétek le a Minerva-figurát a tábláról.

Emlékeztető: a konfliktusjelzővel mindig egyesével kell lépni a katonai sáv mezőin.

Példa: Erika megépíti a főhadiszállást. Két mezőt lép előre a katonai sávon, és kidobja a Minerva-figurát (a harmadik pajzsért már nem léphet).



Neptunus

Dobj el egy tetszőleges katonai lapkát a hatása végrehajtása nélkül. Ezután válassz egy másik katonai lapkát, és hajtsd végre a hatását, majd dobd el azt is.

Példa: Erika aktiválja Neptunus erejét, és kidobja azt a katonai lapkáját, amely 5 érme elvesztését okozná neki. Ezután kiválasztja Jani katonai lapkáját, amellyel Jani 5 értét veszít, majd ezt a lapkát is eldobja.

A KAPUKÁRTYA HASZNÁLATA

Vigyázat! A kapukártya használatakor kétszeresen kell megfizetned a kártyahelyhez tartozó aktiválás költségét.



Fordítsd fel mind az 5 mitológiapakli felső kártyáját. Válassz egyet az 5 felfedett istenség közül, és aktiváld **ingyen**. Végül fordítsd vissza a többi felfedett istenségkártyát.

A CSODÁK LEÍRÁSA



Szentély

A panteon minden kártyahelyének aktiválási költsége 2 érmével csökken.

Újra te jössz, játssz le egy teljes új kört.



Isteni színház

Fordítsd fel az egyik tetszőleges mitológiapakli összes lapját. Válassz egyet az így felfordított lapokból, és aktiváld ingyen. Ezután tetszőleges sorrendben tedd vissza a többi lapot képpel felfelé.

Ez a csoda 2 győzelmi pontot ér.



A FEJLŐDÉSKORONGOK LEÍRÁSA



Miszticizmus

A játék végén 2 győzelmi pontot kapsz minden birtokodban lévő mitológia-, illetve áldozatjelzőért.

Példa: Erika a játék végén 2 mitológiajelzővel és 1 áldozatjelzővel rendelkezik, amiért 6 győzelmi pontot kap.



Ostromszakértelem

Minden alkalommal, amikor előrelépsz a konfliktusjelzővel, ellenfeled 1 érmét veszít minden lépett mezőért.

Példa: Erikáé az Ostromszakértelem korong, és megépíti a Főhadiszállást (3 pajzs). 3 mezőt lép előre a konfliktusjelzővel, amiért ellenfele 3 érmét veszít.



Mérnökség

Minden olyan kártyát felépíthetsz 1 érméért, amelyen láncolatjel van (fehér szimbólum), még akkor is, ha a városodban nincs ilyen szimbólumú épület vagy jelző.

Példa: Erikának van egy mérnökség fejlődéskorongja, és meg akarja építeni az Erődöt. 1 érmét fizet a bankba, és felépíti az erődöt, annak ellenére, hogy nincs Cölöpkerítés kártyája.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Kérdés: Aktiválhatok egy istenséget, ha nem tudom végrehajtani a hatását?

Válasz: Igen. Az istenségek akkor is aktiválhatók, ha a hatásuk nem hajtható végre.

Kérdés: Áldozatjelzők használatakor kaphatok vissza érmeket?

Válasz: Nem. Az áldozatjelzőkkel nem csökkentheted a költséget 0 alá.

Kérdés: Ha Ré hatalmát használva ellopom ellenfelem egyik csodáját, építhetek akár 5 csodát, míg ő csak 2-t?

Válasz: Igen. Egy játékos akár 4-nél több csodát is építhet, ugyanakkor az összesen megépíthető csodák száma mindig 7.

Kérdés: Már mind a 7 csoda megépült, amikor Anubiszt aktiváljuk. Mi történik ekkor a már kidobott 8. csodával?

Válasz: A kidobott 8. csoda nem kerül vissza a játékba.

Kérdés: A Níszaba által lemásolt, illetve az Istár által biztosított szimbólummal is lehet fejlődéskorongot szerezni?

Válasz: Igen. Ezek a szimbólumok pontosan ugyanúgy kezelendők, mint az épületeken lévő szimbólumok.

Kérdés: Tehetem a Minerva-figurát a fővárosom mezőjére?

Válasz: Igen, hiszen az is a katonai sáv egyik mezője.

Kérdés: Mi történik, ha nem Enkit választom, amikor a kaput vagy a szent színházat aktiválom?

Válasz: A felhúzott fejlődéskorongokat tegyétek vissza a játék dobozába.

Kérdés: Mi történik a dobozba visszatett fejlődéskorongokkal?

Válasz: Keverjétek össze őket a dobozban lévő többi fejlődéskoronggal.

Kérdés: Mi történik, ha begyűjtök két azonos tudományos szimbólumot, és már nem maradt több fejlődéskorong a táblán?

Válasz: Ilyenkor sajnos nem kapsz fejlődéskorongot.

Kérdés: Ha van egy Mérnökség és egy Urbanizmus fejlődéskorongom, kapok 4 érmet, amikor a Mérnökség által építek fel egy kártyát?

Válasz: Nem, mert az így épített kártya nem számít láncolat által építettnek.

Kérdés: Neptunust aktiválva eldobhatok katonai lapkát a saját oldalamról, hogy az ellenfelem veszítsen érmet?

Válasz: Igen. Neptunus segítségével két tetszőleges katonai lapkát elvehetsz.