

7 WONDERS™

DUEL

PANTHEON

REGELN



Antoine Bauza & Bruno Cathala

SC

„Furchtbar ist ein Gegner, der die Götter ehrt.“
Aischylos

MATERIAL

- 1 Pantheon-Spielplan
- 15 Götter-Karten
- 1 Tor-Karte
- 5 Großtempel-Karten
- 2 Weltwunder-Karten
- 10 Mythologie-Plättchen
- 3 Opfergaben-Plättchen
- 1 Schlangen-Plättchen
- 3 Fortschritts-Plättchen
- 1 Minerva-Spielfigur
- 1 Wertungsblock
- 1 Regelheft
- 1 Spielhilfe-Karte

ÜBERBLICK

In dieser Erweiterung zu „7 Wonders Duel“ können die Spieler mächtige Götter anrufen, um von ihren Kräften zu profitieren. Während des ersten Zeitalters bestimmen die Spieler, welche Götter in den beiden folgenden Zeitaltern Einfluss auf das Spiel nehmen werden. Außerdem gibt es nun Großtempel, welche die Gilden im dritten Zeitalter ersetzen.



DIE SPIELELEMENTE

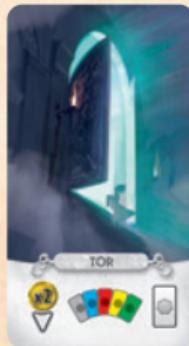
Götter-Karten

Jede Götter-Karte stellt eine Gottheit dar, die wiederum zu einer von fünf Mythologien gehört. Jede Mythologie hat einen besonderen Fokus: Griechisch: Profanes; Phönizisch: Handel; Mesopotamisch: Forschung; Ägyptisch: Weltwunder; Römisch: Militär.



Tor-Karte

Diese Karte wird als letzte ins Pantheon gelegt und bietet den Spielern einen besonderen Zugang zu einer Vielzahl von Göttern.



Großtempel-Karten

Die Großtempel stellen Gebäude dar, die Siegpunkte bringen. Sie ersetzen die Gilden im dritten Zeitalter.



Pantheon-Spielplan

Dieser Spielplan stellt das Pantheon dar, in dem sich die verschiedenen Götter aufhalten. Neben jeder Anlegefläche sind zwei Aktivierungskosten aufgedruckt: eine für jeden Spieler.



Mythologie-Plättchen

Diese stellen die irdische Verbindung zu den Göttern dar. Sie werden auf einige der verdeckt liegenden Karten des ersten Zeitalters gelegt und bestimmen, welche Götter Teil des Pantheons dieser Partie sind. Jedes Plättchen gehört zu einer der fünf Mythologien.



Opfergaben-Plättchen

Die Opfergaben reduzieren die Aktivierungskosten des Pantheons. Sie werden auf einige der verdeckt liegenden Karten des zweiten Zeitalters gelegt.



Schlangen-Plättchen

Dieses Plättchen stellt die Kraft der Göttin Nisaba dar.



Minerva-Spielfigur

Diese Spielfigur stellt die Kraft der Göttin Minerva dar.



Weltwunder-Karten und Fortschritts-Plättchen

Die beiden neuen Weltwunder-Karten sowie die drei neuen Fortschritts-Plättchen werden vor Beginn der Partie den entsprechenden Karten/Plättchen des Grundspiels hinzugefügt.

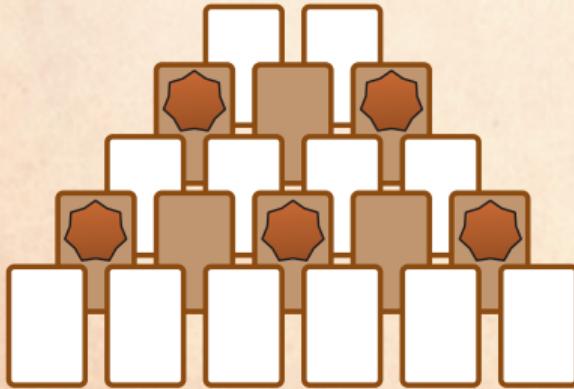
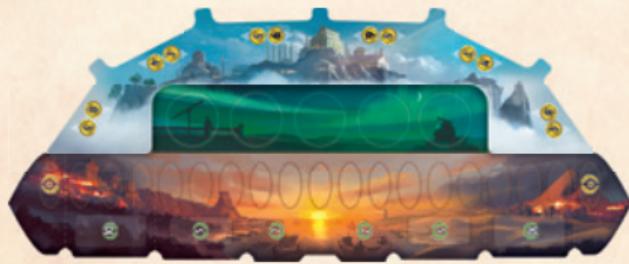
Die Weltwunder-Karten und Fortschritts-Plättchen dieser Erweiterung zeigen neben ihrer Bezeichnung einen Stern, um sie nach der Partie vom Material des Grundspiels trennen zu können.



VORBEREITUNG

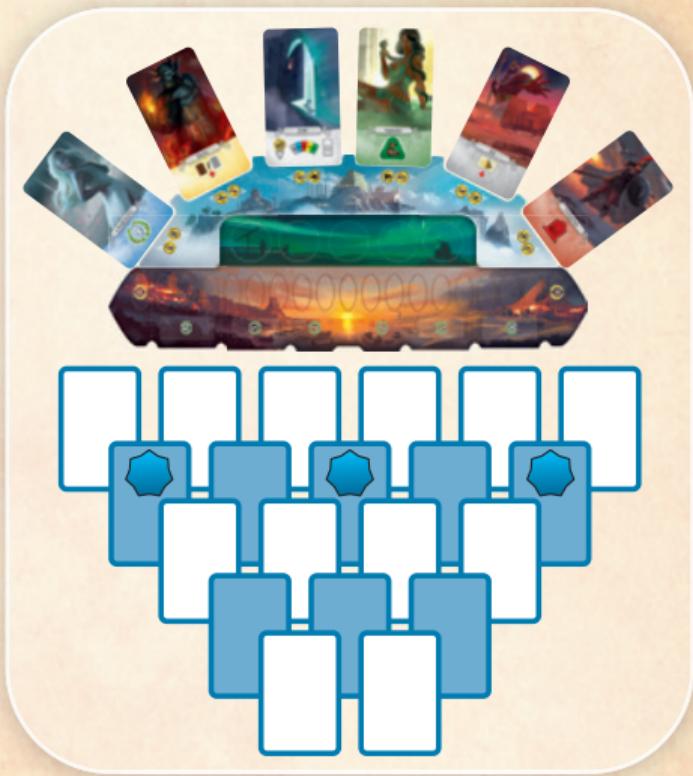
Vorbereitung des ersten Zeitalters

- Bereitet das Spiel wie im Grundspiel vor und legt die Karten entsprechend aus.
- Die Mythologie-Plättchen werden verdeckt gemischt, fünf zufällige auf die markierten Karten gelegt (s. u.) und dann aufgedeckt. Die übrigen werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
- Die Weltwunder werden wie im Grundspiel ausgewählt.
- Der Pantheon-Spielplan wird oberhalb des Spielplans aus dem Grundspiel platziert.
- Die Götter-Karten werden nach Mythologien sortiert, verdeckt gemischt und als fünf Stapel über den Pantheon-Spielplan gelegt.
- Die Opfergaben-Plättchen, die Tor-Karte, das Schlangen-Plättchen und die Minerva-Spielfigur werden neben den Pantheon-Spielplan gelegt.



Vorbereitung des zweiten Zeitalters

- Die Tor-Karte wird auf die noch freie Anlegefläche des Pantheons gelegt.
- Die im Pantheon anwesenden Götter werden aufgedeckt.
- Die Karten des zweiten Zeitalters werden wie im Grundspiel ausgelegt. Die drei Opfergaben-Plättchen werden verdeckt gemischt, auf die markierten Karten gelegt (s. u.) und dann aufgedeckt.



Vorbereitung des dritten Zeitalters

Die Gilden-Karten des Grundspiels werden nicht verwendet und in die Spielschachtel zurückgelegt. Dann werden zufällig drei Großtempel-Karten gezogen und unbesehen in den Kartenstapel des dritten Zeitalters gemischt. Die übrigen Großtempel-Karten werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.



SPIELABLAUF

Alle Regeln des Grundspiels gelten unverändert weiterhin. Es kommen lediglich neue Elemente hinzu, die den Spielablauf erweitern und im Folgenden erläutert werden.

Verdeckt liegende Karten aufdecken

Muss ein Spieler am Ende seines Zuges eine verdeckt liegende Karte aufdecken, auf der ein Mythologie- oder Opfergaben-Plättchen liegt, so nimmt er dieses an sich und legt es vor sich ab.



Effekt der Mythologie-Plättchen

Legt ein Spieler ein Mythologie-Plättchen vor sich ab, muss er sofort:

- Die obersten beiden Götter-Karten vom zugehörigen Mythologie-Stapel ziehen und geheim ansehen.
- Eine der beiden Karten auswählen und verdeckt auf eine freie Anlagefläche des Pantheons legen.
- Die andere Karte verdeckt auf den zugehörigen Mythologie-Stapel zurücklegen.



Effekt der Opfergaben-Plättchen

Jede Opfergabe gewährt ihrem Besitzer eine einmalige Kostenreduzierung, wenn er eine Karte des Pantheons aktiviert. Der Wert einer Opfergabe wird durch die aufgedruckte Zahl bestimmt. Das Plättchen wird nach Nutzung zurück in die Spielschachtel gelegt.

Großtempel

Besitzt ein Spieler ein Mythologie-Plättchen mit dem Symbol eines der Großtempel, kann er dieses Gebäude kostenfrei errichten. Das Plättchen wird deswegen aber nicht abgeworfen!

Natürlich kann ein Großtempel auch errichtet werden, indem ein Spieler die Baukosten bezahlt. Bei Spielende erhält ein Spieler 5, 12 oder 21 Siegpunkte, für 1, 2 oder 3 Großtempel, die er errichtet hat.

Beispiel: Bei Spielende hat Bruno zwei Großtempel errichtet und Antoine einen. Bruno erhält 12 Siegpunkte, Antoine 5.

Eine Karte des Pantheons aktivieren

Ab dem zweiten Zeitalter gibt es eine weitere Aktionsmöglichkeit.

Ein Spieler kann nun:

- Eine Karte der Auslage als Gebäude errichten.
- Eine Karte der Auslage abwerfen, um Münzen zu erhalten.
- Mit einer Karte der Auslage ein Weltwunder errichten.
- Eine Karte des Pantheons aktivieren.

Wählt ein Spieler die neu hinzugekommene Aktion, wird keine Karte aus der Auslage entfernt!

Möchte ein Spieler eine Karte des Pantheons aktivieren, muss er:

- Die Kosten (in Münzen) bezahlen, die neben der Anlegefläche der gewählten Karte stehen. Die Kosten können durch Abgabe von einer oder mehreren Opfergaben reduziert werden.

Achtung: Jede Anlagefläche zeigt zwei Kostenangaben. Es gilt die Angabe, deren Pfeil auf die Hauptstadt des Spielers zeigt. Je weiter entfernt eine Karte von der eigenen Hauptstadt liegt, desto höher sind deren Kosten.

- Die aktivierte Gottheit bzw. Das Tor nehmen, den Effekt ausführen und die Karte vor sich ablegen.

Beispiel: Bruno aktiviert Mars, was ihn 5 Münzen kostet. Er gibt eine Opfergabe mit Wert 3 ab sowie 2 Münzen aus der Schatzkammer seiner Stadt. Dann legt er die Karte vor sich ab und bewegt die Konflikt-Spielfigur 2 Felder in Richtung der gegnerischen Hauptstadt.



SPIELENDE

Die Spielende-Bedingungen sind gegenüber dem Grundspiel unverändert. Endet die Partie nach Ablauf des dritten Zeitalters, gibt es ggf. zusätzliche Siegpunkte für Götter und Großtempel.

CREDITS

Autoren: Antoine Bauza und Bruno Cathala

Illustration: Miguel Coimbra

Entwicklung: Die „Sombrero-tragenden Belgier“

alias Cédrick Caumont & Thomas Provoost.

Regeln: Théo Rivière

Deutsche Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat: Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Produktion: Guillaume Pilon

Gestaltung: Alexis Vanmeerbeeck

Grafik: 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.



Danksagung:

Antoine dankt allen Spielern von La Cafeti re, insbesondere Bruno Goube f r seinen Beitrag zu dieser Erweiterung. Bruno dankt M el Cathala, Fran ois Blanc, Christophe Mercier, Julien Gilles und den Spielern von Jeux au Boute.

Repos Production dankt Dim und Anne Cat f r ihre Beitr ge, Ben and the Snakes f r die gro artigen Testspiel-Gelegenheiten sowie all unseren Testspieler f r ihre M hen, ganz besonders Alain, Floriane, Horian, Justine, Nelson und Yves.



DIE GÖTTER

Mesopotamische Mythologie



Enki

Wenn Enki aufgedeckt wird, werden sofort zufällig 2 der Fortschritts-Plättchen gezogen, die vor Spielbeginn in die Spielschachtel zurückgelegt worden sind. Diese werden offen auf die Karte gelegt. Der Spieler, der Enki aktiviert, sucht sich 1 der beiden Plättchen aus und nimmt es an sich. Das andere wird in die Spielschachtel zurückgelegt.



Ishtar

Diese Göttin bringt das gezeigte Forschungssymbol (das gleiche wie auf dem Fortschritts-Plättchen „Gesetzgebung“).



Nisaba

Der Spieler legt das Schlangen-Plättchen auf eine grüne Karte des Gegners. Nisaba kopiert das Fortschritts-symbol dieser Karte.

Phönizische Mythologie



Astarte

Der Spieler nimmt 7 Münzen aus der Bank und legt sie auf diese Karte. Der Spieler kann diese Münzen wie üblich ausgeben, sie gelten aber nicht als Teil der Schatzkammer und sind daher gegen jedweden Verlust geschützt. Bei Spielende erhält der Spieler 1 Siegpunkt für jede Münze, die noch auf Astarte liegt.



Baal

Der Spieler stiehlt sofort 1 beliebiges braunes oder graues Gebäude des Gegners und legt es in seine Stadt.



Tanit

Der Spieler erhält sofort 12 Münzen aus der Bank.

Griechische Mythologie



Aphrodite

Bei Spielende ist diese Göttin 9 Siegpunkte wert.



Hades

Der Spieler nimmt sich sofort alle im Verlauf der Partie abgeworfenen Karten vom Ablagestapel, sucht sich 1 Karte aus und errichtet das Gebäude gratis.



Zeus

Der Spieler entfernt 1 beliebige Karte aus der Auslage und legt sie ohne weiteren Effekt auf den Ablagestapel. Ein auf der Karte liegendes Plättchen wird ebenfalls entfernt.

Ägyptische Mythologie



Anubis

Der Spieler entfernt eine Karte, mit der ein (eigenes oder gegnerisches) Weltwunder errichtet worden ist, und legt sie auf den Ablagestapel. Der betroffene Spieler behält sämtliche Effekte, die beim Errichten des Weltwunders **sofort eingetreten sind**. (Man verliert also nur die Siegpunkte bei Spielende.) Ein so zerstörtes Weltwunder kann erneut errichtet werden – und der Spieler erhält sämtliche Effekte ein weiteres Mal.



Isis

Der Spieler sucht sich 1 Karte aus dem Ablagestapel aus und errichtet mit dieser eines seiner Weltwunder gratis.



Ra

Der Spieler stiehlt sofort 1 noch nicht errichtetes Weltwunder des Gegners und legt es zu seinen Weltwundern.

Römische Mythologie



Mars

Dieser Gott bringt sofort 2 Schilder.

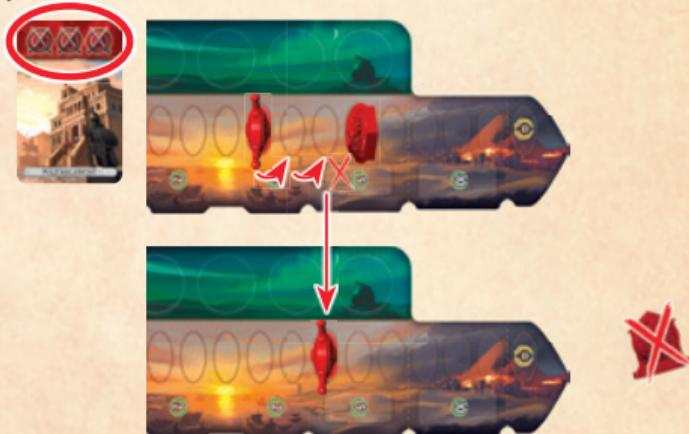


Minerva

Der Spieler stellt die Minerva-Spielfigur auf ein beliebiges freies Feld des Militär-Spielplans. Wenn sich die Konflikt-Spielfigur auf das Feld der Minerva-Spielfigur Feld bewegen würde, bleibt sie stattdessen auf dem Feld davor stehen und die Minerva-Spielfigur wird vom Spielplan entfernt.

Zur Erinnerung: Die Konflikt-Spielfigur bewegt sich Feld um Feld.

Beispiel: Bruno errichtet das Militärgericht. Dann bewegt er die Konflikt-Spielfigur 2 Felder weit und entfernt danach die Minerva-Spielfigur. Das letzte Schild, das er durch das Militärgericht erhalten hat, geht verloren.



Neptun

Der Spieler entfernt 2 beliebige Militär-Plättchen vom Spielplan. Der Effekt eines Plättchens wird ignoriert. Der negative Effekt des anderen Plättchens wird jedoch ausgeführt und betrifft immer den Gegner. Die entfernten Plättchen werden danach in die Spelschachtel zurückgelegt. Falls nur 1 Plättchen übrig ist, darf er wählen, ob der Effekt ausgeführt wird oder nicht.

Beispiel: Antoine aktiviert Neptun. Er entfernt zunächst das Militär-Plättchen, das ihn 5 Münzen kosten könnte. Dann entfernt er das Militär-Plättchen, das Bruno sofort 5 Münzen kostet. Abschließend legt er beide Plättchen in die Spelschachtel zurück.

DAS TOR

Achtung: Das Tor zu aktivieren, kostet den Spieler doppelt so viel, wie neben der entsprechenden Anlegefläche angegeben.



Der Spieler deckt die oberste Karte von jedem Mythologie-Stapel auf. Er wählt 1 der aufgedeckten Karten und aktiviert sie ohne weitere Kosten. Danach legt er die anderen aufgedeckten Karten zurück auf den jeweils passenden Stapel (verdeckt).

DIE WELTWUNDER



Das Heiligtum

Der Spieler zahlt ab sofort 2 Münzen weniger, wenn er eine Karte des Pantheons aktiviert.

Der Spieler macht sofort 1 weiteren Zug.



Das göttliche Theater

Der Spieler deckt alle Karten eines beliebigen Mythologie-Stapels auf. Er wählt 1 der aufdeckten Karten und aktiviert sie ohne weitere Kosten. Die nicht gewählten Karten legt er in beliebiger Reihenfolge als verdeckten Stapel zurück. Dieses Weltwunder ist bei Spielende 2 Siegpunkte wert.



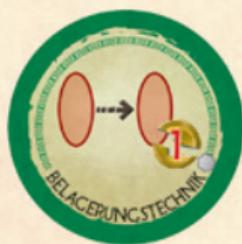
DIE FORTSCHRITTS-PLÄTTCHEN



Mystik

Bei Spielende erhält der Spieler 2 Siegpunkte für jedes Götter- und jedes Opfergaben-Plättchen in seinem Besitz.

Beispiel: Bei Spielende hat Antoine 2 Götter-Plättchen und 1 Opfergaben-Plättchen und erhält daher 6 Siegpunkte.



Belagerungstechnik

Ab sofort verliert der Gegner 1 Münze für jedes Feld, das die Konflikt-Spielfigur auf seine Hauptstadt zubewegt wird. Dieser Verlust ist zusätzlich zu eventuellen Verlusten durch Militär-Plättchen.

Beispiel: Bruno hat das Belagerungstechnik-Plättchen und errichtet das Waffenlager, das ihm 3 Schilde bringt. Er bewegt die Konflikt-Spielfigur 3 Felder in Richtung von Antoines Hauptstadt. Antoine verliert 3 Münzen.



Baukunst

Ab sofort kann der Spieler jedes Gebäude mit dem Symbol für kostenfreies Bauen alternativ für 1 Münze errichten. (Dies bietet sich natürlich nur an, wenn man das zugehörige Gebäude nicht besitzt und ansonsten fehlende Ressourcen von der Bank kaufen müsste.)

Beispiel: Antoine besitzt das Baukunst-Plättchen und möchte die Verteidigungsanlage errichten. Weder hat er die Palisade, noch produziert er alle benötigten Ressourcen. Daher bezahlt er 1 Münze und errichtet so die Verteidigungsanlage.

FAQ

F: Darf ein Spieler eine Gottheit aktivieren, deren Effekt er nicht nutzen kann?

A: Ja, das ist erlaubt.

F: Erhält ein Spieler Münzen zurück, wenn eine eingesetzte Opfergabe mehr wert ist, als die Kosten der Aktivierung betragen?

A: Nein, ein etwaiger Überschuss wird lediglich mit dem Wohlwollen der Gottheit für ein derart großzügiges Opfer belohnt.

F: Wenn ein Spieler mit Ra ein Weltwunder seines Gegenspielers stiehlt, darf er dann 5 Weltwunder errichten (und der Gegenspieler nur 2)?

A: Ja, die Anzahl der Weltwunder, die ein Spieler errichten kann, ist nicht auf 4 beschränkt. Es dürfen nur insgesamt nicht mehr als 7 Weltwunder errichtet werden.

F: Es sind bereits 7 Weltwunder errichtet worden. Jetzt wird Anubis aktiviert. Was geschieht mit den bereits in die Spielschachtel zurückgelegten acht Weltwundern?

A: Das zurückgelegte achte Weltwunder bleibt in der Spielschachtel, es kann also nur das von Anubis zerstörte Weltwunder erneut errichtet werden.

F: Bekommt man ein Fortschritts-Plättchen, wenn man mit Nisaba ein Forschungssymbol kopiert und das passende andere selbst besitzt? Wenn man das Fortschritts-Plättchen „Gesetzgebung“ besitzt und Ishtar aktiviert, bekommt man dann ein weiteres Fortschritts-Plättchen?

A: Ja zu beiden Fragen. So erhaltene Forschungssymbole werden nicht anders behandelt als die des Grundspiels.

F: Darf ein Spieler die Minerva-Spielfigur auch auf seine Hauptstadt stellen?

A: Ja, auch die Hauptstadt ist ein Feld.

F: Was geschieht mit den Fortschritts-Plättchen, wenn bei der Aktivierung des Tors oder der Errichtung des göttlichen Theaters Enki aufgedeckt, aber nicht gewählt wird?

A: Die so aufgedeckten Fortschritts-Plättchen werden zurück in die Spielschachtel zu den anderen Plättchen gelegt (und unter diese gemischt).

F: Was geschieht, wenn ein Spieler ein Paar identischer Forschungssymbole bildet, aber keine Fortschritts-Plättchen mehr auf dem Spielplan liegen?

A: Dann geht dieser Spieler leider leer aus.

F: Wenn ein Spieler sowohl Baukunst als auch Stadtplanung besitzt, erhält er auch 4 Münzen, wenn er ein Gebäude mithilfe der Baukunst errichtet?

A: Nein, dies gilt nicht als kostenfreies Bauen, auch wenn die Baukunst auf die zugehörigen Symbole Bezug nimmt.