

7 WONDERS™ DUEL PANTEÃO

LIVRO DE REGRAS



Antoine Bauza & Bruno Cathala

“Não contemplem com exagero os segredos dos deuses.”

Ésquilo

COMPONENTES

- 1 Tabuleiro de Panteão
- 15 Cartas de Divindade
- 1 Carta de Portal
- 5 Cartas de Grande Templo
- 2 Cartas de Maravilha
- 10 Fichas de Mitologia
- 3 Fichas de Oferenda
- 1 Ficha de Serpente
- 3 Fichas de Progresso
- 1 Peão de Minerva
- 1 Bloco de pontuação
- 1 Livro de regras
- 1 Carta de Ajuda de Jogo

VISÃO GERAL

Esta expansão de 7 Wonders Duel oferece a habilidade de invocar Divindades poderosas e se beneficiar de seus poderes.

Durante a Era I, os jogadores escolhem as Divindades que poderão invocar durante as Eras II e III.

Os Grandes Templos entram em jogo e substituem as Guildas.



ELEMENTOS DO JOGO

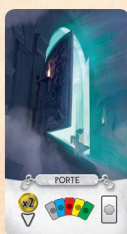
Cartas de Divindade

Cada carta de divindade representa uma Divindade. Essas Divindades são separadas em 5 Mitologias diferentes, cada uma com um foco: **Grega (civil)**, **Fenícia (comercial)**, **Mesopotâmica (científica)**, Egípcia (maravilhas) e **Romana (militar)**.



Carta de Portal

O Portal é a última carta colocada no Panteão e oferece acesso às várias Divindades.



Cartas dos Grandes Templos

Os Grandes Templos representam Estruturas que valem pontos de vitória. Eles assumem o lugar das Guildas durante a Era III.



Tabuleiro de Panteão

Esse tabuleiro representa o Panteão onde as várias Divindades estão acomodadas. Cada espaço exibe 2 custos de ativação, um para cada jogador.



Fichas de Mitologia

Representam a conexão com as Divindades. Elas são colocadas voltadas para baixo sobre algumas cartas de Era I e são usadas para determinar as Divindades presentes no Panteão. Cada ficha está conectada a uma Mitologia específica.



Fichas de Oferta

As fichas de Oferta são usadas para reduzir o custo de ativação do Panteão. Elas são colocadas sobre algumas das cartas voltadas para baixo na Era II.



Ficha de Serpente

Esta ficha representa o poder da Divindade Nisaba.



Peão de Minerva

Esta ficha representa o poder da Divindade Minerva.



Cartas de Maravilha e fichas de Progresso

As 2 novas cartas de Maravilha e as 3 fichas de Progresso devem ser adicionadas àquelas já existentes.

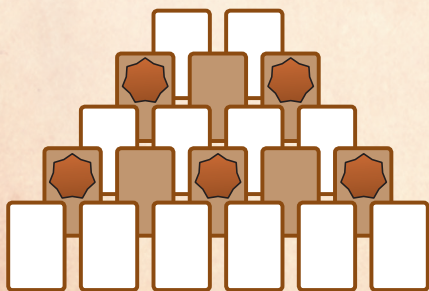
As Cartas de Maravilha e fichas de Progresso exibem uma estrela ao lado do nome para facilitar sua separação após o jogo. ★



PREPARAÇÃO

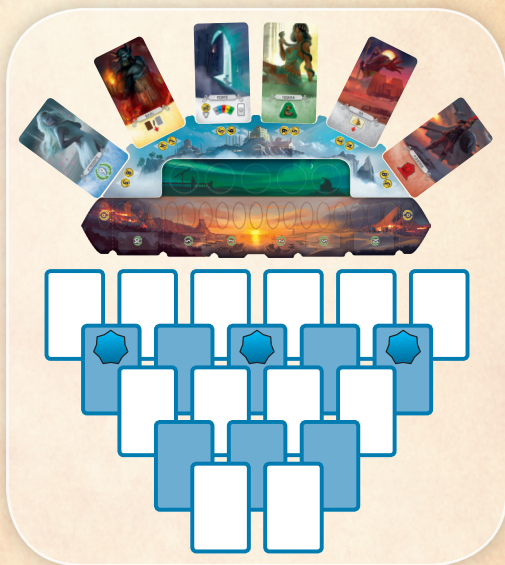
Preparação da Era I

- Prepare o jogo básico e a estrutura da Era I.
- Coloque 5 fichas de Mitologia selecionadas aleatoriamente voltadas para baixo sobre os espaços indicados da estrutura, e em seguida revele-as. Devolva as fichas restantes à caixa.
- Realize a fase de seleção de Maravilhas.
- Encaixe o tabuleiro do Panteão no tabuleiro base.
- Embaralhe cada baralho de Mitologia e coloque-os em 5 pilhas de compra ao lado do tabuleiro do Panteão.
- Coloque as fichas de Oferta, a carta do Portal, a ficha de Serpente e o peão de Minerva ao lado do tabuleiro do Panteão.



Preparação da Era II

- Coloque a carta do Portal voltada para cima no espaço vazio do Panteão.
- Revele as cartas de Divindade presentes no Panteão.
- Prepare a estrutura da Era II e coloque 3 fichas de Oferta aleatórias voltadas para baixo sobre os espaços da estrutura como mostrado, e em seguida revele as fichas.



Preparação da Era III

Devolva as Guildas e 3 outras cartas da Era III selecionadas aleatoriamente para a caixa do jogo. Escolha 3 cartas de Grande Templo aleatoriamente e adicione-as ao baralho da Era III sem olhá-las. Devolva os Grandes Templos restantes à caixa, também sem olhá-los.



VISÃO GERAL DO JOGO

O jogo se desenrola da mesma maneira que o jogo base. Essas regras descrevem apenas elementos específicos desta expansão.

Vire as cartas voltadas para baixo

Se no final do seu turno você precisar virar uma ou mais cartas voltadas para baixo que estão na estrutura que contém uma ficha de Mitologia ou Oferenda, você precisa primeiro colocar a ficha à sua frente:



Efeitos das fichas de Mitologia

Quando você coloca uma ficha de Mitologia à sua frente:

- Você pega imediatamente as duas primeiras cartas de Divindade do baralho de Mitologia correspondente.
- Então você escolhe uma das duas cartas de Divindade e a coloca **voltada para baixo** em um espaço vazio do Panteão da sua escolha.
- Por fim, você coloca a carta de Divindade restante voltada para baixo no topo do baralho de Mitologia correspondente.



Efeitos das fichas de Oferenda

A Oferenda é um desconto de **uso único** aplicado ao ativar uma carta do Panteão. Seu valor é definido pelo número exibido nela. A ficha é descartada após o uso.

Grande Templo

Se você tiver uma ficha de Mitologia com o símbolo de um Grande Templo, você pode construir a carta gratuitamente. A ficha não é descartada.

Você também pode construir um Grande Templo pagando seu custo. No final do jogo, você ganha 5, 12 ou 21 pontos de vitória se tiver construído 1, 2 ou 3 Grandes Templos.

Exemplo: No final do jogo, Elodie tem 2 Grandes Templos e Jack tem 1. Elodie ganha 12 pontos de vitória e Jack ganha 5.

Ativando uma carta do Panteão

A partir da Era II, você agora tem uma nova ação disponível.

Você pode:

- Construir uma Estrutura.
- Descartar para ganhar Moedas.
- Construir uma Maravilha.
- **Ativar uma carta do Panteão.**

Esta nova ação não usa uma carta da estrutura!

Quando quiser ativar uma carta do Panteão:

- Pague o custo em moedas e/ou fichas de Oferta exibido pelo espaço que contém a Divindade, ou pelo Portal.
Atenção: cada espaço exibe dois custos. Um para você e outro para seu oponente. Você sempre deve pagar o seu custo, os espaços mais distantes custam mais.
Atenção: o custo do Portal é igual ao dobro do espaço dele.
- Pegue a carta de Divindade ou do Portal, coloque-a à sua frente e aplique seu efeito imediatamente.

Exemplo: Elodie ativa Marte. Ela paga 5 moedas (3 graças à ficha de Oferta e 2 com o tesouro de sua Cidade). Ela coloca a carta de Marte à sua frente e move a ficha de Conflito 2 espaços para frente.



FIM DO JOGO

O fim do jogo é similar ao do jogo base. Não esqueça de anotar os pontos de vitória fornecidos pelas Divindades no espaço designado a elas no livreto de Pontuação.

CRÉDITOS

Autores: Antoine Bauza e Bruno Cathala

Ilustração: Miguel Coimbra

Desenvolvimento: "Os belgas que vestem sombrero"
também conhecidos como
Cédric Caumont e Thomas Provoost

Descrição das Regras: Théo Rivière

Correction orthographique : Laure Valentin

Gerente de Produção: Guillaume Pilon

Gerente Visual: Alexis Vanmeerbeeck

Diagramação: Cédric Chevalier, Éric Azagury

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Paula Pizauro

7 WONDERS DUEL PANTEÃO

é um jogo da REPOS PRODUCTION,

publicado por SOMBREROS PRODUCTION :

Rue des Comédiens 22 - Bruxelas - Bélgica

www.rprod.com - Tél. +32471954132

©SOMBREROS PRODUCTION 2016.

ALL RIGHTS RESERVED.

Importado e distribuído no Brasil por

ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, LIVROS E SERVIÇOS, LTDA.

Rua Mourato Coelho, 936, c/pto 31, Pinheiros 05417-001 São Paulo/SP.

www.GalapagosJogos.com.br - atendimento@galapagosjogos.com.br.

O conteúdo dessa embalagem deve ser usado estritamente para propósitos particulares de entretenimento.

Agradecimentos:

Antoine agradece aos clientes da La Cafetière, especialmente Bruno Goubé por seu envolvimento nesta expansão e suas muitas sugestões.

Bruno agradece Maël Cathala, François Blanc, Christophe Mercier, Julien Gilles & os jogadores do Jeux au Boute.

Repos Production agradece imensamente Dim e Anne Cat por suas preciosas sugestões, Ben e as Serpentes pelas ótimas oportunidades de teste, e a todos os nossos testers que apostaram seu suor em nosso trabalho, especialmente Alain, Floriane, Horian, Justine, Nelson e Yves.



DESCRIÇÃO DAS DIVINDADES

Mitologia Mesopotâmica



Enki

Quando Enki é revelado, pegue 2 fichas de Progresso aleatórias das fichas descartadas no início do jogo. Essas fichas são colocadas voltadas para cima sobre a carta de Enki. Quando você invocar Enki, escolha e pegue uma dessas duas fichas de Progresso. A outra ficha é colocada na caixa junto com aquelas descartadas no início do jogo.



Istar

Esta Divindade fornece o símbolo científico exibido (idêntico ao da ficha de Progresso de Lei).



Nisaba

Coloque a ficha de Serpente sobre a carta verde de um oponente. Nisaba fornece o símbolo científico exibido na carta.

Mitologia Fenícia



Astarte

Coloque 7 moedas do banco sobre a carta de Astarte. Elas não fazem parte do Tesouro de sua Cidade, e portanto estão protegidas de perdas de moedas. É possível gastá-las normalmente. No final do jogo, você ganha 1 ponto de vitória para cada moeda que ainda estiver sobre a carta de Astarte.



Baal

Roube uma carta marrom ou cinza construída por seu oponente; ela é adicionada às cartas de sua Cidade.



Tanit

Pegue 12 moedas do banco.

Mitologia Grega



Afrodite

Esta Divindade vale 9 pontos de vitória.



Hades

Você pega todas as cartas descartadas desde o começo do jogo e escolhe uma para construir gratuitamente.



Zeus

Coloque uma carta da estrutura de sua escolha na pilha de descarte (virada para cima ou para baixo), junto de quaisquer fichas sobre a carta escolhida.

Mitologia Egípcia



Anúbis

Descarte uma carta usada previamente para construir uma Maravilha (do oponente ou sua).

O jogador afetado não perde os efeitos instantâneos concedidos previamente pela Maravilha (escudos, moedas, fichas de progresso, cartas construídas ou descartadas, efeitos de jogar novamente). É possível reconstruir esta Maravilha e, portanto, aplicar seus efeitos novamente.



Ísis

Escolha uma carta da pilha de descarte e construa uma de suas Maravilhas gratuitamente usando a carta escolhida.



Rá

Roube uma Maravilha do oponente que ainda não tenha sido construída; ela é adicionada às suas Maravilhas.

Mitologia Romana



Marte

Esta Divindade fornece 2 escudos.

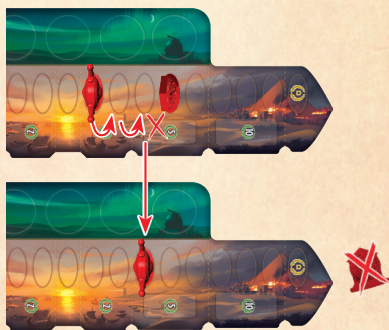


Minerva

Coloque o peão de Minerva em qualquer espaço da Trilha Militar. Se o peão de Conflito for entrar no espaço que contém o peão de Minerva, em vez disso, ele para de se mover e seu movimento termina. Em seguida, descarte o peão de Minerva.

Lembrete: O peão de Conflito se move apenas um espaço por vez.

Exemplo: Elodie constrói um Pretório. Ela move o peão de Conflito dois espaços, e em seguida o peão de Minerva é descartado (o último Escudo fornecido pelo Pretório é perdido).



Netuno

Escolha e descarte uma ficha Militar sem aplicar seus efeitos. Em seguida, escolha e aplique o efeito de outra ficha Militar (que então é descartada).

Exemplo: Elodie ativa o poder de Netuno; ela descarta a ficha Militar que pode fazê-la perder 5 moedas. Em seguida, ela aplica a ficha Militar que faz com que Jack perca 5 moedas. A ficha é descartada.

DESCRIÇÃO DO PORTAL

Atenção: o custo de ativação do Portal corresponde ao dobro do custo de ativação convencional do espaço dele.



Revele as cartas de Divindade do topo de cada baralho de Mitologia. Em seguida, escolha uma dessas Divindades reveladas e ative-a **gratuitamente**. Por fim, devolva as outras Divindades a seus respectivos baralhos voltadas para baixo.

DESCRIÇÃO DAS MARAVILHAS



O Santuário

Os custos de ativação do Panteão são reduzidos em 2 moedas para você.

Jogue um segundo turno imediatamente.



O Teatro Divino

Revele todas as cartas de um baralho de Mitologia de sua escolha. Escolha uma das Divindades reveladas dessa forma e ative-a gratuitamente. Em seguida, empilhe as cartas não usadas na ordem que desejar.

A Maravilha vale 2 pontos de vitória.



DESCRIÇÃO

DAS FICHAS DE PROGRESSO



Misticismo

No final do jogo, você ganha 2 pontos de vitória para cada ficha de Mitologia e de Oferenda que tiver.

Exemplo: No final do jogo, Elodie possui 2 fichas de Mitologia e 1 ficha de Oferenda. Ela ganha 6 pontos de vitória.



Poliorcética

Cada vez que você mover a ficha de Conflito para frente na trilha, seu oponente perde uma moeda por espaço movido.

Exemplo: Elodie tem a ficha de Poliorcética e constrói um Pretório (3 escudos). Ela move a ficha de Conflito 3 espaços em direção à capital de seu oponente. O oponente dela perde 3 moedas.



Engenharia

Por 1 moeda, você pode construir qualquer carta que exibir um símbolo de encadeamento (símbolo branco) abaixo de seu custo, mesmo se sua cidade não tiver a Estrutura ou a ficha que tem esse símbolo.

Exemplo: Elodie tem a ficha de Engenharia e quer construir a Fortificação. Ela não tem a Paliçada, e portanto paga 1 moeda para o banco para construir a Fortificação.

DÚVIDAS FREQUENTES

P: Um jogador pode ativar uma Divindade quando a resolução de seu poder for impossível?

R: Sim, o jogador pode ativar uma Divindade enquanto a resolução de seu poder for impossível.

P: Os jogadores ganham moedas quando uma ficha de Oferenda é usada?

R: Não, as fichas de Oferenda são apenas reduções de custos.

P: Se um jogador roubar uma Maravilha de seu oponente usando o poder de Rá, ele pode construir 5 Maravilhas e seu oponente 2?

R: Sim, o número de Maravilhas construídas por um jogador não é limitado a 4. Entretanto, no total, ainda pode haver apenas 7 Maravilhas construídas.

P: 7 Maravilhas foram construídas e Anúbis acabou de ser ativado. O que acontece com a 8ª Maravilha retornada para a caixa anteriormente?

R: A 8ª Maravilha permanece na caixa.

P: O símbolo copiado por Nisaba e o símbolo fornecido por Istar permitem que o jogador ganhe uma ficha de Progresso?

R: Sim, esses símbolos científicos são tratados como todos os outros.

P: Um jogador pode colocar o peão de Minerva no espaço de sua Capital?

R: Sim, é um espaço da Trilha Militar.

P: O que acontece se Enki não for escolhido quando o Portal ou o Teatro Divino for ativado?

R: As fichas de Progresso reveladas são retornadas para a caixa junto daquelas descartadas no início do jogo.

P: O que acontece com as fichas de Progresso retornadas para a caixa?

R: Elas são misturadas com as outras fichas de Progresso presentes na caixa.

P: O que acontece se um jogador formar um par de símbolos científicos e não houver mais fichas de Progresso disponíveis no tabuleiro?

R: O jogador não ganha nada.

P: Se um jogador possuir os Progressos Engenharia e Urbanismo, ele pega 4 moedas ao construir usando Engenharia?

R: Não, esta construção não é consideração um encadeamento.

P: Com Netuno, um jogador pode escolher uma ficha militar do seu lado do tabuleiro para fazer seu oponente perder moedas?

R: Sim, Netuno permite que você pegue quaisquer duas fichas militares.