

7 WONDERS™
DUEL
PANTHEON

SPELREGELS



Antoine Bauza & Bruno Cathala

A stylized signature or logo in the bottom right corner of the illustration.

"Probeer de geheimen van de goden niet te ontrafelen."

Aeschylus

INHOUD

- 1 Pantheon bord
- 15 God-kaarten
- 1 Poort-kaart
- 5 Grote Tempel-kaarten
- 2 Wonder-kaarten
- 10 Mythologie-fiches
- 3 Offer-fiches
- 1 Slang-fiche
- 3 Vooruitgang-fiches
- 1 Minerva pion
- 1 scoreboekje
- 1 Spelregels
- 1 help-blad kaart

OVERZICHT

Deze uitbreiding voor 7 Wonders Duel geeft spelers de mogelijkheid om krachtige goden op te roepen en gebruik te maken van hun krachten.

Tijdens Tijdperk I kiezen de spelers de goden die ze kunnen oproepen in Tijdperk II en Tijdperk III.

Grote Tempels maken hun opwachting en vervangen de Gilden.



SPELONDERDELEN

God-kaarten

Elke god-kaart vertegenwoordigt een god. Deze goden zijn verdeeld over 5 verschillende mythologieën, elk met hun eigen focus: **Grieks** (burgerlijk), **Fenicisch** (handel), **Mesopotamisch** (wetenschappelijk), **Egyptisch** (wonder), en **Romeins** (militair).



Poort-kaart

De poort-kaart wordt als laatste kaart in het Pantheon geplaatst en biedt speciale toegang tot de verschillende goden.



Grote Tempel-kaarten

De Grote Tempels vertegenwoordigen gebouwen die winstpunten waard zijn. Ze vervangen de gilde-kaarten in Tijdperk III.



Pantheon bord

Het bord vertegenwoordigt het Pantheon waarin de verschillende goden een zetel hebben. Op elk vak staan 2 soorten activeringskosten- één voor elke speler.



Mythologie-fiches

Deze fiches vertegenwoordigen de aardse relatie met de goden. Deze worden bovenop enkele van de gesloten Tijdperk I kaarten geplaatst en worden gebruikt om te bepalen welke goden aanwezig zijn in het Pantheon. Elk fiche verwijst naar een specifieke mythologie.



Offer-fiches

De offer-fiches worden gebruikt om de activeringskosten van het Pantheon te verlagen. Deze fiches worden op een aantal gesloten kaarten in Tijdperk II geplaatst.



Slang-fiche

Dit fiche vertegenwoordigt de kracht van de godin Nisaba.




Minerva Pion

Deze pion vertegenwoordigt de kracht van de godin Minerva.



Wonder-kaarten en Vooruitgang-fiches

De 2 nieuwe Wonder-kaarten en de 3 vooruitgang-fiches moeten worden toegevoegd aan de reeds aanwezige kaarten en fiches.

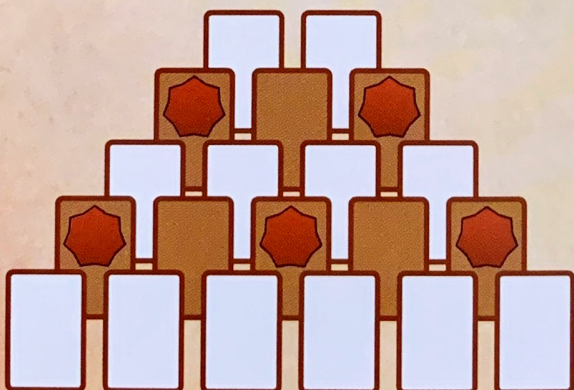
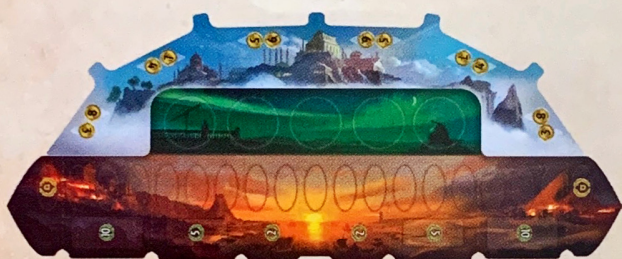
Wonder-kaarten en vooruitgang-fiches hebben een ster symbool naast hun naam zodat je ze makkelijk kunt onderscheiden van het basisspel. 



VOORBEREIDING

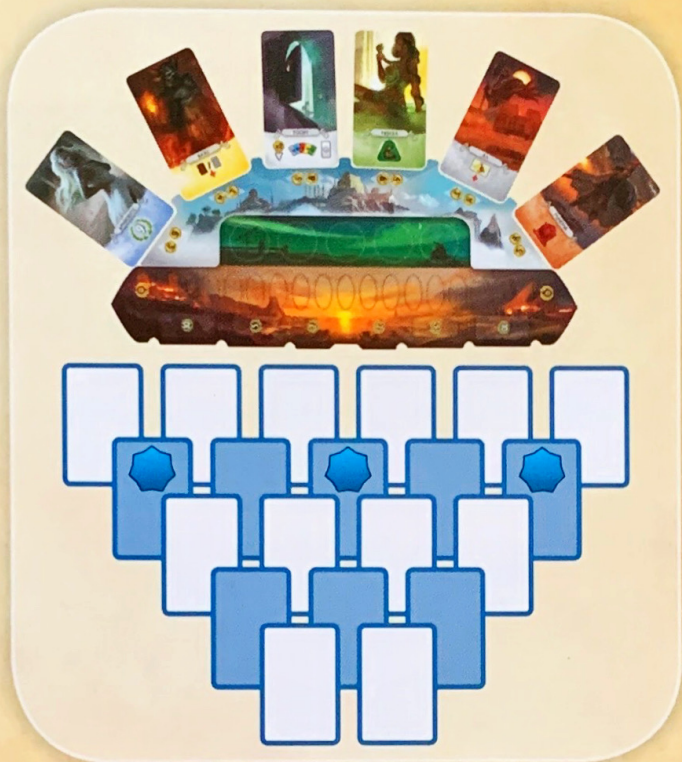
Tijdperk I Voorbereiding

- Zet het basisspel op met de Tijdperk I opstelling.
- Plaats 5 willekeurig gekozen mythologie-fiches gesloten op de aangegeven velden van de structuur, draai daarna de fiches om. Plaats de overgebleven fiches terug in de doos.
- **Voer de Selectiefase van Wonderen uit.**
- Plaats het Pantheon bord boven het basis speelbord.
- Schud elke mythologie stapel en plaats ze in 5 trekstapels naast het Pantheon bord.
- Plaats de offer-fiches, de poort-kaart, het slang-fiche, en de Minerva pion naast het Pantheon bord.



Tijdperk II Voorbereiding

- Plaats de poort-kaart open op het lege veld van het Pantheon.
- Draai de goden-kaarten die aanwezig zijn in het Pantheon open.
- Stel de structuur van Tijdperk II op en plaats willekeurig de 3 offer-fiches gesloten op de velden van de structuur zoals aangegeven, draai daarna de fiches om.



Tijdperk III Voorbereiding

Plaats de gilden en 3 andere willekeurig gekozen Tijdperk III kaarten terug in de doos. Kies willekeurig 3 Grote Tempel-kaarten en voeg ze toe aan de Tijdperk III stapel zonder deze te bekijken. Plaats de overgebleven Grote Tempel-kaarten terug in de doos, ook zonder deze te bekijken.



SPELOVERZICHT

Het spelverloop is hetzelfde als in het basisspel. Deze regels beschrijven alleen de elementen die specifiek voor de uitbreiding gelden.

Draai de gesloten kaarten om

Wanneer je aan het einde van je beurt één of meer gesloten kaarten in de structuur met een mythologie- of offer-fiche erop moet omdraaien, dan moet je eerst dat fiche voor je plaatsen:



Effect van de Mythologie-fiches

Wanneer je een mythologie-fiche voor je plaatst:

- Trek onmiddellijk de bovenste twee god-kaarten van de overeenkomende mythologie stapel.
- Kies daarna één van de twee god-kaarten en plaats deze gesloten op een leeg veld naar keuze in het Pantheon.
- Plaats tenslotte de overgebleven god-kaart gesloten terug bovenop de overeenkomende mythologie stapel.



Effect van de Offer-fiches

Het Offer is een eenmalige korting die wordt gebruikt tijdens het activeren van een kaart uit het Pantheon. De waarde van dit fiche is gelijk aan het aangegeven getal. Het fiche wordt na gebruik afgelegd.

Grote Tempel

Wanneer je een mythologie-fiche met het symbool van een Grote Tempel hebt, mag je die kaart gratis bouwen. Het fiche wordt niet afgelegd.

Je kunt een Grote Tempel ook bouwen door de bijbehorende kostprijs te betalen.

Aan het einde van het spel krijg je 5, 12, of 21 winstpunten als je 1, 2, of 3 Grote Tempels hebt gebouwd.

Voorbeeld: Aan het einde van het spel heeft Stefan 2 Grote Tempels gebouwd en Michel 1. Stefan krijgt 12 winstpunten en Michel 5.

Activeer een kaart uit het Pantheon

Vanaf Tijdperk II heb je een nieuwe actie tot je beschikking.

Je kunt:

- Een gebouw bouwen.
- Kaarten afleggen om muntstukken te verdienen.
- Een wonder bouwen.
- Een kaart uit het Pantheon activeren.

Voor deze nieuwe actie is geen kaart uit de structuur nodig!

Wanneer je een kaart wilt activeren uit het Pantheon:

- Betaal de kostprijs die wordt aangegeven op het veld van de god of de poort-kaart in muntstukken en/of offer-fiches.

Pas op, elk veld toont twee kostprijzen. Één voor jou en één voor je tegenstander. Je moet altijd jouw prijs betalen, de velden die verder van je af zijn kosten je meer.

Pas op, de kostprijs van de poort is gelijk aan twee keer de kostprijs van zijn veld.

- Neem de god- of poort-kaart, plaats deze voor je, en voer het effect van de kaart meteen uit.

Voorbeeld: Stefan activeert Mars. Hij betaalt 5 muntstukken (3 dankzij het Offer-fiche, en 2 met de schatkist van zijn stad). Hij plaatst de Mars kaart voor zich en verplaatst de conflict-pion 2 plaatsen vooruit.



EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel is hetzelfde als bij het basisspel. Vergeet niet om de winstpunten die aan de goden worden verdiend op te tellen op het daarvoor bedoelde veld in het scoreboekje.

CREDITS

Auteurs: Antoine Bauza en Bruno Cathala

Illustratie: Miguel Coimbra

Ontwikkeling: "The Sombrero-wearing Belgians"
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Spelregels: Théo Rivière

Nederlandse vertaling: Michel Baudoin

Nederlandse revisie: Kim Somberg

Productie Manager: Guillaume Pilon

Visueel Manager: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury

7 WONDERS DUEL PANTHEON is a game from
REPOS PRODUCTION, published by
SOMBREROS PRODUCTION:
22, Rue des comédiens 1000 Bruxelles - Belgique
www.rprod.com • +32471954132
©SOMBREROS PRODUCTION 2016.
TOUS DROITS RÉSERVÉS.



The contents of this box may only be used for purposes of private entertainment.

Bedankt:

Antoine bedankt de vaste klanten bij La Cafetière, in het bijzonder Bruno Goube voor zijn betrokkenheid bij deze uitbreiding en zijn vele aanvullingen.

Bruno bedankt Maël Cathala, François Blanc, Christophe Mercier, Julien Gilles & de spelers van Jeux au Boute.

Repos Production bedankt Dim en Anne Cat voor hun waardevolle aanvullingen, Ben en the Snakes voor de geweldige testmogelijkheden, en alle testers die hun schouders er onder hebben gezet, met name Alain, Floriane, Horian, Justine, Nelson en Yves.

BESCHRIJVING VAN DE GODEN

Mesopotamische Mythologie



Enki

Wanneer Enki is omgedraaid trek je willekeurig 2 vooruitgang-fiches van degenen die zijn afgelegd aan het begin van het spel. Deze fiches worden open op de kaart van Enki gelegd. Wanneer je Enki oproept, kies je één van deze vooruitgang-fiches. De andere wordt teruggelegd bij de afgelegde fiches.



Ishtar

Deze god geeft je het getoonde wetenschappelijke symbool (identiek aan die van het Wet vooruitgang-fiche).



Nisaba

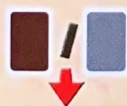
Plaats het slang-fiche op een groene kaart van de tegenstander. De waarde van Nisaba is gelijk aan het wetenschappelijke symbool van die kaart.

Fenicische Mythologie



Astarte

Plaats 7 muntstukken van de bank op de kaart van Astarte. Deze zijn geen onderdeel van de schatkist van je stad, en zijn dus beschermd tegen het verlies van muntstukken. Ze kunnen zoals gebruikelijk ingezet worden. Elk muntstuk op de kaart van Astarte aan het einde van het spel is voor jou een winstpunt waard.



Baäl

Steel een bruine of grijze kaart gebouwd door je tegenstander, deze wordt toegevoegd aan de kaarten van je stad.



Tanit

Neem 12 muntstukken uit de bank.

Griekse Mythologie



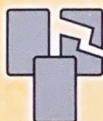
Aphrodite

Deze godin is 9 winstpunten waard.



Hades

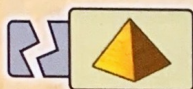
Je pakt alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel, kiest er één, en bouwt deze gratis.



Zeus

Plaats een kaart naar keuze uit de structuur op de aflegstapel (open of gesloten), samen met eventuele fiches op die kaart.

Egyptische Mythologie



Anubis

Leg een kaart af die eerder is gebruikt om een Wonder te bouwen (één van de tegenstander of één van jezelf). De speler in kwestie verliest niet het onmiddellijke effect dat eerder was verkregen (schilden, muntstukken, vooruitgang-fiches, gebouwde of afgelegde kaarten, herhaal effecten). Het is mogelijk om dit Wonder te herbouwen en dus het effect opnieuw te verkrijgen.



Isis

Kies een kaart uit de aflegstapel en bouw één van je Wonderen gratis door de gekozen kaart te gebruiken.



Ra

Steel een Wonder dat nog niet is gebouwd van een tegenstander; deze wordt toegevoegd aan je eigen Wonderen.

Romeinse Mythologie



Mars

Deze god geeft je 2 schilden.



Minerva

Plaats de Minerva pion op een willekeurig veld op het speelbord. Wanneer de conflict-pion dit veld zou moeten betreden, dan stopt deze hier en eindigt zijn beweging. Leg de Minerva pion daarna af.

Let op: de conflict-pion beweegt slechts één veld per keer.

Voorbeeld: Stefan bouwt een Raadhuis. Hij verplaatst de conflict-pion 2 velden, daarna wordt de Minerva pion afgelegd (het laatste schild verkregen door de Rechtbank is verloren gegaan).



Neptunus

Kies een militair-fiche en leg deze af zonder het effect uit te voeren. Kies daarna een ander militair-fiche en voer het effect uit (welke daarna wordt afgelegd).

Voorbeeld: Stefan activeert Neptunus, hij legt het militair-fiche af dat hem 5 minpunten zou kunnen opleveren. Daarna voert hij het militair-fiche uit dat ervoor zorgt dat Michel 5 punten verliest. Het fiche wordt daarna afgelegd.

BESCHRIJVING VAN DE POORT

Pas op: De activeringskosten van de poort komen overeen met tweemaal de normale kostprijs van het veld.



Draai de bovenste god-kaart van elke mythologie stapel om. Kies daarna één van de omgedraaide goden en activeer deze gratis. Leg daarna de andere goden gesloten terug op hun stapels.

BESCHRIJVING VAN DE WONDEREN



Het Heiligdom

De activeringskosten van het Pantheon worden voor jou met 2 muntstukken verlaagd.
Speel onmiddellijk een tweede beurt.



Het Theater van de goden

Draai alle kaarten van een mythologie stapel naar keuze om. Kies één van de omgedraaide goden en activeer deze gratis. Maak daarna opnieuw een gesloten stapel van de niet gekozen kaarten in een volgorde naar keuze.
Dit wonder is 2 winstpunten waard.



BESCHRIJVING VAN DE VOORUITGANG-FICHES



Mysticisme

Aan het einde van het spel krijg je 2 winstpunten voor elk god-fiche en elk offer-fiche dat je nog in je bezit hebt.

Voorbeeld: Aan het einde van het spel bezit Stefan 2 god-fiches en 1 offer-fiche. Hij krijgt 6 winstpunten.



Polioretica

Elke keer dat je de conflict-pion naar voren beweegt op het bord, verliest je tegenstander een muntstuk voor het aantal velden dat de pion verplaatst is.

Voorbeeld: Stefan heeft het polioretica fiche en bouwt een Rechtbank (3 schilden). Hij verplaatst de conflict-pion 3 velden richting de hoofdstad van zijn tegenstander. Zijn tegenstander verliest 3 muntstukken.



Bouwkunde

Je kunt voor 1 muntstuk een gebouw met een ketensymbool (wit Symbool) naar keuze bouwen, zelfs als je stad niet het gebouw of het fiche met dat symbool bevat.

Voorbeeld: Stefan heeft het bouwkunde fiche en wil het Vestingwerk bouwen. Hij heeft niet de Palissade en betaalt daarom 1 muntstuk om het Vestingwerk te bouwen.

FAQ

V: Kan een speler een god activeren wanneer de uitwerking van zijn effect onmogelijk is?

A: Ja, de speler kan een god activeren wanneer de uitwerking van zijn effect onmogelijk is.

V: Krijgen de spelers muntstukken terug wanneer ze een offer-fiche gebruiken?

A: Nee, de offer-fiches zijn alleen kortingen op kostprijzen.

V: Wanneer een speler met de kracht van Ra een Wonder steelt, dan kan hij 5 Wonderen bouwen en de tegenstander slechts 2?

A: Ja; het aantal Wonderen dat een speler kan bouwen is niet gelimiteerd tot 4. Maar er kunnen nog steeds maximaal 7 Wonderen in totaal gebouwd worden.

V: 7 Wonderen zijn gebouwd en Anubis werd net geactiveerd. Wat gebeurt er met het 8ste Wonder dat net is teruggelegd in de doos?

A: Het 8ste Wonder blijft in de doos.

V: Geeft het symbool gekopieerd door Nisaba en degene verkregen door Ishtar de speler het recht op een vooruitgang-fiche?

A: Ja, deze wetenschappelijke symbolen worden hetzelfde behandeld als alle anderen.

V: Kan een speler de Minerva pion op zijn hoofdstad plaatsen?

A: Ja, het is een veld op het speelbord.

V: Wat gebeurt er als Enki niet gekozen wordt wanneer de Poort of het Theater van de goden geactiveerd wordt?

A: De omgedraaide vooruitgang-fiches worden teruggelegd in de doos samen met de fiches die aan het begin van het spel waren afgelegd.

V: Wat gebeurt er met de vooruitgang-fiches die zijn teruggelegd in de doos?

A: Ze worden gemixt met de andere Vooruitgang-fiches in de doos.

V: Wat gebeurt er wanneer een speler een paar van wetenschapsfiches heeft verzameld en er geen vooruitgang-fiches meer beschikbaar zijn op het bord?

A: De speler verdient niets.

V: Wanneer een speler het bouwkunde fiche en het urbanisme fiche in zijn bezit heeft, neemt hij dan 4 muntstukken wanneer hij een gebouw bouwt met het bouwkunde fiche?

A: Nee, dit gebouw wordt niet gezien als deel van een keten.

V: Kan een speler met Neptunus een militair-fiche kiezen van zijn eigen kant van het bord om zijn tegenstander muntstukken te laten verliezen?

A: Ja, Neptunus geeft je de mogelijkheid om twee militair-fiches naar keuze te pakken.