

دوئل عجایب هفتگانه: پانتئون

آشیلوس: "هرگز به اسرار خدایان از نزدیک ننگرید."

محتویات

۱ بُرد پانتئون	۱ توکن مار
۱۵ کارت خدایان	۳ توکن پیشرفت
۱ کارت دروازه	۱ نشان مینروا
۵ کارت معبد عظیم	۱ دفترچه امتیازات
۲ کارت عجایب	۱ دفترچه راهنما
۱۰ توکن اساطیری	۱ کارت راهنمای بازی
۳ توکن ارائه	

بررسی کلی بازی

این توسعه بازی «دوئل عجایب هفتگانه» بازیکنان را قادر می سازد تا از خدایان قدرتمند کمک گرفته و از قدرت آنها بهره مند شوند. در طول عصر اول، بازیکنان خدایانی که در طول عصرهای دوم و سوم می توانند مورد استفاده قرار دهند را انتخاب خواهند کرد. معبدهای عظیم نیز ظاهر خواهند شد و جایگزین کارت های انجمن صنفی می شوند.

اجزاء بازی

کارتهای خدایان: هر یک از کارت های خدایان نماینده یک الهه است. این خدایان در پنج گروه اساطیری مختلف و هرکدام در توجه به بخشی خاص تقسیم شده اند: یونانی (غیرنظامی)، فنیقی (تجاری)، بین النهرینی (علمی)، مصری (عجایب) و رومی (نظامی).



کارت دروازه: آخرین کارتی که باید در پانتئون قرار گیرد. کارت دروازه اجازه دسترسی ویژه به خدایان مختلف را می دهد.



کارتهای معابد عظیم: معابد بزرگ در واقع ساختمان هایی اند که امتیازات پیروزی بازیکن را افزایش می دهند. آنها در عصر سوم جایگزین کارت های انجمن های صنفی می شوند.



بُرد پنتئون:

این بُرد نماینده پنتئونی است که خدایان مختلف در آن قرار می گیرند. در هر فضا 2 هزینه فعال سازی مشخص شده است، یکی برای هر بازیکن.



توکن های اساطیری:

این توکن ها نشان دهنده ارتباط زمینی با خدایان هستند. آنها بالای برخی از کارت های به پشت عصر اول قرار گرفته و برای تعیین حضور خدایان در پنتئون مورد استفاده قرار می گیرند. هریک از توکن ها به یک گروه اسطوره خاص مرتبط هستند (یکی از پنج گروه خدایان)



توکن های ارائه:

توکن های ارائه برای کاهش هزینه فعال سازی پنتئون استفاده می شوند. آنها بر روی برخی از کارت های به پشت قرار گرفته در عصر دوم جای میگیرند.



توکن مار:

این توکن نماینده قدرت نيسابا (یکی از خدایان) است.



نشان مینروا:

نشان دهنده قدرت مینروا (یکی از خدایان) است.



کارت های عجایب و توکن های پیشرفت:

این کارت ها و توکن ها را به کارت های عجایب و توکن های پیشرفت بازی اصلی اضافه کنید.

کارت های عجایب و توکن های پیشرفت این بسته توسعه، یک علامت ستاره در کنار نام خود دارند که به شما برای جداسازی آنها پس از بازی کمک می کنند.



چیدمان بازی:

بازی اصلی و ساختار عصر اول را آماده کنید.

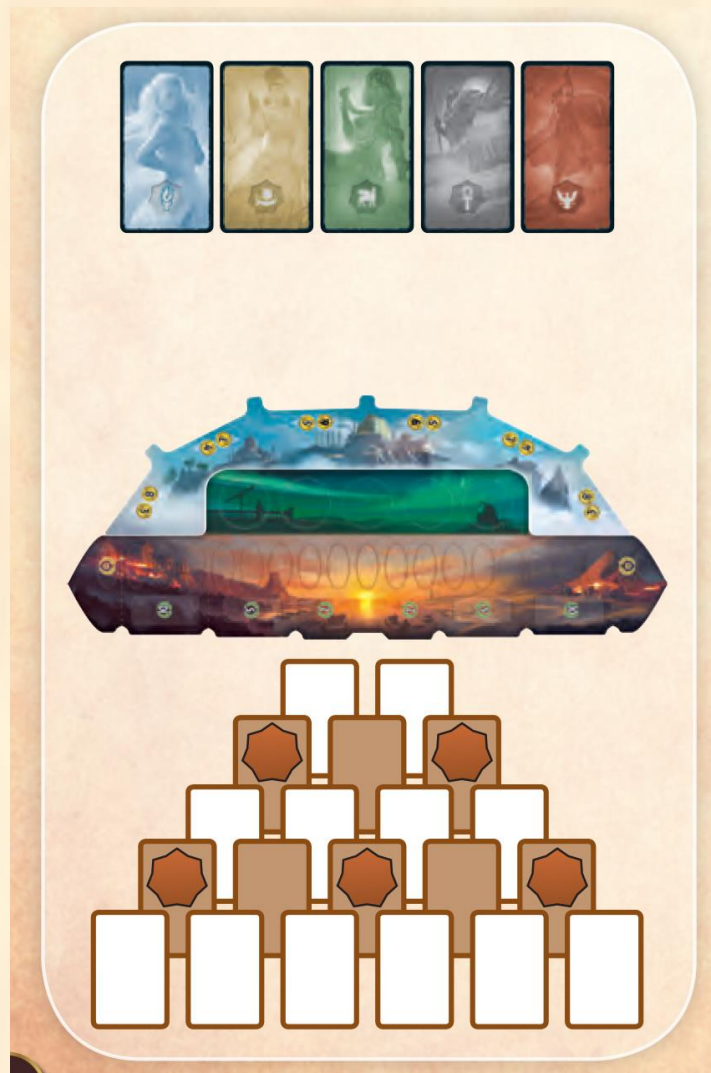
به طور تصادفی 5 توکن اساطیری را انتخاب کرده و به پشت در مکان های مشخص شده در ساختار عصر اول قرار دهید، سپس این توکن ها را به رو برگردانده و باقی توکن ها را به جعبه بازی بازگردانید.

فاز انتخاب عجایب را انجام دهید.

بُرد پنتئون را بالای بُرد بازی اصلی قرار دهید.

هر یک از دسته کارت های خدایان را بر زده و آنها را در 5 دسته در نزدیکی بُرد پنتئون قرار دهید.

توکن های ارائه، کارت دروازه، توکن مار و نشان مینرو را در کنار بُرد پنتئون قرار دهید.

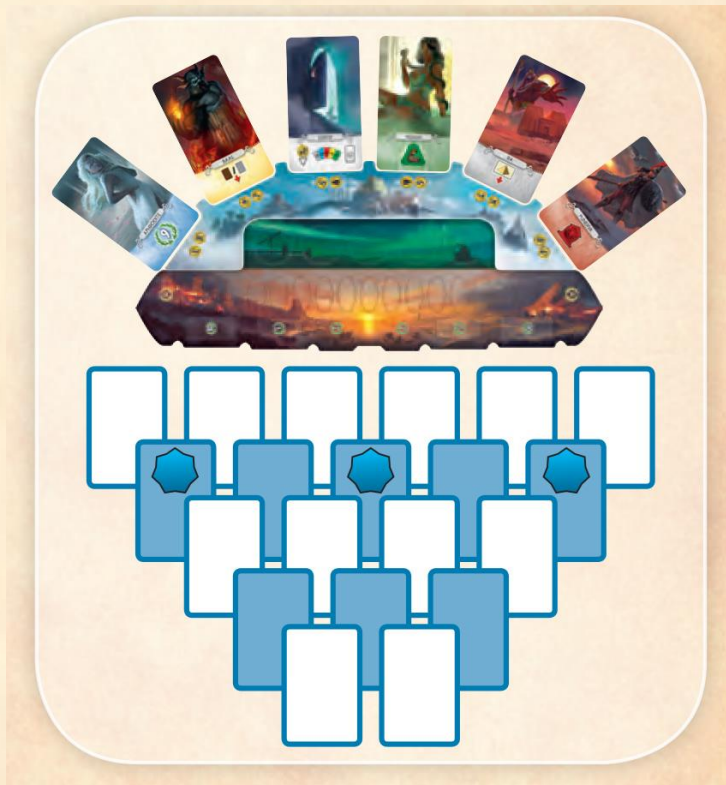


چیدمان عصر دوم:

کارت دروازه را به رو در فضای خالی بُرد پنتئون قرار دهید.

کارت های خدایان موجود در پنتئون را رو کنید.

ساختار عصر دوم را آماده کرده و 3 توکن ارائه را به صورت تصادفی و به پشت در قسمت های مشخص شده از ساختار عصر دوم قرار داده و سپس آنها را به رو برگردانید.



چیدمان عصر سوم:

کارت های انجمن های صنفی و 3 کارت از کارت های عصر سوم را که به صورت تصادفی انتخاب کرده اید به جعبه بازگردانید. به صورت تصادفی 3 کارت از کارت های معابد عظیم انتخاب کرده و آنها را بدون نگاه کردن به دسته کارت های عصر سوم اضافه کنید. سپس باقی کارت های معابد عظیم را نیز بدون نگاه کردن به جعبه بازگردانید.



بررسی کلی بازی:

روند بازی همانند بازی اصلی انجام خواهد گرفت و این قوانین تنها اجزاء خاص بسته توسعه را شرح می دهد.

برگرداندن کارت هایی که به پشت قرار دارند:

اگر در انتهای نوبت تان بتوانید یک یا چند کارت دارای توکن اساطیری یا توکن ارائه را به رو بازگردانید، باید ابتدا توکن مربوطه را در مقابل خود قرار دهید.

اثر توکن های اساطیری:

زمانی که یکی از توکن های اساطیری را در مقابل خود قرار می دهید:

بلافاصله دو کارت رویی از دسته کارت های خدایان مربوط به آن توکن را بردارید.

سپس یکی از آنها را انتخاب کرده و آن را به پشت در یکی از فضاهای خالی دلخواه تان بر روی بُرد پنتئون قرار دهید.

در نهایت کارت خدایان باقی مانده را به پشت بر روی دسته کارت های مربوطه قرار دهید.

اثر توکن های ارائه:

توکن های ارائه، تخفیف های یک بار مصرفی هستند که در زمان فعال سازی یکی از کارت های پنتئون مورد استفاده قرار می گیرند. ارزش این توکن ها با توجه به عددی که بر روی آنها چاپ شده است مشخص می شود و پس از استفاده می سوزند.

معابد عظیم:

اگر یک توکن اساطیری را در اختیار دارید که علامت مشابه با یک معبد عظیم را دارد، می توانید آن کارت را به رایگان بسازید. توکنی که در اختیار دارید نیز نخواهد سوخت.

همچنین می توانید با پرداخت هزینه این کارت ها را بسازید. در انتهای بازی شما 5، 12 یا 21 امتیاز پیروزی خواهید گرفت اگر به ترتیب 1، 2 یا 3 معبد عظیم ساخته باشید.

مثال: در انتهای بازی Elodie دو معبد عظیم و Jack یک معبد عظیم ساخته اند. بنابراین Elodie 12 امتیاز و Jack نیز 5 امتیاز پیروزی دریافت می کنند.

فعال کردن کارت از بُرد پنتئون:

با آغاز عصر دوم یک اقدام جدید نیز می توانید انجام دهید.
شما می توانید:

- ✓ ساختمان بسازید.
- ✓ یک کارت را برای دریافت سکه بسوزانید.
- ✓ یکی از عجایب خود را بسازید.
- ✓ یک کارت از پنتئون را فعال کنید.

در این اقدام جدید از کارت های ساختار عصر هیچ استفاده ای نمی شود.

زمانی که می خواهید یک از کارت های پنتئون را فعال کنید:

هزینه ای که در فضای حاوی کارت خدایان یا کارت دروازه مشخص شده است را با استفاده از سکه یا توکن های ارائه پرداخت کنید.

توجه داشته باشید که در هر فضا دو هزینه مشخص شده است. یک هزینه برای شما و یک هزینه برای رقیب تان. شما همواره باید هزینه مربوط به خودتان را پرداخت کنید، هرچه فضایی که میخواهید کارت آن را فعال کنید از پایتخت شما دورتر باشد، هزینه بیشتری برای شما خواهد داشت. همچنین به خاطر داشته باشید که هزینه کارت دروازه، دوبرابر هزینه ای است که در فضای مربوط به آن مشخص شده است.

کارت خدایان یا کارت دروازه را برداشته، آن را در مقابل خود قرار دهید و بلافاصله اثر آن را اعمال کنید.

مثال: Elodie مارس را فعال می کند. او 5 سکه پرداخت می کند (3 سکه را با استفاده از توکن ارائه و 2 سکه را از خزانه شهر خود). سپس مارس را در مقابل خود قرار می دهد و نشان نبرد را 2 خانه به جلو منتقل می کند.



پایان بازی:

پایان بازی مشابه با بازی اصلی است. فراموش نکنید که امتیازات پیروزی به دست آمده از طریق کارت های خدایان را نیز محاسبه کنید.

توضیح کارت های خدایان:

اسطوره های بین النهرین

Enki: زمانی که این کارت رو می شود، به صورت تصادفی 2 توکن پیشرفت از توکن هایی که در ابتدای بازی بیرون گذاشته شده است بردارید و آنها را به رو، روی کارت Enki قرار دهید.



هر بازیکنی که این کارت را فعال کند، یکی از دو توکن پیشرفت را به دلخواه برداشته و توکن دیگر را به جعبه بازی باز میگرداند.

Ishtar: این کارت نشان علمی مشخص شده را به فعال کننده خود می دهد (برابر با توکن پیشرفت قانون)



Nisaba: توکن مار را بر روی یکی از کارت های سبز رقیب خود قرار دهید. پس از این، Nisaba ارزشی برابر با همان نشان علمی روی کارت سبز خواهد داشت.



اسطوره های فنیقی:

Astarte: 7 سکه از بانک برداشته و روی این کارت قرار دهید. این سکه ها جزئی از خزانه شهر شما به حساب نمی آیند و بنابراین در برابر روش های مختلف از دست رفتن سکه هم محافظت شده اند. اما



می توانید از آنها به صورت نرمال استفاده کرده و خرج شان کنید. در انتهای بازی، هر

سکه ای که همچنان بر روی این کارت باقی مانده باشد، یک امتیاز پیروزی برای صاحب آن خواهد داشت.

Baal: یک کارت قهوه ای یا خاکستری را از رقیب تان براباید و به شهر خودتان اضافه کنید.



Tanit: 12 سکه از بانک دریافت کنید.



اسطوره های یونانی:

Aphrodite: این اسطوره 9 امتیاز پیروزی می ارزد.



Hades: تمام کارت هایی که از ابتدای بازی تاکنون سوزانده شده اند را بردارید، یکی از آنها را انتخاب کرده و به رایگان در شهر خود بسازید.



Zeus: یکی از کارت های حاضر در ساختار عصر را (چه کارت هایی که به رو



است و چه کارت هایی که به پشت است) برداشته و در دسته کارت های سوخته قرار دهید. همچنین هر توکنی که روی کارت ها وجود دارد را نیز بسوزانید.

اسطوره های مصری:

Anubis: یکی از کارت هایی که پیش از این برای ساخت یکی



از عجایب استفاده شده است را بسوزانید (چه عجایب خودتان و

چه عجایب رقیب تان). بازیکنی که تحت تأثیر این اقدام قرار می گیرد، اثار فوری آن عجایب را از دست نمی دهد (آثاری همچون نشان سپر، سکه، توکن های پیشرفت،

کارت های ساخته شده یا سوخته شده، اثر نوبت اضافه) اما می تواند این عجایب را مجدد ساخته و از آثار آن یک بار دیگر استفاده کند.

Isis: یکی از کارت های موجود در دسته کارت های سوخته را انتخاب کرده و یکی از عجایب خود را با استفاده از آن و به رایگان بسازید.



Ra: یکی از عجایب رقیب تان که تاکنون ساخته نشده است را برابید و به عجایب خودتان اضافه کنید.



اسطوره های رومی:

Mars: این کارت دو نشان سپر به فعال کننده اش می دهد.



Minerva: نشان مینرو را در هر یک از فضاهای مربوط به مسیر نبرد

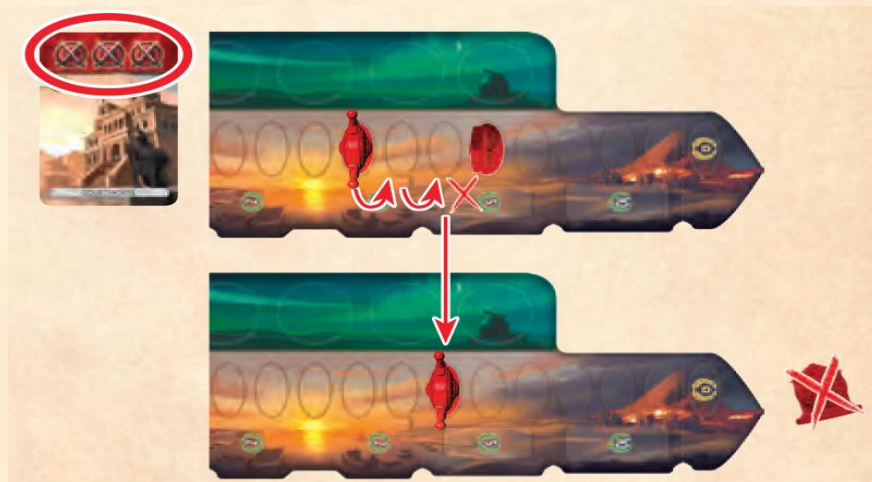
که مایل هستید قرار دهید. اگر نشان نبرد وارد فضایی شود که نشان مینرو در آن حضور دارد، همان لحظه متوقف شده و حرکت آن پایان



می یابد. سپس نشان مینرو را از صفحه بردارید.

نکته: نشان نبرد هر بار تنها می تواند به اندازه یک فضا جا به جا شود (به این معنا که این نشان یکی یکی جلو میرود و اگر کارتی دو نشان سپر به بازیکنی اعطا می کند، نمی تواند با استفاده از آنها از روی نشان مینرو بپرد و حتما با این نشان برخورد خواهد کرد).

مثال: Elodie یک دادگاه می سازد. او نشان نبرد را به اندازه دو فضا جا به جا می کند، سپس نشان مینروا از صفحه بازی برداشته می شود (سومین سپری که از طریق ساختمان دادگاه به Elodie رسید از دست می رود).



Neptune: یکی از توکن های ارتش را انتخاب کرده و بدون اعمال اثر آن از بازی خارج کنید. سپس یکی دیگر از توکن های ارتش را انتخاب کرده و ضمن اعمال اثر، آن را از بازی خارج کنید.



مثال: Elodie قدرت Neptune را فعال می کند. او توکن ارتشی که باعث می شود خودش 5 سکه از دست بدهد را از بازی خارج می کند (بدون اعمال اثر) و سپس توکن ارتشی که Jack را مجبور به از دست دادن 5 سکه می کند را با اعمال اثر از بازی خارج می کند.

توضیح کارت دروازه:

به خاطر داشته باشید، هزینه فعال سازی کارت دروازه دوبرابر آنچیزی است که در فضای مربوط به این کارت مشخص شده است.



بالاترین کارت هر یک از 5 دسته کارت خدایان را رو کنید. سپس یکی از آنها را انتخاب کرده و آن را به رایگان فعال کنید. سپس باقی کارت ها را به دسته های مربوطه بازگردانید.

توضیح کارت های عجایب:

حرم (Sanctuary):

هزینه فعال سازی کارت های پنتئون برای شما به اندازه 2 سکه کاهش می یابد.

بلافاصله یک نوبت دیگر بازی کنید.



تئاتر الهی (Divine Theater):

تمام کارت های موجود در یکی از دسته کارت های خدایان را رو کنید. یکی از آنها را انتخاب کرده و به رایگان فعال نمایید. سپس باقی کارت های آن دسته را به انتخاب خود مرتب کرده و دسته را تشکیل دهید.



این کارت عجایب در انتهای بازی 2 امتیاز پیروزی به شما خواهد داد.

توضیح توکن های پیشرفت:

عرفان (Mysticism):

در انتهای بازی به ازای هر توکن اساطیری و توکن ارائه که همچنان در اختیار شما باشند، 2 امتیاز پیروزی دریافت خواهید کرد.



مثال: در انتهای بازی Elodie 2 توکن اساطیری و 1 توکن ارائه در اختیار دارد. او بابت این توکن ها 6 امتیاز پیروزی دریافت می کند.

:Poliorcetics



هرگاه شما نشان نبرد را جا به جا کنید، رقیب تان به ازای هر فضایی که این نشان جا به جا می شود، یک سکه از دست می دهد.

مثال: Elodie نشان Poliorcetics را در اختیار دارد و یک دادگاه (که 3 نشان سپر به او می دهد) می سازد. او نشان نبرد را به اندازه 3 خانه به سمت پایتخت رقیب خود جا به جا می کند و رقیب او نیز 3 سکه از دست می دهد.

مهندسی (Engineering):



با داشتن این توکن می توانید با یک سکه هر یک از کارت هایی که در قسمت هزینه دارای یک علامت ساختمان های زنجیره ای (نشانه های سفید رنگ) است را بسازید، حتی اگر در شهرتان ساختمان یا توکنی که آن نشانه را داشته باشد وجود ندارد.

مثال: Elodie توکن مهندسی را در اختیار دارد و می خواهد ساختمان استحکامات را بسازد. با اینکه او ساختمان پرچین را در شهر خود ندارد، اما به خاطر داشتن توکن مهندسی، می تواند تنها با پرداخت یک سکه به بانک، ساختمان استحکامات را در شهر خود بسازد.

سوالات متداول:

سوال: آیا بازیکنان می توانند یکی از خدایان را زمانی که استفاده از اثر آن غیرممکن است فعال کنند؟

پاسخ: بله، بازیکنان می توانند هر یک از خدایان را حتی زمانی که استفاده از اثر آن غیرممکن است فعال کنند.

سوال: آیا زمانی که بازیکنان از توکن های ارائه استفاده می کنند سکه به دست می آورند؟

پاسخ: خیر، توکن های ارائه تنها برای کاهش هزینه هستند.

سوال: اگر یکی از بازیکنان با استفاده از قدرت Ra یکی از عجایب رقیب خود را برآید، می تواند 5 عجایب بسازد؟

پاسخ: بله، تعداد عجایبی که در هر شهر ساخته می شود محدود به 4 عدد نیست، تنها نکته این است که تعداد عجایبی ساخته شده در مجموع 2 شهر نباید از 7 عدد بیشتر شود.

سوال: 7 عجایب ساخته شده و در همین حین Anubis نیز فعال می شود. در مورد هشتمین عجایب که پیش از این به جعبه بازگردانده شده است چه اتفاقی روی می دهد؟

پاسخ: همچنان در جعبه باقی خواهد ماند و مجدد وارد جریان بازی نمی شود.

سوال: آیا نشان های علمی کپی شده توسط Nisaba و نشان علمی اعطا شده توسط Ishtar بازیکن را قادر می سازد تا یک توکن پیشرفت به دست آورد؟

پاسخ: بله، این نشان های علمی نیز دقیقا مشابه با سایر نشان های علمی معمول بازی عمل خواهند کرد.

سوال: آیا بازیکنان می توانند نشان مینرو را در پایتخت خود قرار دهند؟

پاسخ: بله، پایتخت دو بازیکن نیز جزئی از مسیر نبرد است.

سوال: اگر زمانی که کارت دروازه یا عجایب تئاتر الهی (Divine Theater) فعال می شوند، Enki انتخاب نشود؟

پاسخ: توکن های پیشرفت نمایان شده، همراه با توکن هایی که در ابتدای بازی سوخته اند به جعبه بازگردانده خواهند شد.

سوال: بر سر توکن های پیشرفتی که به جعبه بازگردانده می شوند چه خواهد آمد؟

پاسخ: آنها با دیگر توکن های پیشرفتی که در جعبه وجود دارند ترکیب می شوند.

سوال: اگر بازیکنی یک جفت نشان علمی کسب کند و هیچ توکن پیشرفت دیگری باقی نمانده باشد چه اتفاقی می افتد؟

پاسخ: آن بازیکن هیچ توکنی دریافت نخواهد کرد.

سوال: اگر بازیکنی توکن های مهندسی و شهرنشینی را در اختیار داشته باشد، آیا هر باز که از طریق استفاده از توکن مهندسی ساختمانی می سازد، 4 سکه دریافت خواهد کرد؟

پاسخ: خیر، این نوع ساخت و ساز استفاده از ساختمان های زنجیره ای به حساب نمی آید.

Instagram: @Bazi.Roomizi

Telegram: @BaziRoomizi