

7 WONDERS™
DUEL
PANTHEON

راهنما



Antoine Bauza & Bruno Cathala

"به آسرارِ پنهانِ خدایانِ نزدیکی مَجوید!"

ایشیل، نمایشنامه‌نویس یونانی

اجزاء بازی

- ۱ صفحه‌ی پنتئون
- ۱۵ کارت خدایان
- ۱ کارت دروازه
- ۵ کارت معبد بزرگ
- ۲ کارت شگفتی (عجایب)
- ۱۰ توکن اساطیر
- ۳ توکن نذر
- ۱ توکن مار
- ۳ توکن پیشرفت
- ۱ نشان مینرو
- ۱ دفترچه‌ی ثبت امتیازات
- ۱ کتابچه‌ی قوانین
- ۱ کارت راهنما

نگاهی به بازی

این توسعه‌دهنده (افزونه)، به بازیکنان امکان می‌دهد تا خدایان را به کمک طلبیده و قدرت‌های آنان را به نفع خود به کار بگیرند.

بازیکنان، در دوره‌ی نخست، خدایانی را انتخاب

می‌کنند تا در دوره‌های دوّم و سوّم،

از قدرت‌های‌شان به نفع خود

استفاده کنند. معابد بزرگ،

جلوه‌گاه ظهور خدایان‌اند

و در بازی، جایگزین انجمن‌های

صنّعی می‌شوند.



عناصر بازی

کارت‌های خدایان

هر کدام از کارت‌های خدایان، نشان‌گر یک خداست. خدایان، به ۵ گروه تقسیم می‌شوند: **خدایان یونانی (شهری / غیر نظامی)**، **خدایان فنیقی (تجاری)**، **خدایان بین‌النهرینی (علمی)**، **خدایان مصری (خالق شگفتی) و خدایان رومی (نظامی)**.



کارت دروازه

آخرین کارتی است که در پنتئون قرار می‌گیرد. کارت دروازه، امکانی ویژه برای دسترسی به قدرت‌های مختلف خدایان فراهم می‌کند.



کارت‌های معبد بزرگ

کارت‌های معبد بزرگ، نشان‌گر ساختمان‌هایی هستند که امتیاز، نصیب بازیکنان می‌کنند. این کارت‌ها، در دوره سوم، جایگزین انجمن‌های صنفی می‌شوند.



صفحه‌ی پنتئون

این صفحه، نشان‌گر معبد پنتئون، مکان گردهماییِ خدایان است. در هر جایگاهِ صفحه، ۲ مبلغِ فعال‌سازی ذکر شده‌است - یکی برای هر بازیکن.



توکن‌های اساطیر

این توکن‌ها، نشان‌گر پیوندهایی زمینی بین بازیکنان و خدایان هستند. آن‌ها روی بعضی از کارت‌های به‌پُشت‌چیده‌ی دوره‌ی نخست قرار می‌گیرند و کارشان، تعیینِ خدایان حاضر در پنتئون است. هر توکن، با یکی از ۵ گروه خدایان پیوستگی دارد.



توکن‌های نذر

این توکن‌ها برای کاهشِ مبلغِ فعال‌سازیِ کارت‌های پنتئون به کار می‌روند. آن‌ها روی بعضی از کارت‌های به‌پُشت‌چیده‌ی دوره‌ی دوّم قرار می‌گیرند.



توکن مار

این توکن، نشان‌گر قدرت خدای بانو "نیسابا" است.



نشان مینروا

این نشان، نشان‌گر قدرت خدایبانو "مینروا" است.



کارت‌های شگفتی (عجایب) و توکن‌های پیشرفت

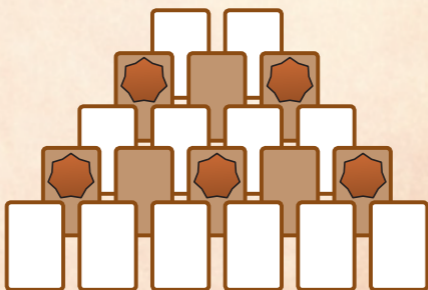
۲ کارت شگفتی (عجایب) و ۳ توکن پیشرفتِ جدید، باید به کارت‌های شگفتی (عجایب) و توکن‌های پیشرفت قبلی اضافه شوند. در کنار نام این کارت‌ها و توکن‌ها، نشان "ستاره" ای دیده می‌شود که کمک می‌کند به راحتی تشخیص داده شوند.



چیدمان و آماده‌سازی

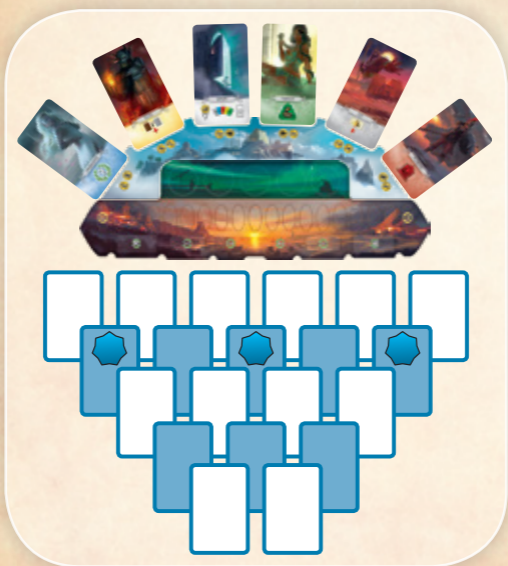
آماده‌سازی دوره‌ی نخست

- کارت‌های بازی اصلی را طبق چیدمانِ معمولِ دوره‌ی نخست بچینید.
- ۵ توکن اساطیر را به شکل تصادفی - و بدون آن‌که نگاه‌شان کنید - برداشته و به‌پُشت، بر روی کارت‌های مشخص شده بگذارید؛ سپس آن‌ها را رو کنید. بقیه‌ی توکن‌ها را به جعبه‌ی بازی برگردانید.
- مرحله‌ی "انتخاب شگفتی‌ها (عجایب)" را انجام دهید.
- صفحه‌ی پنتئون را در بالای صفحه‌ی اصلی قرار دهید.
- کارت‌های خدایان را جداگانه بُر زده و به شکل ۵ ستونِ مُجَزَّآ، بالاتر از پنتئون بگذارید.
- توکن‌های نذر، کارت دروازه، توکن مار و نشان مینروا را در کنار نتئون بگذارید.



آماده‌سازی دوره‌ی دوّم

- کارت دروازه را -به‌رو- در تنها جایگاه خالی پنتئون بگذارید.
- کارت‌های خدایان حاضر در پنتئون را رو کنید.
- کارت‌های بازی اصلی را طبق چیدمان معمول دوره‌ی دوّم چیده و ۳ توکن نذر را -به‌پُشت- روی کارت‌هایی که در تصویر نشان داده شده، بگذارید. سپس توکن‌ها را رو کنید.



آماده‌سازی دوره‌ی سوّم

کارت‌های انجمن‌های صنفی و ۳ کارت تصادفاً انتخاب شده برای دوره‌ی سوّم را به جعبه برگردانید. ۳ کارت معبد بزرگ -به شکل تصادفی- برداشته و بدون آن که نگاه‌شان کنید، به کارت‌های دوره‌ی سوّم اضافه کنید. بقیه‌ی کارت‌های معبد بزرگ را نیز بدون آن که نگاه‌شان کنید، به جعبه‌ی بازی برگردانید.



رَوْنِدِ کَلِّی بازی

روش بازی، دُرست مانند بازی اصلی است. این قوانین تکمیلی، نشان می‌دهند که عناصر تازه چگونه در بازی به کار گرفته می‌شوند:

رو کردنِ کارت‌های به‌پُشت‌چیده

اگر در پایان نوبت‌تان، یک یا چند کارتِ به‌پُشت‌چیده را که توکن اساطیر یا نذر روی آن‌ها هست، رو کردید، توکن (توکن‌های) مربوطه را برداشته و پیشِ روی خودتان بگذارید:



تأثیر توکن‌های اساطیر

وقتی که یک توکن اساطیر را پیشِ روی خود گذاشتید:

- بلافاصله ۲ کارت بالاییِ ستون کارت‌های خدایانِ متناسب با توکن را برمی‌دارید.
- سپس یکی از کارت‌ها را انتخاب کرده و -به‌پُشت- در یکی از خانه‌های خالی پنتئون (به انتخاب خودتان) می‌گذارید.
- در نهایت، کارت دوّم را -به‌پُشت- روی دسته‌ی مربوطه می‌گذارید.



تأثیر توکن‌های نذر

نذر، تخفیفی است یک‌بار مصرف که در هنگامِ فعال‌سازیِ یکی از کارت‌های خدایانِ حاضر در پنتئون، شاملِ حال شما می‌شود! ارزش هر توکن نذر (میزان تخفیف) را عددی که روی خود توکن نوشته شده، تعیین می‌کند. توکن، پس از استفاده، سوخته و از بازی خارج می‌شود!

معبد بزرگ

اگر توکن اساطیری در اختیار دارید که نشان یکی از معابد بزرگ را در خود دارد، می‌توانید آن کارت (آن معبد) را رایگان بنا کنید. توکن مربوطه، از بازی خارج نمی‌شود. یک معبد بزرگ را می‌توانید با پرداخت هزینه‌ی ساخت و سازش نیز بسازید. در پایان بازی، به‌ازای ۱ معبد بزرگ، ۵ امتیاز، به‌ازای ۲ معبد بزرگ، ۱۲ امتیاز و به‌ازای ۳ معبد بزرگ، ۲۱ امتیاز دریافت می‌کنید.

مثال: در پایان بازی، الودی ۲ معبد بزرگ و جک ۱ معبد بزرگ ساخته‌است. الودی ۱۲ امتیاز و جک ۵ امتیاز دریافت می‌کند.

فعال‌سازی یکی از کارت‌های پنتئون

از دوره‌ی دوم، یک عملیات جدید به بازی اضافه می‌شود. می‌توانید:

- یک ساختمان بسازید.
 - یک کارت بسوزانید و سگه دریافت کنید.
 - یک شگفتی معماری (عجایب) خلق کنید.
 - یکی از کارت‌های پنتئون را فعال کنید.
- برای این عملیات جدید، نیازی به کارت‌های چیده‌شده نیست!**

برای فعال کردن یکی از کارت‌های پنتئون:

- هزینه‌ی کارت را - که در جایگاه مربوطه ذکر شده - با سگه یا توکن پیشکش پردازید.

توجه داشته باشید که هر جایگاه، ۲ مبلغ را نشان می‌دهد: یکی برای شما و یکی برای رقیب‌تان. شما همیشه باید مبلغ مربوط به خودتان را پردازید؛ کارت‌هایی که دورتر از شما هستند، برای شما هزینه‌ی بیش‌تری خواهند داشت.

توجه داشته باشید که مبلغ فعال‌سازی کارت دروازه، دو برابر عددی است که جایگاهش نشان می‌دهد.

- کارت خدایان یا کارت دروازه‌ی (فعال‌شده) را برداشته، پیش روی خود بگذارید و بلافاصله تأثیرش را اعمال کنید.

مثال: الودی، مارس را فعال می‌کند. او باید ۵ سگه پردازد (به‌لطف توکن نذرش، ۳ سگه تخفیف می‌گیرد و ۲ سگه‌ی بقیه را نیز از خزانه‌ی شهرش می‌پردازد). او، کارت مارس را پیش روی خود گذاشته و نشان نبرد را ۲ خانه به جلو می‌برد (تأثیر کارت مارس).



پایان بازی

پایان بازی، مُشابهِ پایان بازی اصلی است. فراموش نکنید امتیازاتی را که به واسطه‌ی کارت‌های خدایان دریافت کرده‌اید، به امتیازات خود اضافه کنید!

پدیدآورندگان

طراحان: آنتوان باوزا و پرونو کاتالا

گرافیسیت: میگوئل کویمبرا

مترجم: کیومرث قنبری آذر

تنظیم راهنمای فارسی: امین اشراقی

ارائه ای از FunTimes game maker



خدایان



خدایان بین‌النهرینی

إنکی - Enki



اگر کارت إنکی رو شد، ۲ تا از توکن‌های پیشرفتی را که در آغاز بازی سوزانده‌اید، به شکل تصادفی بردارید. این توکن‌ها -به‌رو- روی کارت إنکی قرار می‌گیرند. وقتی إنکی را فعال کردید، یکی از این ۲ توکن را انتخاب کرده و برای خود بردارید. توکن دوم، دوباره پیش توکن‌های سوزانده شده در آغاز بازی برمی‌گردد!

ایشتار - Ishtar



این خدایانو، نشان علمی مشخص شده (مُشابه با نشان توکن پیشرفت قانون) را به شما اهدا می‌کند.

نیسابا - Nisaba



توکن مار را روی یکی از کارت‌های سبزرقیب بگذارید. ارزش نیسابا، مُعادلِ نشان علمی روی کارت خواهد بود.



خدایان فنیقی

آستارته - Astarte



۷ سکه از بانک برداشته و روی کارت آستارته بگذارید. این سکه‌ها، جزو دارایی خزانه‌ی شهر شما نیستند و به همین دلیل، در برابر خطر از دست رفتن، ایمن هستند! می‌توانید آن‌ها را به شکل معمول خرج کنید. در پایان بازی، هر سکه‌ی باقی‌مانده بر روی کارت آستارته، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.

بعل - Baal



یکی از کارت‌های (ساختمان‌های) قهوه‌ای یا خاکستری ساخته شده‌ی رقیب را بدزدید و به کارت‌های شهرتان اضافه کنید!

تانیت - Tanit



۱۲ سکه از بانک بگیرید.



خدایان بین‌النهرینی

آفرودیت - Aphrodite

این کارت، به اندازه‌ی ۹ امتیاز ارزش دارد.



هادِس - Hades

یکی از کارت‌هایی (ساختمان‌هایی) را که در جریان بازی سوخته اند (به انتخاب خودتان)، برداشته و بدون هیچ هزینه‌ای (رایگان) بنا کنید.



زئوس - Zeus

یکی از کارت‌های به‌رو یا به‌پشت چیده‌شده را انتخاب کنید و -همراه توکن روی‌آش، اگر توکنی در کار بود- به دسته‌ی کارت‌های سوخته بفرستید.



خدایان مصری

آنوبیس - Anubis

یکی از کارت‌هایی را که قبلاً خودتان یا رقیب‌تان برای خلق یک شگفتی (عجایب)، استفاده کرده



اید، بسوزانید. بازیکنی که کارت‌آش سوخته، چیزهایی را که به واسطه‌ی تأثیر آنی شگفتی مربوطه، به دست آورده (سپر، سگه، توکن پیشرفت، کارت ساخته‌شده یا سوخته و بازی دوباره) از دست نمی‌دهد ولی تأثیرات دائمی کارت از دست می‌رود.

شگفتی (عجایب) مربوطه را می‌توان دوباره ساخته و تأثیرات‌آش را نیز دوباره اعمال کرد.

ایزیس - Isis

یکی از کارت‌های دسته‌ی کارت‌های سوخته را انتخاب کرده و با استفاده از آن، یکی از شگفتی‌های (عجایب) خود را رایگان خلق کنید.



را - Ra

یکی از شگفتی‌های (عجایب) ساخته‌نشده‌ی رقیب را دزدیده و به عجایب خود اضافه کنید!





مارس - Mars

این خدا، ۲ نشان سپر به شما اهدا می‌کند.



مینروا - Minerva

نشان مینروا را در یکی از خانه‌های ردیف نبرد بگذارید. اگر نشان نبرد به آن خانه برسد، متوقف شده و حرکت آتش به پایان می‌رسد. سپس نشان مینروا از بازی خارج می‌شود.



مثال: الودی یک داد گستری می‌سازد. او، نشان نبرد را ۲ خانه به جلو می‌برد و سپس نشان مینروا از بازی خارج می‌شود (آخرین نشان سپر به دست آمده به واسطه‌ی کارت داد گستری، از دست می‌رود).



نپتون - Neptune

یک توکن ارتش را انتخاب کرده و بدون این که تأثیرش را اعمال کنید، بسوزانید!



سپس یک توکن ارتش دیگر انتخاب کرده و تأثیرش را اعمال کنید (و سپس بسوزانید)!

مثال: الودی، نپتون را فعال می‌کند و توکن ارتشی را که ممکن بود باعث شود او ۵ سکه از دست بدهد، می‌سوزاند. او سپس تأثیر توکنی را که باعث می‌شود جک ۵ سکه از دست بدهد، اعمال کرده و در نهایت، توکن را نیز می‌سوزاند!

دروازه

به یاد داشته باشید: مبلغ فعال‌سازیِ کارتِ دروازه، دو برابرِ عددی است که جایگاهش نشان می‌دهد (چه برای شما، چه برای رقیب‌تان)!

کارت بالایِ ستون‌های کارت‌های خدایان را رو کنید. سپس یکی از خدایان را انتخاب کرده و رایگان فعال کنید. در نهایت، بقیه‌ی کارت‌های خدایان را به پشت برگردانده و سر جای‌شان بگذارید.



شگفتی‌ها (عجایب)

پرستشگاه

مبلغ فعال‌سازیِ کارت‌های پنتئون برای شما ۲ سکه کاهش می‌یابد. بلافاصله ۱ نوبت دیگر هم بازی کنید.



تأثیر خدایان

یکی از گروه‌های خدایان را انتخاب کرده و همه‌ی کارت‌هایش را رو کنید. یکی از کارت‌های خدایان را انتخاب کرده و رایگان فعال کنید. سپس بقیه‌ی کارت‌ها را سر جای‌شان برگردانید. این شگفتی (عجایب)، ۲ امتیاز نصیب شما می‌کند.



توکن‌های پیشرفت

عرفان

در پایان بازی، به‌ازای هر توکن اساطیر و هر توکن نذری که هنوز در اختیار دارید، ۲ امتیاز می‌گیرید.

مثال: در پایان بازی، الودی ۲ توکن اساطیر و ۱ توکن نذر دارد؛ او ۶ امتیاز دریافت می‌کند.



محاصره

هر بار که شما، نشان نبرد را به‌جلو می‌برید، رقیب‌تان، به‌ازای هر خانه جابه‌جایی، ۱ سکه از دست می‌دهد.

مثال: الودی، توکن محاصره را دارد و یک دادگستری می‌سازد (۳ سپر به دست می‌آورد). او، نشان نبرد را ۳ خانه به سمت پایتخت رقیب حرکت می‌دهد و به این ترتیب، رقیب ۳ سکه از دست می‌دهد.



مهندسی

می‌توانید با پرداخت ۱ سکه، هر کارتی (ساختمانی) را که در پایین هزینه‌ی ساخت و سازش یک نشان زنجیره‌ی ساختمانی (نشان سفید رنگ) دارد، بسازید؛ حتی اگر در شهرتان، ساختمان یا توکنی با آن نشان (نشان سفید رنگ) نداشته باشید.

مثال: الودی، توکن مهندسی را دارد و می‌خواهد برج و بارو (Fortifications) بسازد. او حصار (Palisade) ندارد پس در عوض، ۱ سکه به بانک پرداخته و برج و بارو را می‌سازد.



سوالات رایج (سوالات پُر تکرار)

س: آیا بازیکنان می‌توانند خدایی را فعال کنند که اعمال قدرت‌آش در بازی غیرممکن است؟
ج: بله!

س: آیا بازیکنان پس از این که توکن نذر استفاده می‌شود، دوباره سکه کسب می‌کنند؟
ج: خیر، توکن‌های نذر فقط به‌عنوان تخفیف به کار می‌روند!

س: آیا اگر بازیکنی، با استفاده از قدرتِ "را"، یکی از شگفتی‌های (عجایب) رقیب را بدزدد، می‌تواند ۵ شگفتی (عجایب) بسازد و رقیب‌اش فقط ۲ شگفتی (عجایب)؟
ج: بله، بازیکنان می‌توانند بیش‌تر از ۴ شگفتی (عجایب) بسازند، ولی در نهایت، در هر بازی، نمی‌توان بیش‌تر از ۷ شگفتی (عجایب) ساخت.

س: ۷ شگفتی (عجایب) ساخته شده و آنوبیس فعال شده‌است. تکلیف هشتمین شگفتی (عجایبی) که قبلاً به جعبه برگشته، چیست؟
ج: در جعبه باقی می‌ماند!

س: آیا نشانِ کُپی‌شده به‌توسطِ نِسابا یا اهدا-شده به‌توسطِ ایشتر می‌تواند توکن پیشرفتی نصیبِ بازیکنان کند؟
ج: بله، این نشان‌های علمی، درست مثل بقیه‌ی نشان‌های علمی هستند.

س: آیا نشان مینرو را می‌توان در پایتخت گذاشت؟
ج: بله!

س: اگر در زمانِ فعال‌سازیِ دروازه یا تئاتر خدایان، کارتِ انکی انتخاب نشود چه؟
ج: توکن‌های پیشرفت رو-شده، به‌همراه توکن‌های سوزانده‌شده در ابتدای بازی، به جعبه برمی‌گردند.

س: تکلیفِ توکن‌های پیشرفتی که به جعبه برمی‌گردند چیست؟
ج: با توکن‌های پیشرفتِ موجود در جعبه مخلوط می‌شوند!!

س: اگر بازیکنی، یک جُفت نشان علمی بسازد ولی دیگر توکن پیشرفتی در صفحه‌ی بازی نباشد، تکلیف چیست؟
ج: سرِ بازیکن بی‌کلاه می‌ماند!

س: آیا بازیکنی که هم توکن پیشرفت مهندسی و هم توکن پیشرفت شهرنشینی (Urbanism) را دارد، وقتی با استفاده از توکن مهندسی، ساختمانی بسازد، ۴ سکه دریافت می‌کند؟
ج: نه، این ساخت‌وساز، ساخت‌وساز زنجیره‌ای نیست!

س: در مورد نیتون، آیا بازیکن می‌تواند یکی از توکن‌های خودش را انتخاب کرده و رقیب را وادار به از دست دادنِ سکه بکند؟
ج: بله، هر توکنی را می‌تواند انتخاب کند.