

7CSODA

PÁRBAJ

AGORA

JÁTÉKSZABÁLY

Antoine Bauza & Bruno Cathala



„Az ember politikai állat.”

Arisztotelész

A DOBOZ TARTALMA

- 1 szenátustábla
- 24 befolyáskocka (12 bronz és 12 ezüst)
- 13 szenátorkártya (7 politikus és 6 összeesküvő)
- 2 csodakártya
- 16 összeesküvés-kártya
- 16 rendeletjelző
- 2 fejlődéskorong
- 4 katonai lapka
- 1 pontozófüzet
- 1 segédlet
- 1 szabálykönyv

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A civilizáció sorsát befolyásoló döntéseket a szenátus falai között hozzák meg... miközben a sötét folyosókon összeesküvők szövögetik terveiket.

A 7 Csoda: Párbaj ezen kiegészítőjében szenátorokat toborozhattok, akik segítségével befolyással lehettek a szenátusra. Megszerezhetitek az üléstermek irányítását, hogy részesüljete a rendeletek előnyeiből, vagy szövethetitek összeesküvőkkel, akik mesterien értenek a helyzet felforgatásához.

A kiegészítő ráadásul új győzelmi feltétellel gazdagítja a játékot: a politikai győzelemmel.



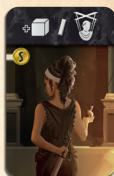
A JÁTÉK ELEMEI

Szenátorkártyák

Ezek a kártyák képviselik a **szenátorokat**, akik csatlakozhatnak az ügyeitekhez. A szenátorok két formában jelennek meg: **politikusok** (fehér kártyák) és **összeesküvők** (fekete kártyák). A szenátorkártyák az alapjáték karkártyái közé kerülnek, azonban azoktól eltérő hátoldaluk van.



Politikus
szenátorok



Összeesküvő
szenátor



Hátlap

Összeesküvés-kártyák

Ezek a kártyák képviselik az összeesküvéseket, amelyeket előkészíthetsz és kiválthatsz a játék során. Minden összeesküvés-kártya elején az egyedi neve és hatása található, a hátlapján pedig az előkészítési terület.



Előlap



Hátlap

Rendeletjelzők

Ezek a jelzők képviselik a rendeleteket, amelyek a szenátus üléstermeiben találhatóak. Minden rendeletjelzőnek egyedi hatása van.



Előlap

Hátlap

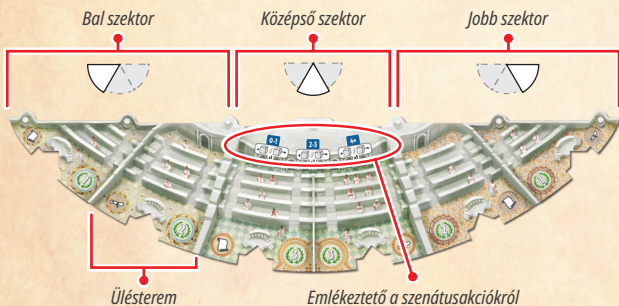
Befolyáskockák

Ezek a kockák képviselik a szenátus üléstermei fölötti befolyásokat. A két játékosnak megfelelően két színben jelennek meg.

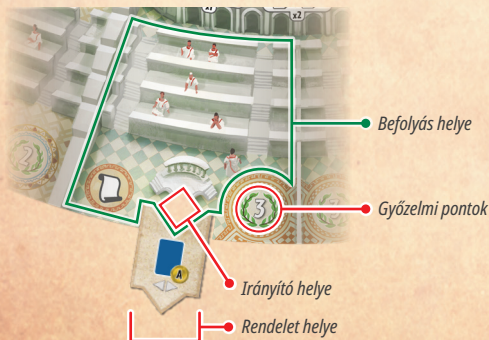


Szenátustábla

Ez a tábla képviseli a **szenátust**. A tábla **6 ülésteremre** van osztva, az alábbi elrendezésben: 2 a bal szektorban, 2 a középső szektorban és 2 a jobb szektorban.



Minden ülésteremben megtalálható a **befolyás** helye, a **rendelet** helye és az **irányító** helye. Ezen kívül minden ülésterem győzelmi pontokat biztosít a játék végén.



Csodakártyák

A **Curia Julia** és **Knósszosz** csodákat csak akkor használjátok, ha ezzel a kiegészítővel játszotok. Keverjétek őket az alapjáték csodakártyái közé.



Fejlődéskorongok

A **Korrupció** és **Szervezett bűnözés** korongokat csak akkor használjátok, ha ezzel a kiegészítővel játszotok. Keverjétek őket az alapjáték fejlődéskorongjai közé.



Katonai lapka

Ezek a lapkák új hatásokat hoznak a játékba, csak akkor használjátok őket, ha ezzel a kiegészítővel játszotok. Cseréljétek le rájuk az alapjáték katonai lapkáit.



Pontozófüzet

A pontozófüzet segít összeszámolni győzelmi pontjaitokat, amelyeket az *Agora* és a *Panteon* kiegészítővel gyűjtöttetek.

Segédlet

Ez a kártya emlékeztet titeket a kártyák elrendezésére a különböző korokban, amikor ezzel a kiegészítővel vagy a *Panteon* kiegészítővel együtt játszotok.

Az Agora kiegészítő csodakártyái és fejlődéskorongjai egy szimbólummal vannak jelölve, ami segít kiválogatni őket a játék után.

ELŐKÉSZÜLETEK

Kövessétek az alapjáték előkészületeit az alábbi kivételekkel:

- 1 Illesszétek a **szenátustáblát** az alapjáték táblája alá.
- 2 Készítsétek elő a **korkártyákat**:
 - Keverjétek össze az összes szenátorkártyát.
 - Készítsétek elő minden kor pakliját az alapjátéknak megfelelően (figyeljete rá, hogy minden pakliból ki kell szedni 3 kártyát).
Ezután minden paklihoz tegyétek hozzá az alábbiakat:
 - I. kor: 5 **szenátorkártya**
 - II. kor: 5 **szenátorkártya**
 - III. kor: 3 **szenátorkártya**Keverjétek meg a paklikat képpel lefelé fordítva.
- 3 Tegyétek le a **kártyákat az I. kornak megfelelő elrendezésben** (lásd 8. oldal).
- 4 Keverjétek meg a **rendeletjelzőket** képpel lefelé. Véletlenszerűen vegyetek ki közülük 6-ot, és helyeztetek egyet-egyet a rendeletek helyére a szenátustáblán, ahogyan a jelzés mutatja:



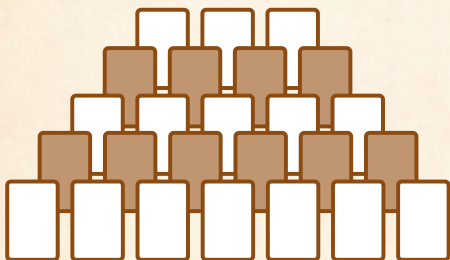
A megmaradt rendeletjelzőket tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket. Ezekre nem lesz szükség a játék során.

- 5 Keverjétek meg az **összeesküvés-kártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit.
- 6 Tegyétek az új **katonai lapkákat** a helyükre az alapjáték tábláján.
- 7 Minden játékos vegyen el **12 befolyáskockát** az egyik színből.
- 8 Keverjétek meg az összes **fejlődéskorongot**, és kövessétek az alapjáték szabályait.
- 9 Keverjétek meg az összes **csodakártyát**, és kövessétek az alapjáték szabályait.

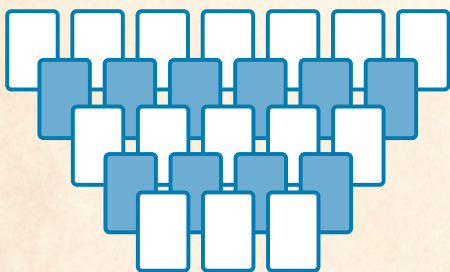


A KÁRTYÁK ELRENDEZÉSE

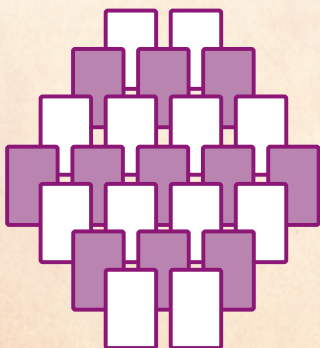
I. kor



II. kor



III. kor



A JÁTÉK MENETE


A játék követi a *7 Csoda: Párbaj* alapjáték szabályait az alábbi 5 pont kivételével:

- A. Szenátor toborzása**
- B. Összeesküvés előkészítése**
- C. Összeesküvés végrehajtása**
- D. Ülésterem irányítása**
- E. Politikai fölény szerzése**

A. SZENÁTOR TOBORZÁSA

Mostantól új kártyák érhetők el az elrendezésben: a **szenátorkártyák**. Kijátszhatsz egy **szenátorkártyát**, hogy szenátort toborozz, hogy megépíts egy csodát, vagy eldobhatod érméért cserébe (mint bármelyik korkártyát).

Egy szenátor toborzásához (politikus vagy összeesküvő) fizesd ki a kártya **érmeköltségét**, és tedd képpel felfelé a városodba.

 A szenátorkártyák **költsége** megegyezik a városodban **már jelen lévő szenátorkártyák számával** (tehát az első szenátor toborzása 0 érmebe kerül, a másodiké 1 érmebe, a harmadiké 2 érmebe...).


Hajtsd végre a szenátor **hatását** attól függetlenül, hogy **politikusról** vagy **összeesküvőről** van szó.

Politikus

Politikus toborzásakor a végrehajtható **szenátusakcióid** száma a városodban lévő **kék** kártyák számától függ:

Kék kártyák száma a városodban	0–1	2–3	4+
Szenátusakciók száma	1	2	3


A két lehetséges szenátusakció: **Befolyás lehelyezése** és **Befolyás mozgatása**. Minden egyes szenátusakciódról eldöntheted, hogy **lehelyezés** vagy **mozgatás** legyen.

- **Befolyás lehelyezése** : minden politikuskártya valamelyik szektorhoz tartozik (bal, középső vagy jobb), ami meghatározza, mely üléstermekbe helyezhetsz le befolyást a szenátusban. Tedd le az egyik **befolyáskockádat** egy általad választott ülésterembe a szektorban.

Ha olyan ülésterembe teszel le befolyáskockát, amelyben képpel lefelé fordított **rendelet** található, fordítsd fel a jelzőt.

Pontosítások:

- Egy ülésteremben bármennyi befolyáskocka lehet.
- Mindkét játékos 12 befolyáskockával rendelkezik. Ha nincs több letehető befolyáskockád, nem választhatod a Befolyás lehelyezése akciót.
- Ha ugyanabban a körben több befolyást helyezel le, eloszthatod a befolyáskockáidat a szektor 2 ülésterme között.

- **Befolyás mozgatása** : mozgasd át az egyik befolyáskockádat egy szomszédos ülésterembe.

Pontosítások:



- Azt a befolyáskockát is mozgathatod, amit ebben a körben tettél le.
- Ugyanazt a kockát többször is mozgathatod.

***Példa:** Egy politikust toborzol, aki a bal szektorhoz tartozik, és 3 kék kártya van a városodban. Így 2 szenátusakciót hajthatsz végre. Úgy döntesz, hogy lehelyezel egy befolyást, és elmozdatsz egy másikat.*



Összeesküvő

Összeesküvő toborzásokor **csak egy** akciót hajthatsz végre az alábbiak közül:

- **Befolyás lehelyezése** + : tegyél le **egyetlen** befolyáskockát egy **általad választott** ülésterembe.
- **Összeesküvés** : húzz 2 **összeesküvés-kártyát**. Miután megnézted őket, **válassz** egyet, és tedd le magad elé képpel lefelé, majd a másikat tedd a húzópakli tetejére vagy aljára (te döntöd el).

B. ÖSSZEESKÜVÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

Amikor elveszel egy kártyát az elrendezésből, használhatod arra, hogy **előkészíts** egy **birtokodban lévő összeesküvést**. Ehhez csúsztasd a választott kártyát képpel lefelé az összeesküvés-kártya előkészítési területe alá úgy, hogy félig legyen takarva. Ezzel előkészítetted az összeesküvést, és a köröd véget ér. Ennek az akciónak nincs költsége.



Összeesküvés előkészítése

Megjegyzés: A kártyaelrendezésből **bármelyik elérhető kártyát használhatod az összeesküvés előkészítésére**. Ezt a kártyát másra már nem tudod majd használni.

C. ÖSSZEESKÜVÉS VÉGREHAJTÁSA

A köröd elején, ha van előkészített összeesküvésed, végrehajthatod. Ehhez fordítsd fel a választott összeesküvés-kártyát, és hajtsd végre a hatását. Az összeesküvés-kártyát tartsd meg magad előtt képpel felfelé, és hagyd alatta a korkártyát, amit az előkészítésére használtál.

Az összeesküvés végrehajtása a **körödon felül** történik. Miután végrehajtottad az összeesküvés hatását, a megszokott módon játszd le a körödet.

Fontos: Több összeesküvés-kártya is lehet előtted, akár előkészítettek, akár nem, de **körönként csak egy összeesküvést hajthatsz végre, és csak a köröd elején**.

A LEHETSÉGES AKCIÓK ÁTTEKINTÉSE

A körödben az alábbiakat teheted:

1. Összeesküvés végrehajtása (választható).
2. Kártya elvétele az elrendezésből és kijátszása **az alábbi 4 akció egyikére** (kötelező):
 - **Épület** megépítése vagy **szenátor** toborzása
 - Kártya eldobása **érmékért** cserébe
 - **Csoda** megépítése
 - **Összeesküvés** előkészítése

D. ÜLÉSTEREM IRÁNYÍTÁSA

Ha egy ülésteremben **több** befolyáskockád van, mint az ellenfelednek, te **irányítod az üléstermet**.

Az irányításod jelölésére mozgasd az ülésteremben lévő befolyáskockáid egyikét az ülésterem irányító helyére (a kocka továbbra is beleszámít a többség kiszámításába). Mostantól használhatod a **rendelet hatását** (lásd a rendeleteket a 14. oldalon).

***Példa:** A szenátus üléstermeinek egyikében 1 befolyáskockád van, az ellenfelednek pedig egy sincs. Ezzel többséget szerezted, ezért mozgass egy befolyáskockát az ülésterem irányító helyére. Használhatod az ülésterem rendeletének hatását.*



Ha a befolyáskockák száma egyenlő, egyik játékos sem szerzi meg az ülésterem irányítását, és egyikük sem használhatja a rendelet hatását. Ebben az esetben ne tegyetek kockát az ülésterem irányító helyére.

A játék végén minden általad irányított ülésterem **győzelmi pontot** ér (az ülésteremtől függően 1, 2 vagy 3 pontot).

E. POLITIKAI FÖLÉNY SZERZÉSE

A játék bármelyik pillanatában, ha te **irányítod a szenátus mind a 6 üléstermét**, azonnal megnyered a játékot **politikai győzelemmel**.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha egy játékos **katonai, tudományos vagy politikai győzelmet** szerez. Ha egy játékos sem szerez győzelmet a III. kor vége előtt, számológátok össze győzelmi pontjaitokat a pontozófüzet segítségével.

Az üléstermek irányításából szerzett pontokat ebbe a sorba írhatjátok.

A politikai győzelmet ebben a sorban jelölhetitek.

●		
●		
●		
●		
Σ		
●	■	■
●	■	■
●	■	■

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén a **kék** kártyákból több pontot gyűjtő játékos győz.

Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

AGORA ÉS PANTEON KIEGÉSZÍTŐK

Ha az *Agora* és *Panteon* kiegészítőkkel egyszerre játszotok, kövessétek a segédletet a kártyaelrendezés összeállításánál.

A játék során az alábbi sorrendben hajtsátok végre az akciókat:

1. Összeesküvés végrehajtása (választható).
2. Kártya elvétele az elrendezésből **VAGY** kártya aktiválása a panteonban (kötelező).

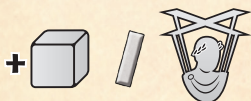


A JELKÉPEK LEÍRÁSA

Szenátorok



Hajts végre szenátusakciókat: **helyezz le** befolyáskockát a jelölt szektorba, és/vagy **mozgasd** egy befolyáskockád.



Tegyél le egy befolyáskockát egy általad választott ülésterembe **vagy** húzz 2 összeesküvés-kártyát, és tarts meg egyet.

Rendeletek



Hagyj figyelmen kívül 1 költségjelzést (te döntöd el, hogy erőforrást **vagy** érmét), amikor ilyen színű kártyát építesz.



Fizess 1 erőforrással kevesebbet (te választhatsz), amikor csodát építesz.



Minden alkalommal, amikor te **vagy** az ellenfeled ilyen színű kártyát épít, vegyél el az aktuális kor számának megfelelő mennyiségű érmét a bankból (1, 2, vagy 3 érme).



Minden alkalommal, amikor te **vagy** az ellenfeled csodát épít, vedd el az aktuális kor számának megfelelő mennyiségű érmét a bankból (1, 2, vagy 3 érme).



Fizess 1 érmevel kevesebbet minden erőforrásért (**barna** vagy **szürke**), amit a bankból vásárolsz.

Fontos: Nem szerezhetsz ingyen erőforrásokat ennek a hatásnak a segítségével; **legalább 1 érmét fizetned kell.**



Amikor meghatározod a szenátusakcióid számát, adj hozzá 2-t a **kék** kártyáid számához.



Kapsz 1 pajzsot, mozgasd a konfliktusjelzőt egy mezővel az ellenfeled fővárosa felé.

Pontosítás: Amikor elveszíted az irányítást a rendelet felett, elveszíted a pajzsot is, mozgasd a konfliktusjelzőt egy mezővel a saját fővárosod irányába. Ha az ellenfeled átveszi tőled a rendelet feletti irányítást, a konfliktusjelzőt 2 mezővel mozgasd a fővárosod irányába.



Amikor eldobsz egy kártyát, hogy érméket kapj a bankból, kapsz plusz 2 érmét.



Amikor épületet építesz, használd az ellenfeled kártyáin lévő láncolatjelzőket úgy, mintha a te kártyáidon lennének.



Amikor összeesküvőt toborzol, játsz le még egy kört.

Csodák

A két új csodának olyan hatásai vannak (a bal felső sarokban), amelyek azonnal megtörténnek a kiválasztásuk után.



Amikor kiválasztod ezt a csodát, húzz két összeesküvés-kártyát. Válassz egyet, és tedd képpel lefelé magad elé, majd a másikat tedd a húzópakli tetejére vagy aljára (te döntöd el).

Amikor megépíted ezt a csodát, azonnal:

- Hajts végre egy birtokodban lévő, **előkészítetlen** összeesküvést (választható).
- Vegyél el 6 érmét a bankból.
- Játssz le még egy kört.



Amikor kiválasztod ezt a csodát, tegyél le egy befolyáskockát egy általad választott ülésterembe.

Amikor megépíted ezt a csodát:

- Tegyél le egy befolyáskockát egy általad választott ülésterembe.
- Mozgasd át egy befolyáskockádat egy szomszédos ülésterembe (választható).
- Kapsz 3 győzelmi pontot a játék végén.

Fejlődéskorongok



A megszerzésétől kezdve minden szenátort (politikusat és összeesküvőket) ingyen toborzol.



Amikor összeesküvőt játszol ki, tartsd meg mindkét felhúzott összeesküvés-kártyát, és tedd őket magad elé képpel lefelé.

Összeesküvések és katonai lapkák



Tegyél egy befolyáskockát egy általad választott ülés-terembe.



Átmozgathatod egy befolyáskockádat egy szomszédos ülés-terembe.



Távolítsd el az ellenfeled egyik, általad választott befolyáskockáját a szenátusból.



Annyi érmét kapsz, ahány befolyáskockád van a szenátusban.



Az ellenfeled annyi érmét veszít, ahány befolyáskockája van a szenátusban.



Válassz egy fejlődéskorongot a táblán **vagy** az ellenfeled előtt **vagy** a játék dobozában, és tedd képpel lefelé erre az összeesküvésre. Senki sem használhatja a játék hátralévő részében.



Dobj el egy általad választott, megépített **kék** kártyát az ellenfeled városából a dobópakliba.



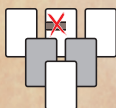
Dobj el egy általad választott, megépített **sárga** kártyát az ellenfeled városából a dobópakliba.



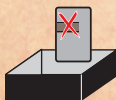
Dobj el egy hozzáférhető kártyát az elrendezésből a dobópakliba. Azonnal végrehajthatod ezt az akciót még egyszer.



Válassz ki az ellenfeled egyik **megépített** csodáját, és tedd vissza a dobozba. A játék hátralévő részében ezt a csodát nem használhatjátok. Az érintett játékos nem veszíti el a csoda **azonnali** hatása által kapott jutalmait (érmék, fejlődéskorongok, megépített vagy eldobott kártyák, új kör, befolyáskockák lehelyezése vagy mozgatása).

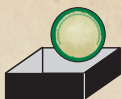


Vegyél el egy **épületkártyát** a kártyaelrendezés legfelső sorából, és építsd meg ingyen. Szenátorkártyát nem választhatsz.



- Az I. korban vedd el az I. kor paklijából félretett 3 kártyát.
- A II. korban vedd el az I. és a II. kor paklijából félretett 6 kártyát (koronként 3).
- A III. korban vedd el az I., II. és III. kor paklijából félretett 9 kártyát (koronként 3).

Nézd meg ezeket a kártyákat, válassz egyet, és játszd ki ingyen.



Nézd meg az összes, a játék kezdetén a dobozba visszarakott fejlődéskorongot, válassz egyet, és játszd ki magad elé.



Vedd el az ellenfeled egyik **megépitetlen** csoda-kártyáját, és tedd a városodba.



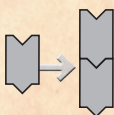
Vedd el az ellenfeled érmeinek **felét** (felfelé kerekítve), és tedd a saját kincstáradba.



Vegyél el egy általad választott **barna** vagy **szürke** kártyát az ellenfeledtől, és tedd a városodba.



Vegyél el egy általad választott **kék** vagy **zöld** kártyát az ellenfeledtől, és tedd a városodba. Cserébe add neki az egyik **ugyanilyen színű** kártyádat.



Válassz egy rendeletet a szenátusban, és tedd át egy általad választott ülésterembe az ott lévő, másik rendelet alá.

Pontosítások:

- *A játék hátralévő részében az egyik ülésteremben nem lesz rendelet, egy másikban pedig 2 lesz.*
- *A rendelet nélküli ülésterem ugyanúgy pontot ér a játék végén, és hozzájárul a politikai győzelem megszerzéséhez.*

*További kérdéseid vannak a kiegészítővel kapcsolatban?
Nézd meg az oldalunkon a GYIK-et
www.7wondersduel.com/faq
vagy olvasd be a QR-kódot:*



KÉSZÍTŐK

Tervezők: **Antoine Bauza** és **Bruno Cathala**

Illusztráció: **Miguel Coimbra**

Fejlesztők: **Cédric Caumont** és **Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros »
és a **Repos Production** csapat

Teljes lista online: www.7wondersduel.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

www.rprod.com • +32 471 95 41 32

A játék szigorúan csak magánjellegű
szórakozás céljából használható.

