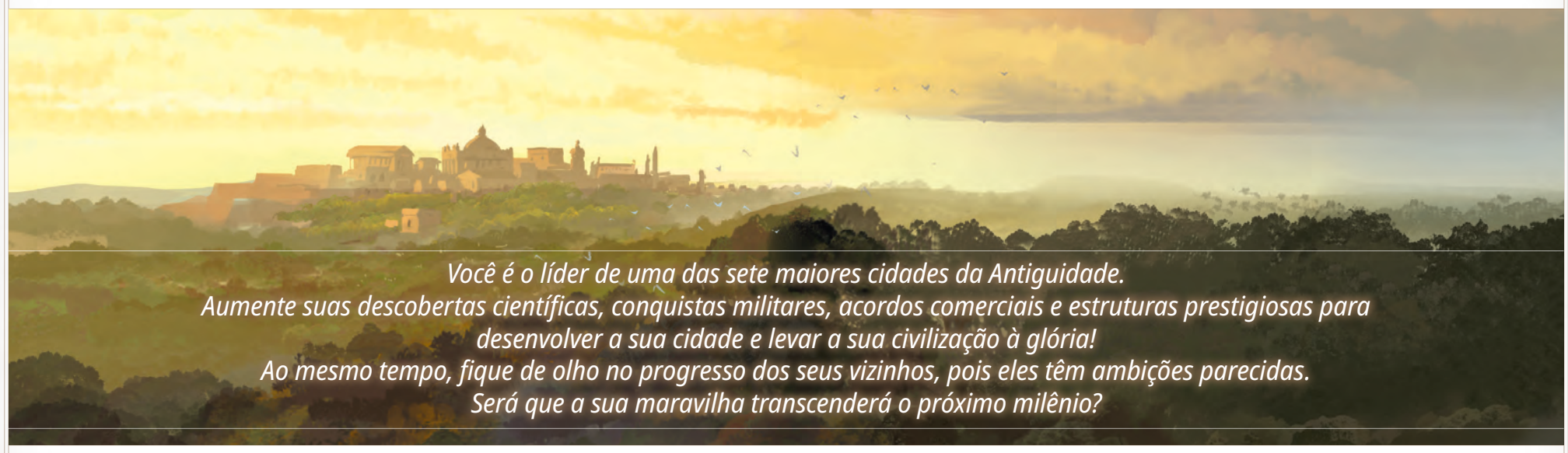
ANTOINE BAUZA

7 WONDERS™

“Tudo o que há de bom neste mundo flui para a cidade.” (Pericles)



Você é o líder de uma das sete maiores cidades da Antiguidade.
Aumente suas descobertas científicas, conquistas militares, acordos comerciais e estruturas prestigiosas para desenvolver a sua cidade e levar a sua civilização à glória!
Ao mesmo tempo, fique de olho no progresso dos seus vizinhos, pois eles têm ambições parecidas.
Será que a sua maravilha transcenderá o próximo milênio?

VISÃO GERAL DO JOGO

Uma partida é jogada em 3 rodadas, chamadas de Eras, nas quais os jogadores jogam cartas simultaneamente para desenvolver suas Cidades.
Essas cartas representam as diferentes Estruturas que eles podem construir:
Estruturas civis, comerciais, militares, científicas, de guilda e de produção de recursos.

Ao fim de cada Era, cada jogador entra em guerra com seus dois vizinhos. Ao fim das 3 Eras, cada um contabiliza o seu total de pontos de vitória obtidos com sua Cidade, sua Maravilha, sua proeza militar e seu Tesouro. O jogador com a pontuação mais alta vence o jogo.

COMPONENTES

- 7 tabuleiros de Maravilha
- 148 cartas de Era: 49 cartas da Era I, 49 cartas da Era II e 50 cartas da Era III
- 78 Moedas: 54 Moedas no valor de 1 e 24 Moedas no valor de 3
- 48 fichas de Conflito Militar: 24 fichas de Derrota e 24 fichas de Vitória (8 por Era)
- 1 caderneta de pontuação
- 3 cartilhas de Descrição de Efeitos
- 1 Lista de cartas e encadeamentos
- Este livro de regras

ELEMENTOS DO JOGO

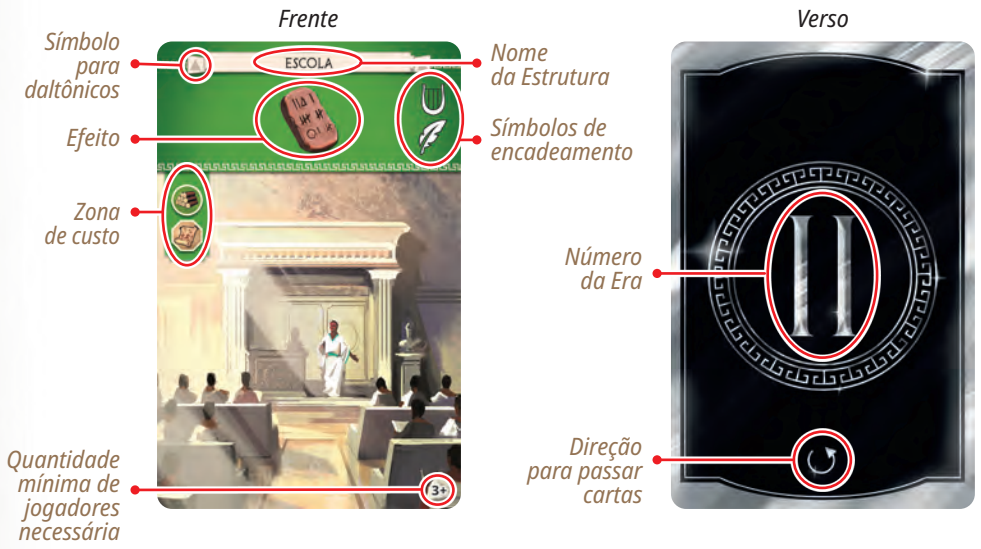
CARTAS DE ERA

Cartas de Era representam Estruturas que você pode construir durante o jogo.
O verso de cada carta indica a qual Era ela pertence (Era I, Era II e Era III).

Há sete tipos de cartas diferentes:

- Cartas **Marrons** (Materiais Básicos) concedem **recursos comuns**:
  Argila, Pedra, Minério e Madeira.
- Cartas **Cinzas** (Produtos Manufaturados) concedem **recursos raros**:
  Vidro, Tecido e Papiro.
- Cartas **Azuis** (Estruturas Civis) concedem **pontos de vitória**.
- Cartas **Amarelas** (Estruturas Comerciais) concedem **vantagens comerciais**.
- Cartas **Vermelhas** (Estruturas Militares) aumentam a sua **força militar**.
- Cartas **Verdes** (Estruturas Científicas) concedem **avanços científicos** em três áreas:
  , e .
- Cartas **Roxas** (Guildas) concedem **pontos de vitória** conforme certas condições.

Na frente de cada carta de Era, há uma zona de custo, um efeito, um nome, um símbolo para daltônicos, um ou dois símbolos de encadeamento (possivelmente) e um número mínimo de jogadores necessário.
No verso, encontram-se o número da Era e a direção da passagem de cartas.



SÍMBOLOS PARA DALTÔNICOS

Para atender a todos os tipos de daltonismo, cada cor de carta usada no jogo tem um símbolo correspondente.

■ Marrom ♦ Cinza ▮ Azul ● Amarela ✖ Vermelha ▲ Verde ★ Roxa

TABULEIRO DE MARAVILHA

Cada tabuleiro representa uma Maravilha que você pode construir durante o jogo.
Maravilhas têm um lado do Dia e um lado da Noite que mostram dois, três ou quatro estágios de construção diferentes.
Cada estágio de construção tem um custo e um efeito.
Seu tabuleiro de Maravilha também lhe concede um recurso inicial.

FICHAS DE CONFLITO MILITAR

Fichas de Conflito Militar representam as suas Vitórias e Derrotas Militares.
Há quatro tipos de fichas de Conflito Militar:

- Fichas de Derrota Militar -1
- Fichas de Vitória Militar +1
- Fichas de Vitória Militar +3
- Fichas de Vitória Militar +5

MOEDAS

As Moedas representam o seu Tesouro. Elas têm valor de 1 ou 3.

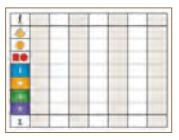
Observação: Quando o texto "x Moedas" aparece nestas regras, o "x" corresponde ao valor total das Moedas. Em outras palavras, "Pegue x Moedas" quer dizer que você deve pegar Moedas no valor total de x.

CARTILHAS DE DESCRIÇÃO DE EFEITOS

Essas cartilhas fornecem uma explicação completa de todos os símbolos do jogo.

CADERNETA DE PONTUAÇÃO

A caderneta de pontuação é usada no fim do jogo para contabilizar os pontos de vitória e determinar um vencedor.



LISTA DE CARTAS E ENCADEAMENTOS

Essa lista serve de referência.

PREPARAÇÃO

1 Prepare as **cartas de Era**:

- Separe as cartas de Era em três baralhos: Era I, Era II e Era III.
- Para cada Era, separe as cartas de acordo com o número mínimo de jogadores necessário e fique apenas com as cartas que tenham um número **menor ou igual** ao número de jogadores. Devolva as outras cartas para a caixa; elas não serão usadas na partida.

  Exemplo: Em uma partida com 5 jogadores, fique com todas as cartas que tenham 3+, 4+ e 5+ em cada baralho de cartas de Era.

- No baralho da Era III, pegue todas as cartas **Roxas**. Aleatoriamente, compre um número dessas cartas equivalente ao **número de jogadores +2** e mantenha-as viradas para baixo. Adicione-as às outras cartas da Era III. Devolva as outras cartas **Roxas** para a caixa; elas não serão usadas na partida.

  Exemplo: Em uma partida com 5 jogadores, você comprará 7 cartas Roxas aleatórias (5 jogadores + 2).

- Embaralhe cada baralho de cartas de Era e coloque-os virados para baixo no centro da mesa.

2 Cada jogador pega um **tabuleiro de Maravilha** aleatório e o coloca à sua frente, escolhendo seu lado de preferência (Dia ou Noite).

Observação: Nas suas primeiras partidas, é recomendado usar o lado do Dia dos tabuleiros de Maravilha. Em todas as partidas seguintes, sinta-se à vontade para misturar os lados do Dia e da Noite. Se preferirem, os jogadores também podem escolher seus tabuleiros de Maravilha em vez de distribuí-los aleatoriamente.

3 Pegue **3 Moedas** (no valor de 1) e coloque-as no seu tabuleiro de Maravilha. Essas Moedas formam o seu Tesouro inicial. Coloque as Moedas restantes no centro da mesa para formar a **reserva de Moedas**.

4 Coloque todas as fichas de Conflito Militar no centro da mesa para formar a **reserva de fichas de Conquista Militar**.

5 Devolva todos os outros componentes do jogo para a caixa, pois eles não serão usados nesta partida.

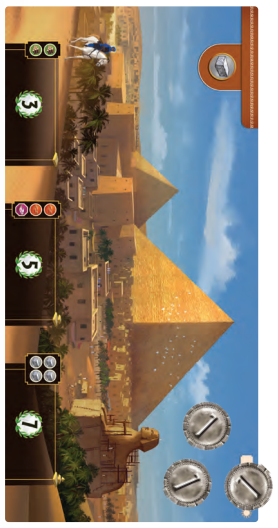
EXEMPLO DE PREPARAÇÃO PARA 5 JOGADORES

Descarte

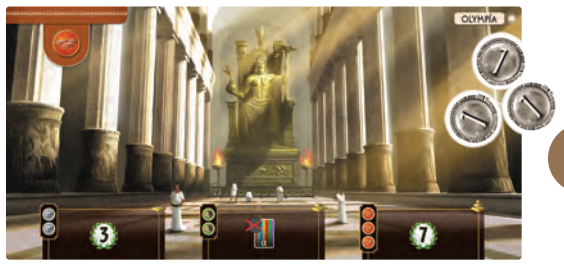
4 Reserva de fichas de Conflito Militar

1 Cartas de Era

3 Reserva de Moedas

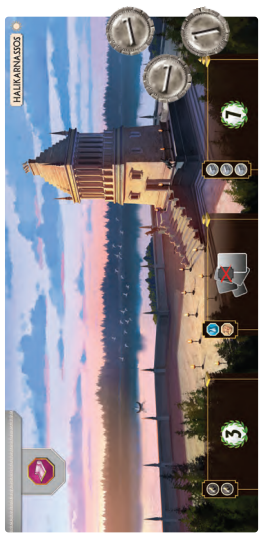


O vizinho à sua esquerda



3 Seu Tesouro

2 Sua Maravilha



O vizinho à sua direita

COMO JOGAR

Uma partida é jogada em **três rodadas sucessivas**: Era I, Era II e Era III. Cada rodada é jogada de forma parecida. Pontos de vitória são contabilizados no fim da Era III.

Definições:

Vizinhos: O termo "vizinhos" se refere ao jogador diretamente à sua esquerda **e** ao jogador diretamente à sua direita.
Cidade: O termo "Cidade" se refere aos seus desenvolvimentos, que incluem a sua Maravilha e as suas cartas construídas.

VISÃO GERAL DE UMA ERA

No início de cada Era, pegue o baralho de cartas correspondente a ela (I, II ou III) e distribua **7 cartas** aleatórias viradas para baixo para cada jogador. Essas cartas formarão a sua **mão inicial**.

Cada Era tem 6 **turnos**, nos quais todos jogam **simultaneamente**. Um turno é formado por 3 estágios que ocorrem na seguinte ordem:

1. Escolher uma carta
2. Jogar a carta
3. Passar a sua mão

1. ESCOLHER UMA CARTA

Analise as cartas da sua mão sem mostrá-las aos outros jogadores.
Escolha 1 dessas cartas e coloque-a virada para baixo à sua frente.
Reserve as cartas restantes viradas para baixo. Elas serão usadas depois.

2. JOGAR A CARTA

Quando **todos** tiverem escolhido uma carta, joguem-nas **simultaneamente**.
Os jogadores podem usar sua carta escolhida para completar **uma única ação** dentre as ações listadas abaixo:

A. **Construir a Estrutura da sua carta**
B. **Construir um estágio da sua Maravilha**
C. **Vender a carta**

Observação: No início da sua primeira partida, é recomendado que os jogadores prestem atenção nas ações dos outros, jogando um após o outro, para se familiarizarem com o jogo.

A. Construir a Estrutura da sua carta

Para construir a Estrutura da sua carta, pague os custos indicados e coloque-a virada para cima acima do seu tabuleiro de Maravilha (veja **Construção em 7 Wonders** nas páginas. 6-7). Após construída, a Estrutura ficará na sua cidade até o fim do jogo.

Importante: Você nunca pode construir duas Estruturas idênticas, ou seja, você não pode ter duas cartas com o mesmo nome na sua Cidade.

DISPOSIÇÃO DE CARTAS NA SUA CIDADE

Empilhe cartas da mesma cor, certificando-se de manter seus efeitos à vista, e **empilhe recursos em cima do seu recurso inicial.**
(Veja exemplo na página 8.)

B. Construir um estágio da sua Maravilha

Para construir um estágio da sua Maravilha, pague **apenas** o custo indicado no seu **tabuleiro de Maravilha** correspondente a esse estágio (veja *Construção em 7 Wonders* nas págs. 6-7).
Coloque a sua carta virada para baixo embaixo do tabuleiro, de forma que metade dela fique coberta pelo estágio da Maravilha que você está construindo. Então, o efeito desse estágio fica disponível para você até o fim do jogo.

Observação: Você pode usar qualquer carta para construir um estágio de Maravilha, e ela não terá nenhuma outra utilidade além de ativar o efeito desse estágio.

Estágios de Maravilha podem ser construídos a **qualquer momento** da partida. Em outras palavras, você pode construir o primeiro estágio da sua Maravilha na Era I, II ou III. No entanto, **é obrigatório construir os estágios da sua Maravilha da esquerda para a direita** (estágio 1 antes do estágio 2 e estágio 2 antes do estágio 3).

Observação: Construir estágios da sua Maravilha é opcional.

C. Vender a carta

Para ganhar Moedas, você pode vender a sua carta. Para fazer isso, descarte a sua carta virada para baixo no centro da mesa (em uma pilha que servirá de **descarte**) e pegue **3 Moedas** da reserva, adicionando-as ao seu Tesouro.

3. PASSAR A SUA MÃO

Quando todos os jogadores tiverem concluído suas ações, pegue as cartas que você não escolheu e passe-as para o seu vizinho da esquerda (durante as Eras I e III) ou para o seu vizinho da direita (durante a Era II). A **direção de passagem de cartas** é indicada no verso das cartas de Era.

Dessa forma, você receberá uma mão de cartas do seu vizinho. Essas cartas formarão a sua nova mão de cartas para o próximo turno. Você terá uma carta a menos a cada turno e, por fim, ficará com apenas duas no último turno.

SEXTO E ÚLTIMO TURNO

No início do sexto e último turno de cada Era, você receberá uma mão de 2 cartas do seu vizinho. Escolha 1 dessas cartas e descarte a outra virada para baixo na pilha de descarte. A carta descartada não lhe concede Moedas. Jogue a sua sexta e última carta normalmente.

Prossiga para a Resolução de Conflitos Militares.

RESOLUÇÃO DE CONFLITOS MILITARES

Cada Era termina com a Resolução de Conflitos Militares.

Conte todos os símbolos militares nas cartas que você construiu e no seu tabuleiro de Maravilha (se houver) para determinar a sua **força militar**. Então, compare a sua força militar total à força de cada vizinho seu.

Para **cada** vizinho:

- Se as suas forças militares forem **iguais**, nenhum dos dois pega uma ficha.
- Se a sua força militar for **menor**, pegue uma ficha de Derrota Militar.
- Se a sua força militar for **maior**, pegue a ficha de Vitória Militar correspondente à Era atual.

Derrota

Era I

Era II

Era III

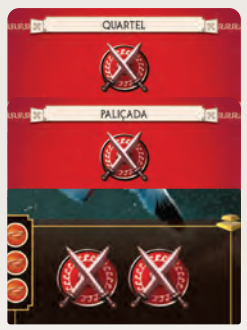
Após a Resolução de Conflitos, a Era atual acaba e vocês prosseguem para a próxima Era. Após a Resolução de Conflitos da Era III, prossiga para o *Fim do jogo* (pág. 8).

Exemplo: *No fim da Era II, sua força militar é 4. A força do seu vizinho da esquerda é 5 e a força do seu vizinho da direita é 2. Você sofre uma Derrota contra o seu vizinho da esquerda e, portanto, pega uma ficha de Derrota Militar. Você sai vitorioso no Conflito com o seu vizinho da direita e pega uma ficha de Vitória da Era II.*

Vizinho à sua esquerda

Força militar = 5

Sua Cidade na Era II



Força militar = 4

Vizinho à sua direita

Força militar = 2

Derrota

Vitória

CONSTRUÇÃO EM 7 WONDERS

Durante todo o jogo, você terá a opção de construir **Estruturas** ou **estágios de Maravilha**. Para fazer isso, você deve pagar o custo de construção correspondente, indicado na zona de custo das cartas ou em cada estágio de Maravilha.

*Lembrete: Você **nunca pode construir duas Estruturas idênticas**; ou seja, você não pode ter duas cartas com o mesmo nome na sua Cidade.*

Há diferentes tipos de custo:

A. **Sem custo**
B. **Custo em Moedas**
C. **Custo em Recursos**
D. **Sem custo com encadeamentos**

A. SEM CUSTO

Se a zona de custo estiver vazia, a carta é gratuita e não exige recursos ou Moedas para ser construída.

B. CUSTO EM MOEDAS

Certas cartas custam 1 Moeda. Pegue 1 Moeda do seu Tesouro e coloque-a na reserva ao construir a Estrutura da carta.

C. CUSTO EM RECURSOS

Certas cartas e estágios de Maravilha exigem que um ou mais recursos sejam construídos. Você pode usar recursos produzidos pela sua Cidade **e/ou** comprar recursos dos seus vizinhos.

Importante: Recursos usados para construção nunca são perdidos e podem ser usados a cada turno durante toda a partida.

Carta

Estágio de Maravilha

Usar recursos produzidos pela sua Cidade

Você produz **um recurso por símbolo de recurso exibido na sua Cidade**: recurso inicial do seu tabuleiro de Maravilha, recursos de cartas **Cinzas**, **Marrons** e **Amarelas** e recursos de certos estágios de Maravilha.
Cada símbolo de recurso pode ser usado apenas uma vez por turno.

Exemplo: Você produz 2 Pedras, 1 Minério e 1 Papiro. Dessa forma, você pode construir o Quartel, já que a sua Cidade produz 1 Minério, ou o Scriptorium, já que a sua Cidade também produz 1 Papiro. No entanto, você não pode construir a Torre de Vigia, pois não produz Argila.

Comprar recursos de uma Cidade vizinha

Se a sua Cidade não produzir os recursos necessários para construir uma carta ou estágio de Maravilha, verifique as Cidades vizinhas. Se elas produzirem os recursos que você precisa, você pode comprá-los delas.

Para cada recurso comprado, pague **2 Moedas** ao dono do recurso. **Esse jogador fica com a carta dele e ainda pode usar o recurso que você acabou de comprar**.

Cada símbolo de recurso pode ser comprado **apenas uma vez por turno pelo mesmo jogador**. Recursos devem ser usados no mesmo turno em que forem comprados.

Os recursos que você pode comprar dos seus vizinhos incluem:

- O recurso inicial do tabuleiro de Maravilha deles;
- Recursos das cartas **Marrons** deles;
- Recursos das cartas **Cinzas** deles.

É **impossível** comprar recursos produzidos pelas cartas **Amarelas** ou **estágios** das Maravilhas deles.

Se o seu vizinho tiver uma carta que produz **1 recurso a ser escolhido** dentre os dois exibidos, você pode escolher qual comprar, **independentemente do que o seu vizinho tiver escolhido**.

Observações:

- *Para comprar recursos, você deve gastar as Moedas necessárias no início do seu turno. Você não pode usar Moedas que receber de outros jogadores ao longo desse mesmo turno.*
- *Você não pode comprar recursos de uma Estrutura que o seu vizinho construir nesse mesmo turno.*
- *Você nunca pode impedir que um jogador compre os seus recursos.*
- *Ambos os seus vizinhos podem comprar o mesmo recurso da sua Cidade.*

D. SEM CUSTO COM ENCADEAMENTOS

Começando na Era II, certas cartas têm uma **condição de construção gratuita** representada por um **símbolo de encadeamento**. Se já tiver construído uma carta com o mesmo símbolo no canto superior direito, você pode construir essa carta **gratuitamente**.

Exemplo: Se você construiu o Teatro na sua Cidade na Era I, você poderá construir os Jardins na Era III gratuitamente, pois possui o símbolo de encadeamento correspondente.

Era I

Símbolo de encadeamento idêntico

Era III

Observações:

- *Se não tiver o símbolo correspondente ao encadeamento de uma carta, você ainda pode construí-la se pagar seu custo em recursos.*
- *Certas cartas dão acesso a dois encadeamentos; nesse caso, você verá dois símbolos no canto superior direito da carta.*

FIM DO JOGO

O jogo acaba no fim da Era III, após a Resolução de Conflitos Militares. Prossiga para a contabilização de pontos de vitória usando a caderneta de pontuação. O jogador com a pontuação mais alta vence o jogo. Em caso de empate, o jogador com o maior Tesouro vence. Se o empate persistir, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.

CONTABILIZAR PONTOS DE VITÓRIA

Use a caderneta de pontuação para contabilizar os seus pontos de vitória.

1 Tabuleiro de Maravilha

Some os pontos de vitória de estágios construídos da sua Maravilha.

2 Tesouro

Receba 1 ponto de vitória para cada **conjunto completo de 3 Moedas** em seu Tesouro.

3 Conflitos Militares

Some o valor de todas as suas fichas de Derrota e Vitória Militar para determinar a sua pontuação de Conflitos Militares (o total pode ser um número negativo).

4 Cartas Azuis

Some os pontos de vitória de cartas **Azuis** em sua Cidade.

5 Cartas Amarelas

Some quaisquer pontos de vitória de cartas **Amarelas** em sua cidade, conforme os efeitos descritos nas cartas (veja a cartilha de *Descrição de Efeitos*).

6 Cartas Verdes

Conte todos os símbolos de ciência em sua Cidade e em estágios construídos da sua Maravilha (se houver). Esses símbolos concedem pontos de vitória de duas formas diferentes que são somadas juntas.

- **Símbolos idênticos:** Verifique quantos símbolos idênticos você tem para cada tipo de símbolo e consulte a tabela abaixo:

Número de símbolos idênticos	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
Pontos de vitória	*1*	*4*	*9*	*16*	*25*	*36*

- **Conjuntos de 3 símbolos diferentes:** Para cada conjunto completo de 3 símbolos de ciência diferentes, receba **7 pontos de vitória**.

7 Cartas Roxas

Some os pontos de vitória de cartas **Roxas** em sua cidade, conforme os efeitos descritos nas cartas (veja a cartilha de *Descrição de Efeitos*).

9 pontos

2 pontos

6 pontos

3 pontos (3 conjuntos de 3 Moedas)

10 pontos

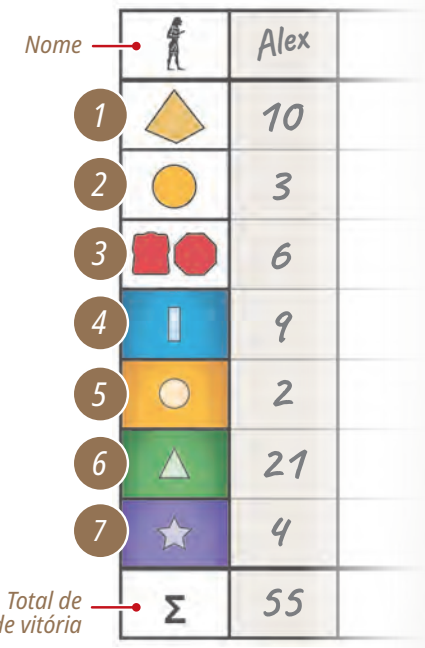
9 pontos (3 símbolos idênticos)

4 pontos (2 símbolos idênticos)

1 ponto (1 símbolo)

7 pontos (1 conjunto de 3 símbolos diferentes)

4 pontos



CRÉDITOS

Criação: **Antoine Bauza** • Arte: **Miguel Coimbra**
Desenvolvimento e publicação: **Cedrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros »
e a **equipe da Repos Production**.
Créditos completos online em: **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2010. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Os componentes deste jogo só podem ser usados para fins de entretenimento estritamente pessoais e privados.