

FIM DA PARTIDA

Uma vez que um jogador tenha terminado de construir a Maravilha dele, a partida termina **no final do turno daquele jogador**.

Calcule sua pontuação adicionando todos os **Pontos de Vitória** mostrados:

- nos Estágios construídos da sua Maravilha;
- no marcador de Gato (se você o tiver);
- cartas **Azuis**;
- nas fichas de Vitória Militar;
- nas fichas de Progresso.

O jogador com a pontuação mais alta ganha a partida.

Em caso de empate, o jogador que tiver construído o maior número de Estágios ganha. Se, ainda assim, houver um empate, ambos os jogadores compartilham a vitória.



PARTIDA PARA 2 JOGADORES

Para partidas de 2 jogadores, a única mudança é na fase de **Resolver a Batalha**.

Se você tiver mais Escudos que seu oponente, pegue **1 ficha de Vitória Militar**.

No entanto, se você tiver, **no mínimo, duas vezes mais** Escudos que o seu oponente, pegue **2 fichas de Vitória Militar** em vez disso.



EFEITOS DAS MARAVILHAS

Alexandria Compre a carta do topo de qualquer baralho na mesa e coloque-a à sua frente.	Halicarnasso Pegue as 5 cartas do topo dos baralho à sua esquerda ou à sua direita . Escolha 1 e coloque-a à sua frente. Reembalhe as cartas remanescentes de volta no baralho de onde elas foram retiradas.
Éfeso Pegue a carta do topo do baralho Central e coloque-a à sua frente.	Olímpia Pegue as cartas do topo dos baralhos à sua esquerda e à sua direita e coloque-as à sua frente.
Babilônia Escolha 1 ficha de Progresso das 4 disponíveis e coloque-a à sua frente.	Gizé Esta Maravilha não tem efeitos especiais, mas dá mais pontos de Vitória que as outras Maravilhas.
Rodes Adicione 1 Escudo ao seu total de Escudos.	

EFEITOS DAS FICHAS DE PROGRESSO

Urbanismo: Ao pegar uma carta Cinza ou , escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.	Engenharia: Ao construir um Estágio da sua Maravilha, você pode usar qualquer Recurso, ignorando as restrições de “idêntico” ou “diferente”.
Manufatura: Ao pegar uma carta Cinza ou , escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.	Tática: Adicione 2 Escudos ao seu total de Escudos.
Joalheria: Ao pegar uma carta Cinza ou uma carta Amarela , escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.	Decoração: Ao final da partida, ganhe 4 pontos de Vitória se a sua Maravilha ainda estiver sob construção ou 6 pontos de Vitória se estiver completamente construída.
Ciência: Ao pegar uma carta Verde , escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.	Política: Ao final da partida, ganhe 1 ponto de Vitória por ícone , em suas cartas Azuis .
Propaganda: Ao pegar uma carta Vermelha com 1 ou 2 ícones , escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.	Estratégia: Ao final da partida, ganhe 1 ponto de Vitória por cada ficha de Vitória Militar que você tenha.
Arquitetura: Ao construir um Estágio da sua Maravilha, escolha 1 carta adicional das 3 disponíveis e coloque-a à sua frente.	Educação: Ao final da partida, ganhe 2 pontos de Vitória por cada ficha de Progresso que você tenha (incluindo esta).
Economia: 1 de suas cartas Amarelas vale 2 Moedas em vez de 1.	Cultura: Existem 2 cópias desta ficha. Ao final da partida, ganhe 4 pontos de Vitória se você tiver 1 destas ficha ou 12 pontos de Vitória se tiver as 2.

ANTOINE BAUZA



VISÃO GERAL E OBJETIVO DO JOGO

Uma partida de *7 Wonders Architects* é dividida em diversos turnos. No seu turno, escolha uma das três cartas. Estas cartas representam personagens diferentes que lhe ajudarão a obter recursos para construir a sua Maravilha, fazer descobertas científicas e até mesmo guerrear com seus vizinhos.

A partida acaba quando uma Maravilha for completamente contruída. O jogador com a maior pontuação vence!

SÍMBOLOS ADAPTADOS PARA DALTÔNICOS
A fim de se adaptar a qualquer tipo de daltonismo, cada cor de carta tem um símbolo correspondente diferente no jogo.

◆ Cinza | Azul | Amarelo | Vermelho | Verde

COMPONENTES

- 235 cartas (8 versos de carta diferentes)
- 7 Maravilhas com 5 peças
- 7 suportes de baralho
- 8 bandejas de componente
- 15 fichas de Progresso
- 6 fichas de Conflito
- 28 fichas de Vitória Militar
- 1 marcador de Gato
- Este folheto de regras

PREPARAÇÃO

Exemplo de preparação para 3 jogadores



Para cada jogador

- Escolha uma **bandeja** (ou pegue uma aleatoriamente) e retire as 5 peças da sua Maravilha junto do suporte contendo o seu baralho.
- Cada **Maravilha** é feita de 5 Estágios de construção. Cada um dos Estágios tem um lado Em Construção e um lado Construído. Monte as peças da sua Maravilha com o lado Em Construção virado para cima seguindo a imagem na sua bandeja.
- Embaralhe as suas cartas e as coloque viradas para cima no suporte de baralho de modo que ele fique entre você e o jogador à sua **esquerda**.

Para todos os jogadores, no meio da mesa

- Embaralhe as cartas comuns para criar um **baralho central** virado para baixo.
- Reserve um espaço para o **descarte** próximo ao baralho central: você vai colocar as cartas descartadas aqui, viradas para cima.
- Embaralhe as **fichas de Progresso** e crie uma pilha com elas viradas para baixo. Pegue as 3 fichas do topo da pilha e coloque-as viradas para cima ao lado da pilha.
- Consulte a tabela abaixo e coloque a quantidade correspondente de **fichas de Conflito** com o lado da Paz virado para cima. Remova as fichas de Conflito remanescentes do jogo.

Número de jogadores	2 - 3	4	5	6 - 7
Número de fichas de Conflito	3	4	5	6



Lado da Paz



Lado da Batalha

- Crie uma reserva de **fichas de Vitória Militar**.
- Finalmente, coloque o **marcador de Gato**.

VISÃO GERAL DO TURNO

Começando pelo jogador mais novo e seguindo em sentido horário, os jogadores realizarão diversos turnos.

No seu turno, escolha uma carta dentre as **3 disponíveis**:

- A carta no topo do baralho à sua **esquerda**.
- A carta no topo do baralho à sua **direita**.
- A carta no topo do baralho **central**.

Coloque a carta escolhida à **sua frente**, próximo à sua Maravilha.

Dependendo de quais cartas e fichas você tiver, realize uma das ações como explicado abaixo **em qualquer ordem**.

Quando não puder mais realizar quaisquer ações, seu turno acaba e o jogador à sua esquerda começa o turno dele.

Notas:

- Se um **baralho acabar**, ele **permanece vazio até o final da partida**.
- Empilhe as suas cartas da mesma cor de modo que apenas o cabeçalho colorido fique visível** (veja um exemplo na página 5).



◆ CARTAS CINZAS ◆



Cartas **cinzas** dão **Recursos** que permitirão que você construa Estágios da sua Maravilha.

Se você tiver os Recursos necessários para construir um Estágio da sua Maravilha, você, **obrigatoriamente**, constrói este Estágio durante o seu turno.



● CARTAS AMARELAS ●



Cartas **Amarelas** dão **Moedas** que servirão como um Recurso curinga.

Estas Moedas devem substituir **quaisquer Recursos faltantes** que forem necessários para construir um Estágio da sua Maravilha.



■ CARTAS AZUIS ■



Cartas **Azuis** concedem **pontos de Vitória**. Além disso, um ícone de gato é mostrado em algumas cartas **Azuis**.

Assim que você pegar uma carta **Azul** com um ícone de gato, pegue o marcador de Gato de onde ele estiver na mesa e coloque-o à sua frente.

Usar o marcador de Gato

Enquanto você tiver o marcador de Gato, no início do seu turno, você pode **olhar a carta no topo do baralho central em segredo** antes de escolher a sua carta.



▲ CARTAS VERDES ▲



Cartas **Verdes** dão **símbolos Científicos** que permitem que você ganhe fichas de Progresso.

Se você tiver **2 símbolos Científicos** idênticos ou **3 símbolos Científicos diferentes**, você **deve** pegar uma ficha de Progresso durante o seu turno.

Pegar uma ficha de Progresso

Descarte quaisquer cartas **Verdes** usadas e escolha uma ficha de Progresso das **4 disponíveis**:

- Uma das três fichas viradas para cima;
- Ou a ficha no topo da pilha de fichas viradas para baixo.

Sempre que uma ficha de Progresso virada para cima for comprada, substitua-a imediatamente pela ficha do topo da pilha de fichas de Progresso.

Coloque a ficha de Progresso escolhida virada para cima à sua frente. Você imediatamente aplica o efeito da ficha até o fim da partida (veja página 6).

Usar fichas de Progresso

Durante o seu turno, você pode usar fichas de Progresso **em qualquer ordem e quando quiser**. Cada uma das fichas de Progresso pode ser usada somente **uma vez por turno**, exceto as que dão pontos de Vitória, as quais serão usadas apenas no fim da partida.

✖ CARTAS VERMELHAS ✖



Cartas **Vermelhas** dão **Escudos** que aumentam seu poder Militar. Além disso, 1 ou 2 ícones de fogo são mostrados em algumas cartas **Vermelhas**.

Quando você comprar uma carta **Vermelha** com 1 ou 2 ícones de fogo, vire a quantidade correspondente de fichas de Conflito de modo que o **lado da Batalha** fique virado para cima.

Faça um som de buzina quando isso acontecer!

Ao virar o lado da Batalha da ficha de Conflito para cima, você ativa uma Batalha **no final do seu turno** entre **todos os jogadores**.

Nota: Se você tiver de virar mais de uma ficha de Conflito mas houver apenas uma ficha restante, vire esta ficha e ignore os símbolos de fogo remanescentes.

Resolver uma Batalha

Cada jogador conta **quantos Escudos** ele tem nas suas cartas **Vermelhas** e compara com a quantidade de escudos dos seus 2 vizinhos (jogadores à sua esquerda e à sua direita).

Nota: A **Maravilha Rodes** e a **ficha de Progresso Tático** dão **Escudos adicionais** (veja página 6).

Para cada vizinho, se você tiver mais Escudos que ele, pegue **1 ficha de Vitória Militar**. Portanto, você pode ganhar 0, 1 ou 2 fichas de Vitória Militar por Batalha.

Então, **todos** os jogadores descartam suas respectivas cartas **Vermelhas** com 1 ou 2 ícones de fogo. Somente as cartas **Vermelhas** sem ícones de fogo devem permanecer à sua frente. Por fim, vire todas as fichas de Conflito para o **lado da Paz**.