

7 WONDERSTM DUEL

LÍDERES

REGRAS

Expansão de fãs

“Pare de citar leis, nós carregamos armas!”

Pompeu

EXPANSÃO 7 WONDERS DUEL LÍDERES

Esta é uma expansão de fãs do jogo de tabuleiro
7 Wonders Duel (Antoine Bauza & Bruno Cathala), chamada
7 Wonders Duel Líderes.

COMPONENTES

50 Cartas de Líderes, sendo:

25 Cartas de Líderes para o jogo base

10 Cartas de Líderes para uso com a expansão Panteão

15 Cartas de Líderes para uso com a expansão Ágora

02 Maravilhas

01 Carta de Titã para uso com a expansão Panteão

03 Cartas de Conspiração para uso com a expansão Ágora

02 Fichas de Progresso

04 Fichas Militares

03 Fichas de Pontos de Vitória

01 Ficha da Lei

01 Ficha do Faraó

04 Fichas de Decreto para uso com a expansão Ágora

01 Bloco de Pontuação

01 Livro de regras



VISÃO GERAL

Descubra o poder dos Líderes para a grandeza da sua civilização!
No coração de sua cidade, homens e mulheres extraordinários
inspiram seu povo e transformam sua história. Os Líderes podem
ser a chave para uma era de glória em sua cidade e cada escolha
é um passo rumo à supremacia... ou um deslize rumo à queda.

Com 7 Wonders Duel: Líderes, uma nova dimensão de estratégia e emoção invade o jogo. Recrute figuras lendárias, rainhas visionárias, faraós poderosos, filósofos brilhantes, generais audaciosos e políticos astutos e veja sua cidade florescer sob suas lideranças.

Esta expansão não traz apenas Líderes icônicos. Prepare-se para construir duas novas Maravilhas, explorar duas inéditas Fichas de Progresso e divertir-se com as demais novidades desta expansão.

7 WONDERS DUEL LÍDERES é uma expansão feita por fãs no formato print and play, sem fins lucrativos. Ela adapta a mecânica de Líderes de 7 WONDERS: LEADERS (jogo 7 WONDERS) para o 7 WONDERS DUEL (7WD), permitindo sua utilização em conjunto com as expansões Panteão e/ou Ágora.

ELEMENTOS DO JOGO

As Maravilhas, as Fichas de Progresso, as Conspirações e a Carta de Titã desta expansão estão identificadas pelo símbolo (▼) ao lado de seus respectivos nomes.

Carta de Titã



Prometeu é o Titã mitológico que moldou os primeiros homens a partir do barro e da água. Desafiou os deuses, roubando o fogo divino do conhecimento, e o entregou à humanidade para o progresso da civilização.

“O fogo que entreguei aos mortais os tornou senhores de seu próprio destino.”

Prometeu, equivalente às Divindades, é um Titã acessado pelo Panteão e associado aos Líderes.

Fichas de Decreto



São Decretos usados nas Câmaras do Senado na expansão Ágora. Cada Decreto possui seu efeito e pode estar vinculado a um Líder específico desta expansão.

Fichas Militares



São fichas que geram benefícios, em geral, obtidos pelo avanço militar.

Carta de Líder

Os Líderes (Cartas Brancas) formam uma nova categoria de cartas. Seu custo é em moedas e pode variar conforme a Era (Age, em inglês = A) em andamento, como será explicado mais adiante na seção COMO JOGAR ESTA EXPANSÃO (Pág. 11).



Frente da Carta dos Líderes



Verso

Os Líderes da expansão Panteão (com símbolo  na barra do nome do Líder) e da expansão Ágora (com símbolo ) possuem habilidades que utilizam exclusivamente as respectivas expansões, podendo ser adicionados aos demais Líderes do jogo base.

Cartas de Conspiração



São Conspirações que você pode preparar e ativar durante o jogo com a expansão Ágora.

Ficha da Lei



A Ficha da Lei concede o símbolo científico da Lei e está associada ao Líder Euclides.

Ela pode ser perdida por deserção (Ficha de Progresso), delação (Conspiração), descarte de Euclides (efeito do Líder Abdashtart) ou pela mumificação de Euclides em Abu Simbel. Se um jogador possuir um par de símbolos da Lei, ele escolhe uma Ficha de Progresso do tabuleiro.

Ficha do Faraó



Esta Ficha indica qual estrutura de recurso do adversário (Matéria-Prima - Carta Marrom ou Produto Manufaturado - Carta Cinza) será afetada pelo efeito do Líder Tutmés.

A Ficha do Faraó pode ser perdida da mesma forma que a Ficha da Lei, porém associada ao Líder Tutmés.

Fichas de Pontos de Vitória (PV)

As Fichas de Pontos de Vitória (PV) são utilizadas para contabilizar, ao fim da Era III, os Pontos de Vitória provenientes da Maravilha Abu Simbel.



Fichas de Pontos de Vitória de 2, 4 e 6 pontos, respectivamente.

Você pode representar o total de Pontos de Vitória por meio de uma combinação de Fichas de Pontos de Vitória.

Cartas de Maravilhas e Fichas de Progresso

As duas novas Cartas de Maravilhas (Abu Simbel e Coliseu) e as duas novas Fichas de Progresso (Comandante e Desertor) devem ser usadas apenas em partidas com esta expansão 7WD LÍDERES, sendo adicionadas às cartas e fichas já existentes.



Bloco de Anotação: É a folha utilizada para registrar o vencedor, seja por Pontos de Vitória Cívicos ou por Supremacia Militar, Científica ou Política (expansão Ágora).

Livro de Regras: É o livro que você está lendo.

As regras estão em texto preto. Regras adicionais, observações, informações e exemplos aparecem em cinza.

PREPARAÇÃO PARA O JOGO

1 - Disponha o(s) tabuleiro(s), o peão de conflito militar, as moedas, as Fichas Militares (acrescentando as Fichas Militares desta expansão Líderes), os baralhos de Mitologia, os Decretos, as Conspirações e os demais componentes conforme o jogo base e as combinações de expansões, com ou sem variantes (Pág. 12).

2 - Escolha 5 Fichas de Progresso de forma aleatória e coloque-as voltadas para cima, conforme indicado nas regras do jogo base.

No momento do sorteio ou da escolha, inclua também as Fichas de Progresso da expansão Líderes. Com isso, essas fichas também podem ser utilizadas em todas as situações previstas para as Fichas de Progresso.

3 - Prepare as Eras.

Embaralhe todas as Cartas de Líder.

Separe o baralho de cada Era conforme o jogo base

7 Wonders Duel (7WD).

Lembre-se de remover 3 cartas de cada Era e adicionar as 3 Guildas.

Em seguida, adicione as cartas das expansões conforme as combinações de expansões desejadas.

Vejamos, nas próximas páginas, o quantitativo e os arranjos das estruturas de cada Era:



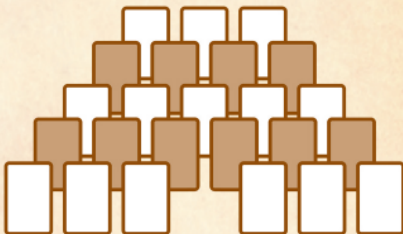
Eras para 7WD + 7WD Líderes

Adicione aleatoriamente:

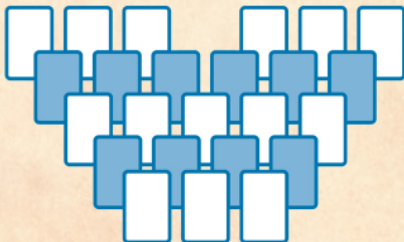
- Era I: 4 Cartas de Líderes;
- Era II: 4 Cartas de Líderes;
- Era III: 4 Cartas de Líderes.

Embaralhe cada baralho de Era com as cartas voltadas para baixo e em seguida monte a estrutura da Era a ser jogada:

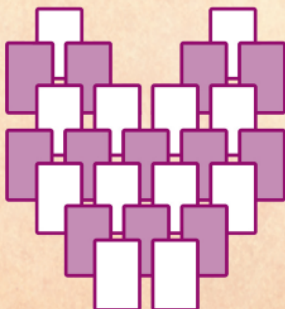
ERA I - 24 Cartas



ERA II - 24 Cartas



ERA III - 24 Cartas



Voltados para cima



Voltados para baixo



Eras para 7WD + Líderes + Panteão

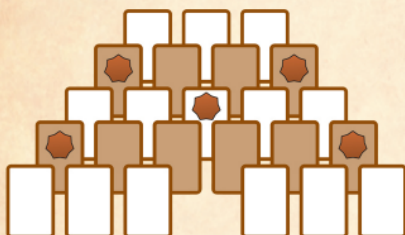
Adicione aleatoriamente:

- Era I: 4 Cartas de Líderes;
- Era II: 4 Cartas de Líderes;
- Era III: 3 Cartas de Líderes + 3 Cartas de Templo.

Embaralhe cada baralho de Era com as cartas voltadas para baixo e em seguida monte a estrutura da Era a ser jogada:

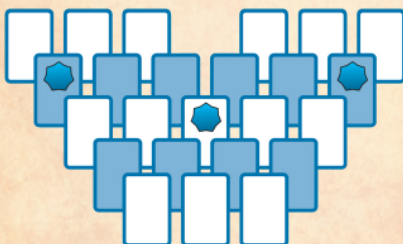
ERA I - 24 Cartas

 Ficha de Mitologia



ERA II - 24 Cartas

 Ficha de Oferta



ERA III - 26 Cartas

Voltados para cima



Voltados para baixo



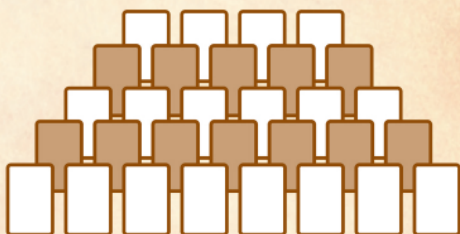
Eras para 7WD + Líderes + Ágora

Adicione aleatoriamente:

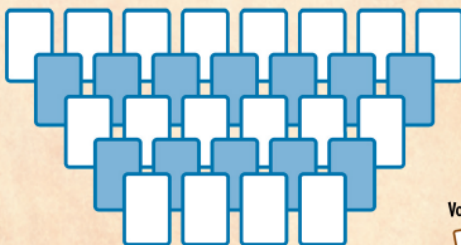
- Era I: 5 Cartas de Líderes + 5 de Senadores;
- Era II: 5 Cartas de Líderes + 5 de Senadores;
- Era III: 5 Cartas de Líderes + 3 de Senadores.

Embaralhe cada baralho de Era com as cartas voltadas para baixo e em seguida monte a estrutura da Era a ser jogada:

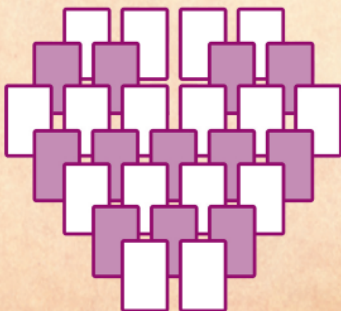
ERA I - 30 Cartas



ERA II - 30 Cartas



ERA III - 28 Cartas



Voltados para cima



Voltados para baixo



Eras para 7WD + Líderes + Panteão + Ágora

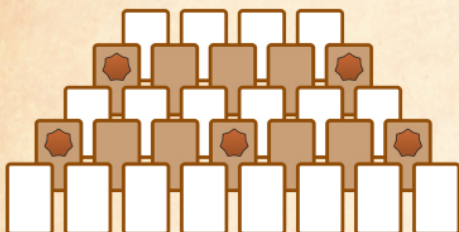
Adicione aleatoriamente:

- Era I: 5 Cartas de Líderes + 5 de Senadores;
- Era II: 5 Cartas de Líderes + 5 de Senadores;
- Era III: 4 Cartas de Líderes + 3 de Senadores + 3 de Templo.

Embaralhe cada baralho de Era com as cartas voltadas para baixo e em seguida monte a estrutura da Era a ser jogada:

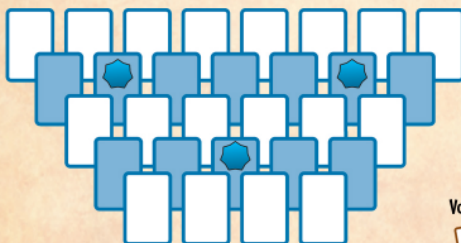
ERA I - 30 Cartas

 Ficha de Mitologia



ERA II - 30 Cartas

 Ficha de Oferta



ERA III - 30 Cartas

Voltados para cima

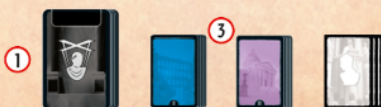


Voltados para baixo



4 - Por fim, realize a escolha das Maravilhas conforme a regra desta expansão, descrita na página 12. Não se esqueça de incluir as Maravilhas desta expansão, bem como as Maravilhas das expansões Panteão, Ágora e as promocionais.

Recomendamos a consulta à seção VARIANTES (Pág. 12), em especial às variantes 2 (expansão Ágora) e 3 (expansão Panteão).



COMO JOGAR ESTA EXPANSÃO

Esta expansão segue as regras do jogo base TWD e das expansões. Durante seu turno, uma Carta de Líder pode ser usada para:

- 1) Recrutar o Líder;
- 2) Construir uma Maravilha;
- 3) Descartar a carta para ganhar moedas do Banco;
- 4) Preparar uma Conspiração (expansão Ágora).

Como recrutar Líderes

Para recrutar um Líder, pague seu custo conforme indicado na carta e adicione-o à sua cidade.



Em seguida, resolva as habilidades dos Líderes conforme a seção "DESCRIÇÃO DOS LÍDERES" deste manual (Pág. 14).

Vejamos como podem variar os valores dos Líderes:

A Significa que o custo do Líder é igual à Era em curso. Ou seja: na Era I o custo do Líder é 1 moeda; na Era II, 2 moedas; na Era III, 3 moedas.

1 O custo do Líder é fixo: 1 moeda.

A 2 Some 2 moedas ao valor A.

3 -A Subtraia o valor A de 3 moedas.

O Líder que não possui custo em moedas é recrutado gratuitamente.



Exemplo:

Na Era III, Sam pode recrutar HELENA de graça, pois o valor da Líder é 2 - A, ou seja, $2 - 3 = -1$. Como o custo não pode ser negativo, a carta é gratuita.

Se fosse na Era II, teríamos $2 - 2 = 0$.

Assim, a carta também seria gratuita.

Porém, na Era I, o valor seria 1 moeda, pois $2 - 1 = 1$.

NOVAS REGRAS PARA O JOGO

Fase de Seleção de Maravilhas

- Escolha o primeiro jogador. Ele será o primeiro a escolher as cartas na Era I.
- Embaralhe as Maravilhas e revele 4.
- Em cada grupo de 4 Maravilhas, o segundo jogador escolhe quem iniciará a seleção das Maravilhas (Draft).
- A escolha das Maravilhas segue sempre a sequência 1-2-1, ou seja, quem começa escolhe 1 Maravilha, o outro jogador escolhe 2, e a Maravilha restante fica com quem iniciou a seleção.
- Coloque mais 4 Maravilhas e repita o procedimento.
- As demais Eras seguem as regras do jogo base.

Ficha de Progresso

Além das regras do jogo base, uma vez por jogo, cada jogador, ao possuir 3 símbolos científicos diferentes, escolhe 1 Ficha de Progresso disponível no tabuleiro e aplica seus efeitos.

Exemplo: Francisco consegue, na Era I, os símbolos  .

Na Era II, ele consegue o símbolo . Assim, ele obtém a primeira Ficha de Progresso  (Regra do jogo base).

Depois, ainda na Era II, ele consegue o símbolo . Portanto, com esta nova regra, ele obtém a sua segunda Ficha .

Essa nova regra não pode ser aplicada novamente para o jogador Francisco, continuando a regra do jogo base (pares de símbolos) para obter novas Fichas de Progresso.

VARIANTES

Explore novas formas de jogar com as seguintes variações:

- 1) É possível alternar quais Fichas Militares participarão do jogo.
- 2) Ao jogar com Ágora, você pode incluir as novas Fichas de Decreto desta expansão, mesmo sem utilizar os Líderes correspondentes aos novos Decretos. Vide páginas 22 e 23.
- 3) Para aumentar a imprevisibilidade, opte por não revelar as Fichas de Mitologia e de Oferenda durante a estruturação da Era.

FIM DO JOGO

O jogo termina de forma semelhante ao jogo base: com a Supremacia Militar, Científica ou Política (expansão Ágora), ou com a Vitória Civil, que ocorre ao fim da Era III.

Na pontuação final, utilize o Bloco de Anotação para somar os pontos das Cartas de Líderes e das Fichas de Pontos de Vitória () como pontos da Maravilha Abu Simbel.

Os Pontos de Vitória concedidos pelo Titã Prometeu devem ser somados e registrados, no Bloco de Anotação, em conjunto com as Divindades da expansão Panteão.

Na Vitória Civil, vence o jogador com mais Pontos de Vitória (PV). Em caso de empate, compare os PV das Cartas Azuis. Persistindo o empate, os jogadores compartilham a vitória.

Nesta linha, indique o total de Pontos de Vitória obtidos pelos Líderes de sua cidade.

Marque com o "X" a vitória obtida por supremacia:

Supremacia Política,

Supremacia Científica

ou Supremacia Militar.

Como alternativa, você pode marcar o Senado, a Carta Verde ou a Carta Vermelha para indicar as vitórias por Supremacia.

DESCRIÇÃO DOS LÍDERES

Ao recrutar um Líder, aplique o efeito informado na carta.

Há Líderes com efeitos imediatos, alguns com efeitos durante a partida, outros apenas ao fim dela, alguns podendo atuar várias vezes (ex.: Tirídates, Leônidas e Arsínoe) e muitos apenas uma vez na partida (ex.: Salomão, Aganice e Xerxes).

CONHEÇA OS LÍDERES

ABDASHTART



Descarte uma Carta de Líder da sua cidade ou da cidade do seu adversário (exceto Líder mumificado). Ao fim da Era III, Abdashtart concede 2 Pontos de Vitória.

Cartas descartadas perdem seus efeitos, mas os benefícios já aplicados não são desfeitos (**REGRA GERAL do 7WD**).

BERENICE



Receba 4 moedas do Banco.

Seu oponente perde 3 moedas, que são devolvidas ao Banco.

Em perdas de moedas não é permitido ficar com saldo negativo.

Perde-se apenas o que possuir (**REGRA GERAL do 7WD**).

CLEÓPATRA



NEFERTITI



HAMURÁBI



Ao fim da Era III, esses Líderes concedem o número de Pontos de Vitória impresso em suas respectivas Cartas de Líder.

Além disso, Hamurábi fornece os símbolos de encadeamento impressos em sua respectiva Carta de Líder.

CRESO



Veja as 3 cartas que ficaram de fora da estruturação da Era (Age) em andamento no jogo e escolha uma para construir gratuitamente em sua cidade.

Devolva as outras cartas para a caixa, para que a Maravilha Estátua da Liberdade possa usá-las no futuro, pois entre as duas cartas restantes, uma será dada a cada jogador.

Não há efeito se a Maravilha Estátua da Liberdade for construída na mesma Era e logo antes de Creso.

DIOCLECIANO



Seu oponente perde 4 moedas.

Ao fim da Era III, Diocleciano concede 2 Pontos de Vitória ao jogador que o recrutou.

EUCLIDES



Com Euclides, sempre que você possuir três símbolos científicos diferentes em sua cidade, receba a Ficha da Lei.

Enquanto estiver recrutado, Euclides fornece o símbolo científico da Lei por meio dessa ficha.

Vide FAQ nº 1 (Pág. 29) e Ficha da Lei (Pág. 03).



EURILEONE

A Líder Eurileone fornece 6 moedas do Banco.

HERÁCLITO



Ao recrutar Heráclito, escolha 1 Estrutura Científica (**Carta Verde**) construída pelo seu oponente e a construa em sua cidade gratuitamente.

Heráclito fornece os símbolos de encadeamento impressos em sua respectiva Carta de Líder.

A Estrutura deixa de fornecer seus efeitos ao detentor anterior. Benefícios já aplicados não são desfeitos.

Não há construção se o oponente não possuir Carta Verde.



JÚLIO CÉSAR

Júlio César fornece 2 escudos militares para movimento do peão de conflito militar.



JUSTINIANO



Ao fim da Era III, Justiniano concede 3 Pontos de Vitória para cada conjunto de Estruturas (cartas) que você possuir em sua cidade, conforme a cor indicada na Carta do Líder.

KUBABA



SALMANASER



SÓCRATES



TIRÍDATES



MOISÉS



TAHARQA



Sempre que construir Estruturas com cartas da cor indicada na carta de cada Líder, receba 2 moedas do Banco. Vide FAQ nº 5 (Pág. 29).

LEÔNIDAS



Leônidas fornece 1 escudo militar e os símbolos de encadeamento impressos em sua própria Carta de Líder.

MECENAS



Observe aleatoriamente 2 Líderes da caixa (fora do jogo) e recrute 1 deles gratuitamente. Descarte o outro na pilha de descarte sem ganho de moedas.

SALOMÃO



Ao recrutar Salomão, escolha uma carta entre todas as cartas descartadas e construa (Estruturas) ou recrute (Senadores ou Líderes) gratuitamente.

Não há efeito se não houver cartas na pilha de descarte.

SENAQUERIBE Escolha qualquer uma das Fichas Militares disponíveis no tabuleiro e aplique seus efeitos contra seu adversário. Em seguida, a Ficha Militar é descartada. Vide FAQ nº 2 (Pág. 29).



Não há efeito se não houver Ficha Militar no tabuleiro.

SUN TZU



Assim que recrutar Sun Tzu, descarte 1 Estrutura Científica (**Carta Verde**) construída pelo seu oponente, sem ganho de moedas.

Ao fim da Era III, Sun Tzu concede 2 Pontos de Vitória.

TUTMÉS



Logo ao recrutar Tutmés, escolha uma Estrutura de Matéria-Prima (**Carta Marrom**) ou um Produto Manufaturado (**Carta Cinza**) do oponente, se houver, e coloque sobre ela a Ficha do Faraó. Enquanto estiver recrutado em sua cidade, Tutmés passa a fornecer os benefícios da Estrutura marcada.

Ao fim da Era III, Tutmés concede 2 Pontos de Vitória.

Tutmés não aumenta o custo para o oponente.

Vide Ficha do Faraó (Pág. 03).

ZENÃO



Ao recrutar Zenão, escolha 1 Ficha de Progresso do tabuleiro, do adversário ou de fora do jogo e coloque-a sobre a Carta de Zenão. Enquanto Zenão permanecer recrutado em sua cidade, essa ficha não poderá ser usada.

Ao fim da Era III, Zenão concede 2 Pontos de Vitória.

Em caso de deserção (Ficha de Progresso), delação (Conspiração), descarte (efeito do Líder Abdashtart) ou mumificação de Zenão em Abu Simbel, a Ficha de Progresso é colocada fora do jogo, podendo retornar por efeito de Maravilhas, Divindade ou Conspirações. Vide FAQ nº 1 (Pág. 29).

Recomenda-se manter a ficha sob Zenão virada para baixo, para evitar confusão com Fichas de Progresso ativas.

DESCRIÇÃO DOS LÍDERES PANTEÃO

AGANICE



FRINÉ



ROXANA



CORNÉLIA



NITÓCRIS



Ao recrutar algum desses Líderes, invoque (ative) gratuitamente a Divindade que se encontra no topo do baralho da Mitologia indicada na respectiva Carta do Líder e resolva a habilidade da Divindade. Vide FAQ nº 3 (Pág. 29).

Não há efeito se não houver baralho da Mitologia indicada.

ARSÍNOE



Com Arsínoe, os custos de ativação de cartas no Panteão são reduzidos em 2 moedas.

Arsínoe transforma sua Ficha de Mitologia em qualquer uma das mitologias para escolhas de Divindades na Era I e para encadeamentos das Cartas dos Grandes Templos na Era III.

Ao fim da Era III, Arsínoe concede 3 Pontos de Vitória.

Vide FAQ nº 3 (Pág. 29).

CINISCA



Após recrutar Cinisca, escolha uma nova posição para uma das Divindades do Panteão ou para o Portal e Prometeu juntos.

Ao fim da Era III, Cinisca concede 2 Pontos de Vitória.

Se necessário, mova 1 Divindade já alocada no Panteão (na Era I, as Divindades não podem ser inspecionadas e reveladas).

Com Cinisca na Era I, Portal e Prometeu já podem ser alocados no Panteão.

Se Portal ou Prometeu já tiver sido usado, posicione apenas o outro. Na Era II ou III, se não houver Portal, Prometeu nem Divindades no Panteão, não há movimentações.



ENHEDUANA

Ao fim da Era III, Enheduana concede 2 Pontos de Vitória por cada Divindade em sua cidade.

MERNEITH



Escolha uma Divindade do seu oponente e invoque-a gratuitamente para a sua cidade, aplicando seus efeitos.

Não há efeito se o oponente não possuir Divindades.

A Divindade deixa de fornecer seus efeitos ao detentor anterior.

Benefícios já obtidos não são desfeitos; efeitos em vigor ou futuros passam a valer para o novo detentor, como se a Divindade fosse invocada novamente:

- Nisaba ou Ishtar: Cessa o fornecimento do símbolo científico ao detentor anterior, passando a valer para o novo detentor;
- Enki: Antes da invocação, coloque 2 novas Fichas de Progresso da caixa para uma possível nova escolha;
- Minerva: Realoque o peão de Minerva;
- Astarte: Coloque 7 novas moedas do Banco sobre a carta, sem considerar moedas já utilizadas pelo detentor anterior.
- O Titã Prometeu é equivalente a uma Divindade.

TEANO



Ao fim da Era III, Teano concede 1 Ponto de Vitória para cada Ficha de Mitologia e Ficha de Oferenda existente em sua cidade.

DESCRIÇÃO DOS LÍDERES ÁGORA

SARGÃO



CATILINA



Ao fim da Era III, esses Líderes concedem 1 Ponto de Vitória por cada Senador em sua cidade, conforme a Carta do Líder.

CÍCERO



Ao fim da Era III, Cícero concede 1 Ponto de Vitória por cada Cubo de Influência que você possui no Senado.

XERXES



DINÓCRATES



Com Xerxes, você pode adicionar 1 Cubo de Influência no tabuleiro do Senado.

Com Dinócrates, você pode escolher 1 Cubo de Influência do oponente para remover do tabuleiro do Senado.

Não há efeitos se houver o número máximo de Cubos no Senado (Xerxes) ou se o oponente não possuir Cubos no Senado (Dinócrates).

GILGAMÉS



Com Gilgamés, você pode mover 1 de seus Cubos de Influência para até duas Câmaras adjacentes.

Não há efeitos se não houver Cubos de Influência no Senado.

ESPÁRTACO



Ao recrutar Espártaco, selecione aleatoriamente 2 Fichas de Decreto da caixa (fora do jogo) e escolha 1 para adicionar a qualquer Zona de Decreto, voltada para cima ou para baixo, conforme a regra geral.

Ao fim da Era III, Espártaco concede 2 Pontos de Vitória.

LONGINUS



Ao recrutar Longinus, escolha e descarte uma Ficha Militar, sem aplicar seus efeitos. Além disso, ao fim da Era III, Longinus concede 3 Pontos de Vitória.

Longinus pode ser jogado sem a expansão Ágora.

Vide FAQ nº 2 (Pág. 29).

MARCO ANTÔNIO



Com Marco Antônio, devolva 1 Decreto de uma das Zonas de Decreto do Senado à caixa do jogo e aplique eventuais perdas de benefícios do Decreto a quem o controlava no Senado.

Ao fim da Era III, Marco Antônio concede 2 Pontos de Vitória.

PUBLIUS LENTULUS



Ao recrutar Publius Lentulus, pegue a carta do topo do baralho de Conspiração, observe-a e coloque-a em sua cidade para preparação e ativação posteriores, conforme as regras da expansão Ágora.

TITO



Ao recrutar Tito, escolha e descarte uma Ficha Militar, sem aplicar seus efeitos.

Além disso, Tito fornece 1 escudo militar para o movimento do peão de conflito militar.

Tito pode ser jogado sem a expansão Ágora.

Vide FAQ nº 2 (Pág. 29).



Sanção de Decretos

Os Líderes a seguir possuem habilidades que permitem emitir Decretos para o tabuleiro do Senado. Ao recrutar um desses Líderes, escolha uma Zona de Decreto do Senado e adicione o Decreto correspondente indicado na Carta do Líder.



Exemplo:

Thiago recruta o Líder Epaminondas, cujo Decreto () replica o efeito de Poliorcética (Ficha de Progresso da expansão Panteão): Cada vez que ele mover a ficha de Conflito para frente na trilha militar, seu oponente perde 1 moeda por espaço avançado.

Para isso, escolhe uma Câmara do Senado e a respectiva Zona de Decreto onde o Decreto será colocado.



Comentário: Enquanto controlar a Câmara, Thiago aplica o efeito do Decreto, ou seja, sempre que avançar o peão de Conflito, seu oponente perde 1 moeda por espaço movido.

Se perder o controle da Câmara, deixa de aplicar esse efeito.

Esse Decreto pode gerar perdas de moedas de forma recorrente ao longo da partida, conforme as ações militares de Thiago (Cartas Vermelhas, Maravilhas, Divindades, Líderes, Decreto ou Conspirações que avancem o Conflito).

Outros Líderes também possuem Decretos com efeitos condicionados a situações específicas durante o jogo (Sêneca e Helena), enquanto Pompeu possui um Decreto de efeito imediato.

Vejam agora estes últimos quatro Líderes.

Os Líderes que sancionam Decretos:

EPAMINONDAS



Enquanto controlar uma Câmara com este Decreto, cada vez que você avançar o peão de Conflito na trilha militar, seu oponente perde 1 moeda por espaço avançado.

Ao fim da Era III, Epaminondas concede 3 Pontos de Vitória.

HELENA



Com o Decreto de Helena, toda vez que você ou seu oponente recrutar um Líder, pegue moedas do Banco em quantidade equivalente à Era atual (1, 2 ou 3 moedas).

Ao fim da Era III, a Líder Helena concede 2 Pontos de Vitória.

O ganho de moedas independe da forma como o Líder é recrutado, seja por meio do Líder na estrutura da Era, seja por Maravilhas, Divindades, Conspirações, Ficha de Progresso ou outros Líderes.

POMPEU



Ao controlar uma Câmara com o Decreto de Pompeu, ganhe 4 moedas do Banco.

Ao perder o controle dessa Câmara, perca 4 moedas para o Banco.

Ao fim da Era III, o Líder Pompeu concede 2 Pontos de Vitória.

Conforme a regra básica, não é permitido ficar com saldo negativo em moedas.

SÊNECA



O Decreto de Sêneca reproduz o efeito da Ficha de Progresso ECONOMIA, sendo as moedas recebidas diretamente do Banco.

Ao fim da Era III, o Líder Sêneca concede 2 PV.

USO DOS LÍDERES COM SANÇÃO DE DECRETOS COM A VARIANTE 2:

- Ao recrutar um Líder, se o Decreto correspondente já estiver no Senado, você pode movê-lo para qualquer Zona de Decreto.
- Para identificação, caso necessário, Decretos virados para baixo podem ser revelados. Uma vez revelados, permanecem visíveis.

DESCRIÇÃO DAS CONSPIRAÇÕES

Esta expansão Líderes apresenta 3 novas Conspirações:
Investigação (pode ser usada apenas com a expansão Ágora);
Inquirição e Delação (uso exclusivo com as expansões Ágora e Líderes).

INVESTIGAÇÃO



Escolha uma carta entre todas as cartas descartadas e construa (Estruturas) ou recrute (Senadores ou Líderes) gratuitamente.

INQUIRIÇÃO

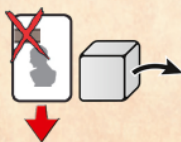


Observe aleatoriamente 3 Líderes da caixa (fora do jogo) e recrute 1 deles gratuitamente. Descarte os outros 2 Líderes na pilha de descarte sem ganho de moedas.

Receba 3 moedas do Banco.

Você pode mover 1 dos seus cubos de Influência para uma Câmara adjacente.

DELAÇÃO



Escolha 1 Líder (o delator) do adversário, se existir, e recrute-o gratuitamente em sua cidade, aplicando suas habilidades. Você pode mover 1 de seus Cubos de Influência para uma Câmara adjacente.

É proibido recrutar o Líder mumificado em Abu Simbel.

Considere, para este delator, as observações aplicáveis à Ficha de Progresso Desertor (Pág. 26).



DESCRIÇÃO DAS FICHAS MILITARES

As Fichas Militares desta expansão devem ser acrescentadas ao jogo e possuem os seguintes efeitos:



- Observe aleatoriamente 1 Líder da caixa (fora do jogo) e recrute-o gratuitamente em sua cidade.
- A Ficha Militar maior concede, adicionalmente, 2 moedas do Banco.

Vide FAQ nº 2 (Pág. 29) e Variante 1 (Pág. 12).

DESCRIÇÃO DO TITÃ PROMETEU

Esta expansão acrescenta uma nova carta equivalente às Divindades do Panteão: o Titã Prometeu.

PROMETEU

Uso exclusivo com a expansão Panteão



O Titã Prometeu deve ocupar o mesmo assento que o Portal (expansão Panteão), possuindo o mesmo valor deste.

Ao pagar o custo correspondente, escolha entre adquirir o Portal ou ativar Prometeu:

- Se escolher o Portal, aplica-se a regra normal do jogo Panteão, e Prometeu permanece disponível no Panteão para qualquer jogador pagar e ativá-lo durante o jogo;
- Se escolher Prometeu, o Portal permanece no Panteão, e os efeitos de Prometeu são aplicados.

Efeitos de Prometeu

Observe aleatoriamente 5 Líderes da caixa (fora do jogo) e recrute 2 deles gratuitamente, conforme ordem desejada. Descarte os outros 3 Líderes na pilha de descarte sem ganho de moedas.

Ao fim da Era III, Prometeu concede 2 Pontos de Vitória para a cidade que o possuir.

Ao sofrer o efeito da Líder Merneith, o novo detentor de Prometeu, que equivale a uma Divindade, deve aplicar seus efeitos em sua cidade.

DESCRIÇÃO DAS FICHAS DE PROGRESSO



Comandante

Esta Ficha de Progresso concede, no momento em que for adquirida, 1 moeda por cada Líder na cidade que tiver mais Líderes.

Ao fim da Era III, ganhe 1 Ponto de Vitória para cada Líder na cidade com mais Líderes recrutados.

Exemplo:

Na Era II, Henrique adquire a Ficha de Progresso Comandante. No momento da aquisição, Henrique possui 3 Líderes em sua cidade, enquanto Simone possui 2 Líderes. Como a cidade com mais Líderes é a de Henrique (3 Líderes), ele recebe o total de 3 moedas (1 moeda X 3 Líderes de Henrique).

Quanto aos Pontos de Vitória, ao fim da Era III, a situação se altera: Henrique termina com 4 Líderes, enquanto Simone termina com 5 Líderes recrutados. Nesse caso, a cidade com mais Líderes é a de Simone. Assim, Henrique ganha 5 Pontos de Vitória (PV) (1 PV X 5 Líderes de Simone).



Desertor

Receba 6 moedas do Banco.

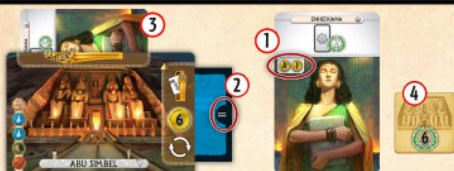
Escolha um dos Líderes do adversário, se houver, para ser considerado o desertor, desde que não esteja mumificado em Abu Simbel. Em seguida, recrute-o gratuitamente para sua cidade e aplique as habilidades desse Líder desertor.

O Líder desertor deixa de fornecer seus respectivos benefícios (efeitos) ao detentor anterior.

Benefícios já obtidos não são desfeitos; efeitos em vigor ou futuros passam a valer para o novo detentor, como se o Líder fosse invocado novamente.

DESCRIÇÃO DAS MARAVILHAS

Abu Simbel



Abu Simbel concede Pontos de Vitória (PV) de forma especial, baseada na mumificação de um Líder de sua cidade.

QUANDO CONSTRUIR ESTA MARAVILHA:

• Você pode mumificar 1 Líder de sua cidade sob Abu Simbel. Se o fizer, o Líder mumificado deixa de fornecer suas habilidades, e Abu Simbel passa a conceder PV equivalentes ao dobro do valor desse Líder, na Era em que a Maravilha for construída. Assim, pegue as Fichas de PV correspondentes e coloque-as sobre Abu Simbel, para serem contabilizadas ao fim da Era III.

Combinação
para 8 PV



Combinação
para 10 PV



- Receba 6 moedas do Banco.
- Jogue outro turno.

Se não houver mumificação ou o Líder for gratuito no momento da construção de Abu Simbel, a Maravilha não concede PV.

Exemplo: Luiz André recruta Enheduana na Era I por 2 moedas, (A + 1) ①. Na Era II ②, constrói Abu Simbel e mumifica ③ a Líder. Nessa Era, o custo de Enheduana seria A + 1, ou seja, 3 moedas; assim, Abu Simbel concede 6 PV (2x3= 6 ④), mesmo tendo sido recrutada por 2 moedas na Era I. Enheduana não concederá PV por sua própria habilidade (②).

Interações com outras expansões:

- Caso a Maravilha sofra desconstrução (Anúbis - Panteão) ou destruição (Conspiração - Ágora), o Líder mumificado ressuscita como já recrutado em sua cidade. O benefício das moedas não pode ser revertido. Maravilha não construída não concede PV.
- Ao reconstruir a Maravilha (após Anúbis), o jogador pode realizar uma nova escolha de qualquer um dos Líderes que possui em sua cidade para ser mumificado sob Abu Simbel.

Coliseu



QUANDO ESCOLHER ESTA MARAVILHA:

- Selecione aleatoriamente 3 Líderes da caixa (fora do jogo) e prenda-os no Coliseu (coloque-os sob a Maravilha). Esses 'prisioneiros' permanecem no Coliseu até a construção da Maravilha, para posterior recrutamento em sua cidade, como um gladiador prestes a entrar na arena.

*Exemplo: Murilo escolhe o Coliseu na fase de seleção de Maravilhas e coloca 3 Líderes sob a carta **a**. Durante a partida, ele pode consultá-los a qualquer momento, até construir o Coliseu e recrutar um deles.*

QUANDO CONSTRUIR ESTA MARAVILHA:

- Recrute um dos presos, ou seja, escolha e recrute 1 dos 3 Líderes encarcerados sob o Coliseu e descarte os outros 2 Líderes na pilha de descarte sem ganho de moedas.
- Receba 6 moedas do Banco.
- Ao fim da Era III, o Coliseu concede 4 Pontos de Vitória.

Interações com outras expansões:

- Se a Maravilha sofrer os efeitos de Rá (expansão Panteão) ou Extorsão (expansão Ágora), os 3 Líderes permanecem presos no Coliseu e acompanham a Maravilha para a nova cidade.
- A Divindade Anúbis (expansão Panteão) e a Conspiração Sabotagem (expansão Ágora) não afetam o Líder já recrutado nem as moedas recebidas, pois esses efeitos foram aplicados no momento da construção da Maravilha e não podem ser revertidos.



PERGUNTAS FREQUENTES (FAQ)

1) É possível conseguir mais de uma Ficha de Progresso com o mesmo par de um mesmo símbolo científico?

Sim. Isso pode ocorrer se um dos símbolos for perdido e depois obtido novamente ao longo da partida, como por exemplo com os efeitos dos Líderes Sun Tzu e Salomão. Outra situação é você possuir a Divindade Ishtar e a Ficha de Progresso da Lei, perder esta ficha pelo efeito de Zenão e depois recuperar o símbolo científico da Lei por meio de Euclides.

2) Para usar Senaqueribe contra o adversário, a Ficha Militar escolhida deve ser exclusivamente uma das duas mais próximas à cidade adversária?

Não. Escolha qualquer Ficha Militar presente no tabuleiro.

Os efeitos são aplicados em seu benefício, contra o adversário:

- Perda de moedas do adversário (Jogo Base);
- Adição de seus Cubos de influência no Senado (Ágora);
- Remoção de Cubos do adversário (Ágora);
- Movimentação dos seus Cubos (Ágora), nunca existindo movimentação dos cubos do adversário;
- Recrutamento de Líder em sua cidade (Ficha da expansão Líderes).

3) O que fazer se, ao revelar a Ficha de Mitologia, não houver Divindades disponíveis para incluir no Panteão?

Essa situação pode ocorrer em razão das Líderes Arsínoe, Aganice, Cornélia, Friné, Nitócris e Roxana. Nesse caso, substitua a Ficha de Mitologia revelada por outra, escolhida aleatoriamente entre as que estão na caixa (fora do jogo).

Recomendamos o uso da Variante 3 (Pág. 12).

4) Como jogar com as Fichas Militares desta expansão?

As duas fichas no mesmo espaço são consideradas 1 única ficha. Ambos os efeitos devem ser aplicados, na ordem escolhida pelo jogador, seja por avanço militar ou por efeitos de Líderes e Divindades que interajam com elas.

Isso ajuda a reduzir o desinteresse por Cartas Vermelhas na Era I. Vide Variante 1 (Pág. 12).

5) Há Líderes (Moisés e Taharqa) que têm simbologia com Cartas Roxas (Guildas), mas não com Cartas Azul-Marinho (Templos da expansão Panteão)?

Ao combinar as expansões Líderes e Panteão, use o símbolo das Cartas Roxas para representar Guildas e Templos.

BIOGRAFIA DOS LÍDERES

LÍDERES PARA USO COM O JOGO BASE (25 Líderes):

1º Abdashtart – Rei fenício de Tiro (c. 365–352 a.C.), conhecido por defender sua cidade contra o Império Persa.

2º Berenice – Berenice I, rainha do Egito (c. 340–279 a.C.) e primeira rainha consorte da dinastia ptolemaica. Mãe de Ptolemeu II, foi peça-chave nas alianças políticas entre a Macedônia e o Egito.

3º Cleópatra – Cleópatra VII (69–30 a.C.), última rainha do Egito Ptolemaico, famosa por sua inteligência e alianças políticas.

4º Creso – Rei da Lídia (c. 595–546 a.C.), lendário por sua imensa riqueza.

5º Diocleciano – Imperador romano (244–311 d.C.), responsável por reformas que estabilizaram o Império.

6º Euclides – Matemático grego (c. 300 a.C.), conhecido como "pai da geometria".

7º Eurileone – Renomada coqueira espartana; em 368 a.C. tornou-se a segunda mulher a vencer corridas de bigas nos Jogos Olímpicos.

8º Hamurábi – Rei da Babilônia (c. 1792–1750 a.C.), consolidou o poder babilônico na Mesopotâmia e ficou célebre pelo Código de Hamurábi, um dos mais antigos conjuntos de leis escritas, que organizou a justiça e a administração do reino, tornando-se símbolo de autoridade e legislação na Antiguidade.

9º Heráclito – Filósofo grego (c. 535–475 a.C.), célebre pela ideia de que "tudo flui".

10º Júlio César – General e político romano (100–44 a.C.), peça-chave na transição da República para o Império.

11º Justiniano – Imperador bizantino (482–565 d.C.), conhecido pelo Corpus Juris Civilis.

12º Kubaba – Primeira rainha documentada da história (c. 2500 a.C.), governante da cidade suméria de Kish.

13º Leônidas – Rei de Esparta (m. 480 a.C.), herói da Batalha das Termópilas.

14º Mecenas – Patrono das artes (70–8 a.C.) e conselheiro de Augusto. Financiou poetas como Virgílio e Horácio, fortalecendo a cultura romana e tornando-se símbolo de apoio às artes.

15º Moisés – Líder religioso e legislador hebreu (tradicionalmente c. século XIII a.C.), conduziu os israelitas na saída do Egito e recebeu a Lei no Sinai. Tornou-se figura central na organização política e espiritual do povo hebreu.

16º Nefertiti – Rainha egípcia (c. 1370–1330 a.C.), apoiou a revolução religiosa com Akhenaton e destacou-se por sua influência política e beleza durante o período amarniano.

17º Salmanaser – Rei assírio (859–824 a.C.), liderou campanhas militares e deixou monumentos como o Obelisco Negro, ampliando o poder da Assíria.

18º Salomão – Rei de Israel (c. 970–931 a.C.), famoso por sua sabedoria e pela construção do Primeiro Templo. Seu reinado trouxe alianças, prosperidade e avanços culturais.

19º Senaqueribe – Rei assírio (c. 705–681 a.C.), destruiu Babilônia, atacou Judá e construiu um palácio em Nínive, promovendo obras e reforçando a infraestrutura do império.

20º Sócrates – Filósofo grego (470–399 a.C.), precursor da filosofia ocidental, famoso pelo método dialético. Influenciou Platão e foi condenado por questionar costumes atenienses.

21º Sun Tzu – Estrategista chinês (c. 544–496 a.C.), autor de A Arte da Guerra, tratado sobre táticas e estratégia, com influência que vai além do campo militar.

22º Taharqa – Faraó egípcio (c. 690–664 a.C.), combateu os assírios e patrocinou obras em templos como Karnak, sendo um defensor da herança núbica no Egito.

23º Tirídates – Rei armênio; Tirídates I foi coroado com apoio romano, estabilizando a Armênia e promovendo a cultura helenística.

24º Tutmés – Tutmés III (c. 1479–1425 a.C.), conhecido como o “Napoleão do Egito” por conquistas militares e grandes projetos arquitetônicos.

25º Zenão – Zenão de Cítio (c. 334–262 a.C.), filósofo grego e fundador do estoicismo.

LÍDERES PARA USO COM A EXPANSÃO PANTEÃO (10 Líderes):

26º Aganice – Primeira mulher astrônoma da Grécia (c. 200 a.C.), especialista em eclipses.

27º Arsínoe – Arsínoe II (c. 316–270 a.C.), rainha do Egito e figura política influente do período helenístico.

28º Cinisca – Princesa espartana (c. 440–380 a.C.), primeira mulher a vencer nos Jogos Olímpicos.

29º Cornélia – Mãe dos irmãos Graco (c. 190–100 a.C.), símbolo da virtude feminina romana.

30º Enheduana – Sacerdotisa e poetisa suméria (c. 2285–2250 a.C.), primeira autora conhecida da história.

31º Friné – Hetaira grega (c. 371–316 a.C.), famosa por sua beleza e influência nas artes.

32º Merneith – Faraó do Egito (c. 2900 a.C.), uma das primeiras mulheres a exercer poder real.

33º Nitócris – Rainha Faraó do Egito (possível reinado c. 2148 a.C.), primeira mulher a governar como faraó.

34º Roxana – Esposa de Alexandre, o Grande (m. c. 310 a.C.), envolvida nas disputas pelo império após a morte dele.

35º Teano – Filósofa pitagórica (c. século VI a.C.), contribuiu com escritos sobre ética e matemática.



LÍDERES PARA USO COM A EXPANSÃO ÁGORA (15 Líderes):

LÍDERES GERAIS DA ÁGORA (11 Líderes):

36° Catilina – Político romano (108–62 a.C.), conhecido por conspirações contra a República Romana.

37° Cícero – Orador e político romano (106–43 a.C.), defensor da república e crítico de Catilina.

38° Dinócrates – Arquiteto grego (c. 332 a.C.), projetou a cidade de Alexandria.

39° Espártaco – Gladiador romano (m. 71 a.C.), liderou uma revolta de escravos contra Roma.

40° Gilgamés – Rei lendário sumério, protagonista da Epopeia de Gilgamés, uma das obras mais antigas da literatura.

41° Longinus – Militar romano do século I d.C., tradicionalmente identificado como o soldado que perfurou o lado de Jesus na crucificação. A tradição cristã relata que se converteu, deixou o exército, teria sido martirizado e é venerado como santo. Na literatura espírita, especialmente em Brasil, Coração do Mundo, Pátria do Evangelho, é apresentado como personagem em processo de arrependimento e redenção espiritual.

42° Marco Antônio – General romano (83–30 a.C.), aliado de Júlio César e amante de Cleópatra.

43° Publius Lentulus – Senador romano citado na literatura espírita. Encontrou-se com Jesus para buscar curar a filha Flávia e relatou a Roma as características físicas e morais de Jesus.

44° Sargão – Sargão da Acádia (c. 2334–2279 a.C.), fundador do primeiro império conhecido da história.

45° Tito – Imperador romano (39–81 d.C.), destacou-se com a conquista de Jerusalém e a inauguração do Coliseu.

46° Xerxes – Xerxes I (519–465 a.C.), rei persa conhecido pelas Guerras Greco-Persas.

LÍDERES QUE SANCIONAM DECRETOS (4 Líderes).

47° Epaminondas – General tebano (c. 418–362 a.C.), reformador militar que derrotou Esparta em Leuctra e alterou o equilíbrio de poder na Grécia.

48° Helena – Referência mitológica a Helena de Troia, cuja beleza foi motivo da Guerra de Troia.

49° Pompeu – General romano (106–48 a.C.), rival político de Júlio César e membro do Primeiro Triunvirato.

50° Sêneca – Filósofo e estadista romano (c. 4 a.C.–65 d.C.), conselheiro de Nero e autor estoico.

CRÉDITOS

CRÉDITOS DESTA EXPANSÃO DE FÃS 7 WONDERS DUEL LÍDERES:

Esta expansão tem como inspiração a versão homônima (em inglês), disponibilizada no site BGG, porém aqui traduzida, amplamente modificada e adaptada por Otto Papaga.

Todas as imagens utilizadas nesta expansão não são propriedade intelectual dos fãs. Foram criadas com IA ou coletadas da internet e, portanto, estão sujeitas a reivindicações.

Muitas imagens, bem como as mecânicas, o jogo base e as expansões oficiais, são propriedade dos autores e produtores de 7 Wonders Duel, os quais concederam permissão para esta expansão de fãs, podendo revogá-la a qualquer momento.

Esta é uma expansão print and play, criada por fãs, sem fins comerciais, destinada exclusivamente ao entretenimento.

Imprima você mesmo e tenha um bom jogo!

7 WONDERS, 7 WONDERS LEADERS & 7 WONDERS DUEL CREDITS:

Todos os elementos de 7 Wonders e dos jogos relacionados são propriedade da Repos Productions.

Autores: Antoine Bauza e Bruno Cathala.

Arte: Miguel Coimbra.

Desenvolvimento: "Os Belgas de Sombreiro", conhecidos como Cedrick Caumont & Thomas Provoost.

Diretor de Arte: Alexis Vanmeerbeeck.

Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury e Justine Lottin.



7 WONDERS DUEL

LÍDERES

